

**ЭРИЯ:**  
**ГЕНЕЗИС**

## От автора

Данный материал написан в рамках разработки проекта Uonline - текстовой браузерной ММОРПГ. Разработка вот уже три года идёт на Гитхабе (<https://github.com/uonline>), и продолжается до сих пор.

Изначально примкнув к команде в 2013 году в качестве художника, со временем я начал заниматься работой над сеттингом игры. Постепенно мир, построенный на взаимоотношениях трёх рас: орков, людей и эльфов стал обрывать тысячелетней историей. Основная задача, которую я поставил перед собой – создать уникальные народы с самобытной культурой, традициями, философией, физиологией и прочим, посредством развития истории мира с момента его создания и до событий игры. И на протяжении этого развития отслеживать судьбу этих народов, либо их предков. Отсюда и название данной работы – Генезис. Эрия же – имя мира, в котором происходит действие.

Конечно же, этой работы не было бы, если бы не труды и усилия команды, основавшей Uonline и определившей вектор её развития. Ведь именно их идеи и вдохновили меня на начало написания этого материала, увы, на данный момент и не законченного.

Данная работа, к сожалению, не является художественным произведением в привычном понимании этого слова. По большей части это материал для сеттинга. Долгое время я не мог определиться выставлять её на конкурс или же нет. С одной стороны, эта работа, если можно так выразиться «неудобна» читателю. В ней есть ряд противоречий в повествовании и единый стиль написания не всегда выдерживается. И это мешало мне выставлять её на конкурс. С другой стороны, это всё же тоже труд, в который я постарался вложить свои мысли и идеи. К тому же я не могу не поддержать как свою команду, так и организаторов этого конкурса, проигнорировав участие в нём.

Чтение данного материала может отнять много времени. И я не могу просить Вас не судить его строго. Могу лишь понадеяться, что Вам будет интересно.

## Оглавление

<b>ДРЕВНЕЕ ЗНАНИЕ.....</b>	<b>5</b>
<b>О ТЕХ, ЧТО ПРИШЛИ ПЕРВЫМИ.....</b>	<b>6</b>
Сотворение.....	6
Рождение.....	9
Восстание.....	15
<i>Игра за Дар.....</i>	<i>17</i>
<i>Великий западный поход.....</i>	<i>21</i>
<i>Божественные войны.....</i>	<i>25</i>
<i>Великие восточные походы.....</i>	<i>27</i>
<i>Эльфийский Альянс.....</i>	<i>27</i>
Закат.....	28
<i>Время Зверя.....</i>	<i>28</i>
<i>Последствия.....</i>	<i>29</i>
<i>Мнимая свобода эльфийской расы.....</i>	<i>29</i>
<i>Время Долгих Зим.....</i>	<i>30</i>
<i>Вторая Долгая Зима.....</i>	<i>30</i>
<i>Вечная Зима.....</i>	<i>31</i>
<i>Вечная Ночь. Полувекковая Тьма.....</i>	<i>32</i>
Исход.....	32
<b>О ТЕХ, ЧТО СТУПИЛИ ВО МРАК.....</b>	<b>34</b>
Смерть бессмертного.....	34
Раскол.....	34
Охота во тьме.....	35
Наземные Войны.....	36
Древние тайны.....	37
<b>О ПРЕДАННЫХ ДО КОНЦА.....</b>	<b>40</b>
Ходящие под луной.....	40
Низвержение.....	41
Перерождение.....	42
Багровый Ужас.....	44
Вне смерти.....	45
<b>О ВЕДУЩИХ ИЗВЕЧНУЮ ВОЙНУ.....</b>	<b>50</b>
Заточение.....	50
Сокрытый народ.....	51
Тёмная Эпоха.....	54
Империя Священная, Империя Благословлённая.....	58
<b>О РОЖДЕННЫХ СТРАДАТЬ.....</b>	<b>65</b>
Адские твари.....	65
Силы Ада.....	66
Ад как он есть.....	67
<i>Адские тоннели.....</i>	<i>70</i>

<b>О ЧУЖАКАХ И ЗАКЛЮЧЁННЫХ.....</b>	<b>71</b>
Становление Лаша.....	71
Потухшее пламя.....	71
<b>О ВНЕРОЖДЁННЫХ.....</b>	<b>73</b>
История.....	73
Изначальные драконы.....	74
Змеи Эпохи Дракона.....	74
Эгида Дракона и драконы Эпохи Героев.....	74
Современные драконы.....	75
Культ Дракона.....	75
Драконорождённые.....	76
Природа драконов.....	77
Элементали и Атронахи.....	78
Старый Лаш.....	78
<b>ТЕЗАУРУС.....</b>	<b>81</b>

## ДРЕВНЕЕ ЗНАНИЕ

Десятки тысяч лет назад были заброшены последние древние храмы, что в своё время так ревностно охраняли лучшие из перворождённых. Знание, хранившееся в них, долгое время считалось запретным, и содержало отрывочные сведения о заре мира - всю обозримую историю эльфийского народа с момента его рождения и до момента освоения им магии. Большая часть этих летописей похожа на мифы и легенды, запечатлённые на древнем ныне забытом языке, и зашифрованные при помощи заклятий невероятной силы. Представленные в форме песен и сказаний, эти летописи повествуют о богах, создавших мир смертных и народ перворождённых, о великих войнах и древних героях. Многие из написанного сегодня вызвало бы лишь смех и недоумение. А кое-что могло бы повергнуть в ужас. Летописи были написаны разными авторами и зачастую противоречат друг другу. Сложно сказать, что из написанного, правда, а что лишь сказки на ночь. Известно только, что великая эпоха чудес, волшебства и героев канула влету навсегда.

Центральное место в сказаниях перворождённых занимает Пантеон – некое многоликое воплощение божественной власти Космоса. Сложно сказать было ли это в действительности волей вселенной, чем-то высшим, недоступным пониманию. Или же, возможно, то были лишь сущности, наделенные великой силой. И ранних сказаний ясно, что эльфы принимали Пантеон за создателей смертного мира и родоначальников живого, и в тоже время, они наделяли богов многими чертами присущими смертным смертных. Так, легенды говорят о существовании богинь и богов, о божественных распрях на почве любви и ненависти, зависти и гордости, мудрости и глупости. Боги Пантеона не были лишены, свойственных смертным чувств и эмоций. И, несмотря на их безграничное знание и бессмертие, стремления и цели Пантеона, были подобны эльфийским или людским.

Впрочем, те легенды лишь ранняя трактовка богов. Было ли так, как гласят сказания, однозначно утверждать нельзя. Возможно, такое отношение к Пантеону, основывалось на примитивном восприятии и представлении народа перворождённых тех времён, чей смертный тогда разум, не только не в силах был постичь божественный замысел, но и даже различить его проявления.

Были ли боги, какими они были и чего хотели? Сейчас это лишь вопросы веры, на которые эльфы ответят презрением, люди благоговением, а орки грязным ругательством. Во времена же столь древние, что уже и не вспомнит ни один эльф-отшельник, тысячелетиями живший в изоляции, подобных вопросов быть не могло. В существовании богов не сомневался никто, а их всемогущество и божественную волю принимали как основополагающую часть мира.

Если бы только кому-то удалось пробраться в древние руины, избежать смертельных ловушек, сразиться с жуткими монстрами и забытыми стражами, и уцелеть при этом. Если бы только кому-то удалось овладеть запретным знанием, и успешно расшифровав его, сохранить рассудок. Лишь тогда, возможно, забытые эпохи приоткрыли бы завесу тайны мироздания. Но за десятки тысяч лет, ни одному смельчаку из эльфийского народа, нашедшему путь в запретную чащу Леса, не удалось вернуться оттуда живым или в здравом уме. Могучие загадочные силы оставляют древнее знание нетронутым и по сей день. И лишь те, чья власть над судьбами мира Эрии неоспорима и безгранична, не нуждаются в хрупких рукописях мудрецов, хрустальных камнях, что позволяют заглянуть в прошлое и грядущее, и высеченных в камне преданиях о заре мира. Они и без того знают о перипетиях истории эльфийской расы, о войне рода человеческого, о тайнах происхождения орков и об ужасе, что скрывается по ту сторону тьмы.

Обо всём этом и поведано далее.

# О ТЕХ, ЧТО ПРИШЛИ ПЕРВЫМИ

## Сотворение

В течение вечности божественный Пантеон терзали раздоры. Миры рождались и умирали, унося с собой в небытие целые цивилизации и народы, а боги и богини соперничали друг с другом, проводя бессмертие в извечных спорах и противостоянии. Лишь однажды, трудами одного из сильнейших богов, которого перворождённые эльфы впоследствии назовут Таарвеном или Богом Мудрости, Пантеон объединился в своих стремлениях. Единственный раз общими силами в содружестве и гармонии боги решили, создать нечто прекрасное и совершенное. Плодом их усилий, согласно сказаниям перворождённых и стал этот мир.

Согласно ранним преданиям первых из эльфийской расы, боги Пантеона дали миру имя - Эрия, и это знание они передали своим детям. Давно уже стёрлась память о богах-создателях. Любое упоминание о них обратилось в пыль, а народы, почитавшие их – в прах. Но имя мира, сохранилось до сих пор.

В древнеэльфийском, что дал начало для большинства языков, обладавших разумом народов, слово эрия означало дом, убежище.

Сказания перворождённых гласят, что каждый бог вносил свою лепту в постройку этого дома. Основной вклад в сотворение мира лежал на плечах пятерки могущественнейших начал сущего – старших божеств Пантеона. Эти божества во всех без исключения легендах перворождённых почитались как верховные и сильнейшие, решающие судьбу мира, определяющие будущее бытия.

Первым из них Сотворение начал Иэйлэйн - Бог Света. Гордым и заносчивым был этот бог, считая себя лучшим среди прочих. Древние эльфы в своих преданиях наделяли Иэйлэна царственным видом: облачение из ослепляющего сияния и вычурные доспехи, на которых этот свет играл бесчисленным числом цветов. В назначенный час он поднял свой тугой лук и выпустил бессчётное число стрел. Сотканые из пламени и света, стрелы лучами пронзили бесконечный мрак. Первородная тьма была сутью царства Богини Ночи - Сэнивель. Пронзённая стрелами тьма, уступила свету. Так было дано начало явлению, которое известно как звёзды. Красивы были они, под стать самой владычице тьмы. И тогда Богиня Ночи повелела тени отступить, позволив сущему заиграть красками.

Стоило свету найти своё место во тьме, за дело взялся тот, кому перворождённые дали имя – Азайрэл. Он был воспет в легендах и мифах как Бог Творец – искусный мастер в созидании, но разрушительный в гневе. С любовью и нежностью собрал он тени сущего и под светом звёзд создал из них земную твердь. Не было ещё у Азайрэла лучшего творения, чем этот идеально гладкий шар. Зеркальная гладь его, отражала сияние звёзд и впитывала мрак Царства Ночи. Настолько полюбил Бог Творец новый мир, что решил сам поселиться в нём.

Взяв немного звездного огня, Азайрэл - затворник по своей природе, спустился в недра мира и там основал свою мастерскую. Твердь раскалилась от жара его подземной кузни, засияв изнутри, вторил свету звёзд. Словно драгоценный камень невиданной красоты замерло творение Азайрэла в окружении звёзд.

Прекрасен был сотворённый мир, и плакала Кенилэй, тронутая его совершенством. Этим именем нарекли перворождённые Богиню Жизни, ведь слёзы её живительным дождём пролились на твердь. Солёные воды остудили раскалённый мир и пар, что поднялся, стал небом, облаками и воздухом. Из той воды, что уцелела на земле и произошла первая жизнь. Слаба и незащитна была она. Свет звёзд не давал достаточно тепла, сквозь пелену облаков на небе. Твердь уже не излучала прежнего жара. Слёзы снова полились из глаз Кенилэй, но теперь из жалости к собственным беспомощным детям. Так облака наполнились влагой, обратившись тучами, готовыми снова залить мир водой. И смерть нависла над едва зародившейся жизнью.

Тогда Иэйлэн сжалился над детьми Богини Жизни. Несмотря на непомерную гордыню, было в нём и благородство иным божествам недоступное. Расплавив свой щит

об пламень звёзд, Бог Света создал из него солнце. То было светило намного ярче и горячее звёзд. Иэйлэн поместил его у пределов мира за небом. Свет солнца прорезал тучи, и жар рассеял тучи и согрел детей Кенилэй. Жизнь в мире расцвела буйным цветом. Эрию покрыл Изначальный Лес. В те первозданные времена то были бескрайние чащи, возвышающихся до небес деревьев, выросших из безграничного океана. Возрадовалась Кэнилэй. Её младшие божества начали наполнять дикие чащи своими творениями - причудливыми растениями и животными. Старшие боги тоже подарили миру несколько волшебных созданий, наделённых разумом, волей и долголетием. Мало кто из них уцелел до нынешних времён.

В тоже время глубоко в недрах мира без усталости трудился Аэайрэл. Создавая мир, он рассчитывал, что жизнь будет начата внутри него. Не ведая, насколько остальные боги были очарованы видом поверхности мира, Бог Творец продолжал свое дело под ней. Прокладывая замысловатые тоннели, он высекал в тверди грандиозные залы. Свет звезд, что Аэайрэл взял с собой, был рассеян им по пещерам и играл на стенах гротов всеми мыслимыми цветами. Устав от трудов Бог Творец решил прерваться и вернуться на поверхность. Желание вновь насладиться видом Царства Ночи, овладело им. Ведь из него Аэайрэл черпал вдохновение, создавая подземные чертоги.

Но не было более того идеально гладкого шара, отражавшего красоту вселенной. И мир, каким его создал Бог Творец, исчез. Извечная тьма, освещённая звёздами, уступила место светлому небу и яркому солнцу. А под ними лежала твердь, когда то беззвучная и спокойная. Теперь же наполненная жизнью, утонувшая в звуке и движении. Не обрадовал Аэайрэла новый образ мира. Былое величие грозное и безмолвное покинуло Эрию, сменившись приземлённой суетой, что мешала Богу Творцу продолжать созидание. Слишком много света, слишком много шума было в нём. Изначальную идею Аэайрэла исказило вмешательство других богов. И слишком быстро позабыл он, что мир этот изначально создавался как общий.

Разгневанный, что другие боги посмели так извратить его мир, Бог Творец вернулся обратно в недра. И вот в глубинах в Великом Горне огромной мастерской Аэайрэла взревело пламя. И от гулких ударов гигантского молота твердь содрогнулась. В огне из собственной ярости ковал Бог Творец грозные Мечи. Земля разверзлась и извергла из себя жар и пламя Глубинного Горна на поверхность. В ужасе бросилось прочь всё живое, спасаясь от всепожирающего огня. Но деревья сбегать не смогли, и стали пищей для пламени и младших божеств Аэайрэла, что родились из него. Но, то было лишь начало. Когда гигантские мечи были готовы, в гневе начал Бог Творец пронзать ими твердь. Вспарывая огненными клинками твердь изнутри, он колот и резал ее, оставляя на поверхности мира незаживающие шрамы. Подобно крови из раны, исходили следы от Мечей жаром и раскалённой магмой. Солнце и небо скрылись за тучами из золы и пепла, и жизнь на земле снова накрыла тень, погрузив во мрак.

Дрожала твердь. Когда-то гладкая и ровная, сейчас словно океан покрылась она волнами и трещинами, крошась. И хоть слёзы Кенилэй и могли затушить пожары, Бог Творец продолжал крушить твердь своими Мечами.

Тогда пришло время пятого из старших божеств, до того бездействующего. Перворожждённые воспевали его как Бога Мудрости, дав имя Таарвен. Он первым понял, что Аэайрэл обезумел и решил уничтожить собственное творение. Особой силой обладал Таарвен. Он многое знал, и многое помнил, а сила предсказать грядущее была в нём больше, чем в прочих. За помощью обратился он к Сэнивель - царице тьмы. Лишь она могла охладить пыл разгневанного Бога Творца. Богиня Ночи же давно укрылась во мраке своего царства. Красота звёзд покорила её, но когда Иэйлэн принёс солнце в дар Богине Жизни, ревность отравила сердце Сэнивель. Она укрылась в извечных глубинах собственной тьмы, решив, что ничего более не сделает для нового мира. С трудом призвал её Таарвен из тени вне звёздного света. Его мудрые речи всё же смогли убедить Богиню Ночи, что общее дело сможет уцелеть без её вмешательства. А мир не сможет существовать, без породившей его красоты.

Так пришла Ночь. То Сэнивель дала свободу своим чувствам, дав тьме поглотить солнце и его яркий свет без остатка. Но сияние бессчётных звезд она сокрыть не смогла

или не захотела. В смирении и покое замерло всё живое, обессиленно борьбой за жизнь. Угас и гнев Бога Творца, вместе с пламенем в Великом Горне. Гул ударов утих и молот опустился. Страх и сомнение овладели тогда Сэнивель. Не позволила ли она себе лишнего? Нравилось ей и Солнце, и его тепло. Тогда собрав свет звёзд, решила она повторить чудо Иэйлэна. Но жалким вышло её творение. Оно не давало тепла и лишь тускло отражало свет. Не тронула Луна гордого Иэйлэна, ведь еле заметна была во мраке. Но покорила Аэйрэла. Он вышел на поверхность, чтобы посмотреть на последствия собственной ярости. Разрушения были велики, от первозданного вида мира не осталось и следа. Но взглянув на Луну, Бог Творец нашёл в себе силы решиться на исправление содеянного. Вдохновение охватило его, заставив забыть о прежних горестях. Воодушевлённый он решил отблагодарить Богиню Ночи, создав для неё дар, что сравнял бы Луну с Солнцем.

Вмешавшийся позднее остальных, Таарвен и его младшие божества заканчивали акт Сотворения. Они раздули Ветра Перемен, что вынуждали День, сменяться Закатом, а Ночь уступать место Рассвету. Мечи, что теперь пронзали мир от центра и едва ли не до небес, стали его опорами, и в тоже время путём, что соединял глубины и поверхность. Слёзы Кенилэй охладили жар, а заклатья Бога Мудрости закалили их, превратив в металл. Раны, нанесённые гигантскими клинками, окаменели, обратившись огромными горными хребтами. На них и большую часть земной тверди поверхности хватило Таарвену сил наложить заклатья. Благодаря им впредь мир не был бы настолько уязвим перед разрушительным безумством Бога Творца. Лишь у некоторых горных хребтов, что таили в себе вулканы, и швов ран мира можно было изредка ощутить дрожь корней гор под ударами Молота о Наковальню. От бывшего же совершенства мира Аэйрэла не осталось и следа. Изначальный Лес, хоть и восстал из пепла и живительной влаги, но подёрнулся волнами низин и холмов. Выжженные пламенем трещины и пропасти, наполненные слезами Кенилэй, стали озёрами. Воды их пополняли бурные реки, спускавшиеся с величественных горных гряд.

Пока в небе горело Солнце, Аэйрэл уединялся в сердце мира. Там он следил, за тем как дети его гнева и ярости восстанавливают подземные залы и тоннели после разрушений, укрепляя корни гор. Хоть и рождены были эти младшие божества Творения из разрушительной силы, подобно своему отцу они оказались искусными творцами. Доверив им исцеление ран мира, сам Аэйрэл работал над своим подарком Сэнивель. И лишь изредка при свете Луны выходил Бог Творец на поверхность, чтобы как прежде любоваться на созданный мир. С вершин высочайших гор он наблюдал тёмные полотнища равнин и зеркальные глади новорождённых озёр, и вспоминал изначально вид идеально гладкого шара, ещё не тронутый вмешательством других богов. И по сей день поэты, художники и другие творцы чувствуют прилив сил в ночной час, вдохновляясь пред новыми свершениями.

Казалось в сотворённый мир, уже переживший первое потрясение, пришла долгожданная гармония. Но желаемый богами покой был иллюзией. Новая буря уже назревала, словно предвосхищая появление первого народа мира.

Когда Аэйрэл обезумел, страх объял сердце Богини Жизни. В отчаянии смотрела она, как сгорают её леса и гибнут в огне дети. И хотя Кенилэй и любила Бога Творца за его творения, тогда она всё же пошла против него, не дождавшись исполнения плана Таарвена.

Из далёкого прошлого Богиня Жизни возродила былое творение Пантеона. Когда-то давно населяли эти создания другой мир богов. Мир, что канул в лету и исчез бесследно, как и многие, многие другие. Могучими были эти существа. Властными и гордыми, прекрасными и смертоносными. Повелители небес, огня и подземелий. Совершеннейшие из детей Кенилэйль, хоть и созданные когда-то втайне от неё. В новом мире эта раса, станет известна как драконы. И будучи когда-то безраздельными хозяевами в собственном мире, по силе они могли бы сравняться с богами.

Сильнейших из них вернула к жизни Кениэйль - Великих Змеев Прародителей, дабы те стали стражами её творения в Эрии. Ибо Драконы были способны умирять любой огонь и возрождать жизнь из пепла. Защитниками должны были выступить



драконы для слабых и беспомощных, для тварей живых и деревьев. Но защищать драконы могли лишь-то, что принадлежало им. Алчность покорила многих из них ещё в их родном мире. Владеть всем безраздельно жаждали они. Любовь их матери к Азайрелу передалась им в форме жадной страсти к его трудам. Манили змеев драгоценные творения, что выходили из-под под молота Творца. И мня себя любимцами богов, драконы решили подчинить себе Азайрэла, чтоб тот вовек ковал для них богатства. Узнав о том, Бог Творец первым из божеств объявил драконам войну. Со временем к нему примкнули и другие, кто не желал прислуживать змеям. Сполна драконы поплатились свою дерзость и гордыню, обретя заклятого врага в лице Бога Творца. Без жалости Азайрэл истреблял змеиный род всюду, где бы не находил.

И вот вновь рождённые в чужом им мире, драконы снова учуяли желанное творение своего врага. Напрасно от них ожидала Кэнилэй участия к бедам остальных своих детей. Драконы не спешили на помощь. Пока боги пытались спасти новорождённый мир, змеи строили планы о том, как завладеть им. Первым их внимание привлекло, то творившееся в недрах тверди. Используя свои могущественные силы, драконы смогли невредимыми миновать огонь, твердь и металл Мечей. Здесь в глубинах мира, вдалеке от хаоса, разрушений и взора богов змеи затаились, чтобы наблюдать за Азайрэлом и его мастерской. И скоро их ожидание оправдалось. Бог Творец, создавал нечто, грозящее затмить красоту звёзд, Солнца и Луны, столь прекрасное, что описать словами смертным было не дано. Копя силы, Змеи Прародители терпеливо ожидали, когда Азайрэл закончит свой труд и появится шанс заполучить его.

А боги тем временем пребывали в неведение. Впереди был Час Рождения, и всем им надлежало снова собраться вместе, чтобы наконец приступить к созданию главной ценности сотворённого мира - его жителей. И хотя результат и превзойдёт все их ожидания, со временем поступок Кэнилэй перечекинет все старания. И светлый и прекрасный молодой мир омрачится.

## Рождение

Час Рождения пробил, и боги Пантеона покидали свои владения, чтобы окончить Сотворение. Покинула своё царство Сэнивел, и мир накрыло покрывало Ночи. Оставили дети Кэнилэй игры со своими любимцами-животными в Изначальном Лесу. Прервал свои дела в мастерской и Азайрэл, чтобы примкнуть к остальному Пантеону. С ним отправились и младшие божества Творения. От дум и странствий отвлеклись последователи Таарвена. Все без исключения и старшие, и младшие божества собрались вместе, чтобы завершить начатое. Каждый из них внёс свою лепту в создание нового мира. И даже Бог Творец, хоть и таил злобу за вмешательство в свой труд, но всё же признал непревзойдённую красоту получившегося мира. Теперь же надлежало должным образом закончить это прекрасное творение - заселить мир существами, достойными его.

Для создания общих детей и было отведено время, названное Часом Рождения.

Из своей Мастерской Азайрэл принёс давно уже заготовленные тела для будущего народа. Все были поражены насколько искусно были сделаны они. И в этот раз Бог Творец превзошёл самого себя. Живительные слёзы Кэнилэй напитали тела жизнью и животной грацией. Свет Иэйлена согрел их и позволил окрепнуть.

Каждое божество приложило руку к Рождению, одаривая новый народ какими-то необычными свойствами. Дети Кэнилэй наделяли их лучшими качествами своих животных. И лишь Богиня Любви разделила их на мужчин и женщин. Божества Азайрэла и Таарвена наделили их навыками приспосабливаться к окружающему миру и изменять его, по своему желанию. Дети Света – моралью и благородством, ясным умом и стойкостью перед недугами. Все божества не скупились на дары.

Но лишь два дара, превзошли остальные.

Бог Мудрости с помощью своей силы отмерил срок бытия Детей Эрии, одарив их смертностью и Судьбой. Немыслимым был подобный поступок для остальных божеств, ведь и последние из созданий Пантеона – драконы не могли быть убиты временем. Но не менее удивительным был и последний дар.

В благодарность за спасение мира от безумств Азайрэла, Таарвен, хоть и с неохотой, но исполнил желание Богини Ночи. Ей было дано право последней одарить общих детей Пантеона. Так новорождённый народ получил право прикосновения к Царству Тьмы и Ночи. Ночью, когда жизнь на земле замирала, погружаясь в сон, детей Пантеона посещали Сновиденья. Они могли разделять с Сэнивель её видения будущего и прошлого, того что могло бы быть и того что не совершилось бы никогда. Это было их путешествием через тьму бесконечного царства Богини Ночи.

Ещё тогда заподозрил Таарвен, что Сэнивель задумала обман всего Пантеона. Но лишь много позднее ему открылась суть её загадочного дара.

Час Рождения подошёл к концу. Прекрасен был созданный народ, и хоть он и был смертным, искра жизни в нём горела ярче далёких звезд, поражая своей красотой создателей. Впрочем, совершенство и многогранность, ещё сыграют свою печальную роль в его судьбе.

Новорождённая раса была далёкими предками тех, кого сейчас именуют эльфами - древнейшей расой. И с её сотворением работа над новым миром была завершена.

Так родилась Эрия.

Дети её пробудились в прекраснейшем, по мнению богов, крае - на границе холмов Великого Леса пронзённого реками и равнин, на горизонте которых виднелись горные вершины. Боги хотели предоставить эльфам самим выбирать, где бы те хотели поселиться. Но те снова превзошли все ожидания. Больше своих создателей покорены были они красотой мира и всё у них вызывало живой интерес и восхищение. В конце концов решили они разделить в своих скитаниях, чтобы потом встретиться вновь и поделиться друг с другом впечатлениями о мире. Так зародилось деление новорождённой расы на народности.

С завершением Часа Сотворения боги вновь занялись своими делами. Их основной труд был закончен, и большинству было интересно наблюдать за жизнью новорождённой расы. Но некоторые все же предпочли продолжить свои прежние деяния.

Ранним утром вернулся Азайрэл в свою Мастерскую, когда Солнце ещё не лишь подкрадывалось к горизонту. Бог Творец горел желанием закончить наконец свой Дар Сэнивель. Но Дара более не было на месте, а в Мастерской виднелись следы пребывания непрошенных гостей. Коварные Драконы Прародители, почувствовав возвращение Бога Творца, похитили Дар и сбежали обратно на поверхность. Разъярённый подобной дерзостью, Азайрэл в спешке схватил свой Молот и бросился вслед за ворами. Не знал он ещё, что враг стоит за этим подлым поступком.

Почти на поверхности настиг Азайрэл Великих Драконов. Пламя и гром рассеяли остатки безмолвной тьмы ночи. Горы, к которым направилась часть эльфийского народа, содрогнулись и извергли змеев. Следом вырвался Азайрэл с грозным молотом в руках. Глаза его то темнели от гнева, то, напротив, сверкали, словно молнии. Спасая собственные жизни, Драконы выронили дар и тот затерялся в скалах. Завязалась битва, и эльфы стали её невольными свидетелями.

Жуткое то было сражение. Завороженные смертные смотрели, как во вспышках огня разгневанный Бог Творец Молотом разил Великих Драконов, и от зрелища этого перехватывало дыхание. Сокрушительные удары опрокидывали змеев на склоны гор, но те снова взмывали в небо невредимые. Слишком прочны были их шкуры для хоть и божественного, но всё же лишь инструмента. Змеи же выдыхали пламя, в тщетных попытках сжечь Азайрэла. Но закалён Бог Творец работой с звёздным огнём, и пламя драконов было ему ни по чём. Тогда они попытались разорвать его когтями и зубами.

Все сразу набросились драконы на горящего бога, но недаром сильнейшим из богов слыл он. Одного из змеев ухватил он за шею и убил, удушив. Голову другого разможил ударом Молота о скалы. Отпрянули драконы в страхе. Но и их страня не прошли даром. Множество рваных ран покрыли могучее тело Азайрэла, и кровь его реками стекала с гор. Неравным был этот бой. И не выстоял бы Бог Творец, не приди ему на помощь другие боги. Копьё, из света сотканное, пронзило сердце наибольшего из драконов, то явил свою силу Иэйлэн. Но к удивлению его, хоть и пронзённый, но дракон не умирал. Само пламя было у дракона вместо сердца и оружием из огня его было не убить. Тогда Бог Света

взялся за свой меч, собравшись сойти с небес. Но Таарвен остановил его, намеренный положить конец кровопролитию. Внял он мольбам и стенаниям Кениэйль, и решил сохранить жизнь Великим Змеям. Хоть те и не по праву попали в Эрию, злую иронию увидел Бог Мудрости в их судьбе. Призванные оберегать других детей Богини Жизни, прежде всего они, принесли им смерть. Плающее море спустилось со склонов гор и пожирало леса на равнинах. Хоть и призваны были драконы стражами и старшими братьями, но природа их не изменилась. И Таарвен решил воздать им должное.

Задули великие ветра и погасили пожары. Белыми были они, от холода Космоса, что принесли они собой. Лёд сковал вершину горы, и пригвозждённый копьём света к скале, вожак Змеев замер заснеженной статуей. Взревели тогда Драконы, поняв, что за судьба им уготована. Пытались они сбежать, но ветер подхватил их, и закрутив в своём причудливом танце, унёс прочь. Не так уж много Змеев Прародителей появилось на свет. Каждому в Эрии нашлось по горе. С тех пор вершины высочайших скал белели снегом и льдом.

Утих ветер, и рассеялись тяжёлые тучи. На горизонте восходило солнце, и осветило оно израненного Аэайрэла. В правой руке бог держал свой окровавленный молот, а в левой прятал Дар, что успел уже найти среди скал. Взгляды божеств привлёк к себе Творец, и казалось забыты были уже драконы. Всех интересовало, что же может прятать Аэайрэл. И понял он, что скрывать своё творение более нет смысла. Воздел он руку и явил миру, свой Дар, что посвятил Сэнивели.

Незавершённым и недосказанным было это творение, но от этого ещё более прекрасным. Каждый из богов, представил, как бы он закончил Дар, чтобы тот стал совершенным. Каждый возжелал овладеть им. Каждый. Но не Сэнивели.

Горечь наполнила сердце Творца, и сказал он тогда:

"Нашим смертным детям сотворил я этот Дар. Пусть же они сами завершат его, так, как посчитают нужным."

И согласились боги, хоть и были в тайне против такого решения. Тогда Аэайрэл решил спуститься с горы и вручить своё творение, замершим у границ выжженной равнины эльфов. Но вновь вмешался Таарвен. Рассудил он, что не должны более смертные быть свидетелями битв богов, ибо сила и мощь создателей, может испугать, изменить или даже убить их. Лишь боги были в силах изменять будущее Вселенной, определяя её судьбу. Но Судьба смертных, должна была стать независимой от воли бессмертных, что обычно несла лишь печали и горести своим детям. Посему Таарвен встал на стражу времени, чтобы ограничить власть богов в брэнном мире. Вето наложил он на проявление в Эрии божественной силы и воли. Не вправе были боги вмешиваться в дела смертных, являть себя и даже говорить с ними. Лишь Аэайрэлу, за его Дар, Таарвен позволил встретиться со смертными, что стали свидетелем его деяний. Но лишь раз. И лишь Творцу разрешено было продолжать творить в созданном им мире, применяя свою силу, но только втайне от его жителей.

Сам Дар же Таарвен хотел скрыть на время, напомнив богам Таарвен, что не зря Великих Змеев именуют Прародителями. Давно уж расплзлись младшие драконы по земной тверди, в поисках сокровища Аэайрэла. И не под силу было богам известить их, не причинив вреда юному миру.

Помрачнел при этих словах Бог Творец, лишь покачав головой на предложение Таарвена. Размахнувшись, забросил он Дар прочь, на восток, и сияние его поглотил свет восходящего солнца, сокрыв место падения. Ни богам, ни драконам, по словам Аэайрэла, не дано будет обладать Даром, а лишь сильнейшему. Спустя долгое время, его слова подтвердятся не раз.

Скрывая негодование, исчезли боги за пределы мира, чтобы оттуда наблюдать за Эрией. Лишь Аэайрэл остался, чтобы исполнить свой долг. Облик смертного принял он, и отправился на встречу с эльфами. Среди Детей Эрии уже ходили домыслы о Великане и его врагах огнедышащих птицах. Послаником этого великана и предствился Бог Творец. Не стал он скрывать правды, а рассказал эльфам и о богах, и о сотворении мира, и о драконах. На этих историях и построены были древнейшие эльфийские легенды и их представления о божествах - Пантеоне, как они называли их.

Многие хотели бы лично встретиться с богом-великаном и увидеть его воочию, не подозревая, что он рядом. Храбры были эльфы, но Азайрэл ответил отказом. Сказал он, что глубоко под землёй жил этот великан, и смертному не под силу было бы добраться до него. К тому же в глубинах назревала война. Беречь свои жизни назидал своим детям Творец, но молоды были те и ещё не знали, что такое смерть. Да и сам бог пока не знал.

Поэтому когда посланник великана пошёл к горам, многие последовали за ним. Хотя и по нраву пришлись Азайрэлу эльфы, но не мог он более находиться с ними. Оставив Детей Эрии любоваться пещерами и гротами, в тайне покинул их посланник великана.

Не шутил Азайрэл, когда говорил о надвигающейся войне. Дар его был закончен, но никогда не было у Бога Творца недостатка в делах. Не разделял он надежду Таарвена, что драконы смогут ужиться с эльфами. Чужды змеи были миру Эрии, а кроме того бессмертными они были и обладали частицей силы богов. Покончить с ними раз и навсегда задумал Азайрэл, создав себе в помощь собственную армию. С тех пор Азайрэл не выходит более на свет. В трудах и странствиях по подземному миру проводил он время, создавая множество новых мастерских. Там он готовит воинов, что должны были сразиться с драконами, когда те посмеют покуситься на земные недра. Лишь много веков спустя покинет он глубины, чтобы уже никогда более не вернуться назад.

Не сразу обнаружили эльфы пропажу своего проводника. Красота подземных чертогов поразила их, и решили они на время задержаться здесь, чтобы исследовать мир под горой, и возможно, найти дорогу к великану Творцу. То были предки первого выделившегося эльфийского народа, получившего имя - пещерные эльфы. Множество открытий совершили они. Главными их деяниями стала добыча огня и наскальная живопись. Так первые скзания о Пантеоне и драконах были запечатлены на стенах древних пещер, в картине битвы великана и змеев. Неизвестно уцелело ли что-то с тех времён, ведь ещё не раз за историю горы содрогались, а твердь разверзала свои недра.

Позднее научились они шахтёрскому делу: добывать и обрабатывать металл и драгоценные камни, во многом благодаря подсказкам Азайрэла. Пещерные эльфы первыми основали крупное поселение - Град под Горой. А позднее на берегах озера, что родилось от крови Бога Творца, пролившейся в битве, возникло и первое эльфийское государство - Аэ-Рэлгард. Край этот прославился искуснейшими кузнецами, ювелирами и камнетёсами, а правители его вели самую длинную родословную, а так же историю своего народа.

Но всё это было позднее. Хотя и велик, стал пещерный народ, но не все эльфы в своё время пожелали остаться в горах. Многих ещё тянули неизведанные края, что лежали за горами. Покинули они подземелья и отправились дальше на запад. По дороге примкнули к ним ещё эльфы - выходцы из лесов. Тех привлекли в своё время вспышки пламени, что видели над горами в то знаменательное утро. Рассказали они, что другие отправились дальше на восток, сквозь густые леса. В той стороне должна была упасть с небес звезда, полёт которой можно было наблюдать всё тем же утром.

В ответ пещерные эльфы поразили своих собратьев рассказами о богах и драконах. Некоторые из пришельцев пожелали присоединиться к поискам великана Творца, но большая часть поддержала решение отправиться на запад. Эльфы верили, что возможно там они найдут других богов.

Так началось заселение Детьми Эрии мира.

Те, что пошли на запад, обогнули горы с севера и попали в край, которому дали название - Безлесье. Огонь драконов поработал здесь на славу, опустошив обширные скалистые долины рек, что спускались с гор. Но юная земля быстро затягивала раны. К приходу эльфов, здесь уже колосились травы, и молодые рощи деревьев шумели яркой листвой. Одни решили остаться здесь, другие пошли дальше на север, где высилась ещё одна горная гряда. Третьи продолжили путешествие на запад.

Заселяли эльфы и восток. Здесь Великие Леса стояли нетронутыми и Дети Эрии наслаждались гармонией с природой. Многие животные, обитатели Леса, желали подружиться с ними, и те отвечали им взаимностью. Любовью прониклись эльфы и к деревьям. Здесь природа куда долгие, чем на западе позволяла им оставаться дикими. Не

зная ни письменности, ни развитого языка здешние эльфы долгое время просто радовались окружающему их миру.

Закладывавшиеся различия между, изначально во многом обусловленные географически, впоследствии, усилились вмешательством извне. Не зря опасался Таарвен Великих Змеев Прародителей. Во множестве расплодились драконы в глубинах мира и в назначенный срок, объявились и на поверхности. Младшие змеи искали Дар. Память о нём унаследовали они от своих отцов. Первые драконы появились в корнях гор. Здесь с ними столкнулись предки пещерных эльфов, что только-только освоили обработку металла. К тому времени уже не одно поколение эльфов сменилось, и немногие знали о существовании змеев. Шахтёры посчитали, что они пробудили что-то в недрах земли, тем, что извлекали оттуда руду. Но когда драконы вторглись в каменные чертоги пещерных эльфов, глубокие старцы, по описаниям дедов распознали змеев, и сумели убедить вождей, что враги Великана Творца вернулись. Выступили тогда Дети Эрии с оружием в руках против змеев и сразили их, обрушив своды шахт на головы врагов. А вслед ушедшим на запад отправили гонцов с тревожными вестями. Готовиться к войне, что обещал посланник великана, надлежало им.

Совсем другой приём ждал драконов в северных горах. Здесь обжились эльфы совсем непохожие на пещерных. Гроты и подземелья северных гор оказались не такими впечатляющими и обширными. Напротив, были они тесны, сыры и холодны. К тому же не было здесь посланника великана, что оставил бы подсказки, натолкнувшие эльфов на открытие горного ремесла. Дети Эрии поселились с западного края горного хребта, в устье рек, что впадали во множество крупных озёр. В сторону скал не смотрели они более, давно оставив надежду найти там хоть какие-то следы загадочного Великана Творца, а со временем и вовсе позабыв о нём. Это и спасло здешних драконов, в отличие от тех, что выбрались на поверхность южнее.

Сквозь самые узкие трещины способны были пробраться коварные змеи. И вот спустя века увидели они мир без тьмы. И первым же открытием стало для них существование причудливых существ, что вели размеренных, беспечный образ жизни на берегах рек и озёр. Заинтересовали эти существа драконов, и решили они познакомиться с ними поближе.

Эльфы тоже немало удивились, когда крылатые гиганты спустились со склонов гор. Но никак они не могли связать этих необычных существ с подземельем. Для них драконы стали посланниками с небес. Красивые и могучие, очень скоро змеи очаровали эльфов и своими мудрыми речами, о нездешних мирах и других невероятных вещах. Кроме того умели драконы творить вещи совершенно неподвластные эльфийскому пониманию.

Так начал зарождаться Культ Дракона, впоследствии покоривший множество молодых эльфийских народов востока.

Шли века и, в конце концов, случилось то, чего опасались боги. Между Детьми Эрии назревала война. На западе драконы были главным врагом эльфов, и всюду на них велась охота. Град под Горой стал центром противостояния угрозе змеев. Он снабжал оружием из металла и камня союзные племена в обмен на пищу, шкуры и кости ящеров. Племена же Великого Леса одно за другим перенимали Культ Дракона, видя в тех едва ли не богов. Коварными были змеи. Одних они покоряли красотой и величием, других мудрым словом, а третьих явлением своей силы.

Многие боги хотели вмешаться, но Таарвен стоял на своём. Нерушимым оставался его запрет.

В конце концов, мир разделился на драконоборцев и драконопоклонников, и лишь малая часть эльфов не приняла ничьей стороны, избегая конфликта.

Небывалая война тенью накрыла Эрию. Объединённые силы запада под предводительством Града под Горой выступили в походе на восток. Но отнюдь не драконы ждали их там. Хитрые змеи укрылись в Великом Лесу, выставив против драконоборцев своих верных последователей. И началось братоубийство.

Теснили, преданные идеалам Великана Творца, народы культистов Дракона. Бои со змеями у себя на родине закалили их, а оружие что изготавливали под Горой, во многом превосходило примитивные орудия диких эльфов. В отличие от Великана Творца, драконы

воевали пламенем и когтями, паря в воздухе. Но не имели их последователи ни когтей, ни крыльев. И способностями к магии драконов, не обладали. Поэтому изначально верх в войне одерживали драконоборцы. Но стоило им войти в Великий Лес, как силы сравнялись. Не было и никогда уже не будет, на западе лесных чащ подобных тем, где жили дикие эльфы. Деревья исполины кронами своими заслоняли солнце, поэтому даже днём сражаться приходилось в полумраке. А ночью на помощь культистам приходили обитатели Леса, животные которых приручили эльфы. Пристыдил тогда Иэйлэн божеств Кениэйль, что творения их пособничают драконам. Но заметили те, что это западные эльфы первыми пролили кровь и развязали войну, на востоке же царил мир и процветание, где Дети Эрии и драконы жили в гармонии. Задумался тогда Бог Света, но божества Азайрэла от слов своих не отказались, обвинив божеств Жизни в измене Эрии. Ещё сильнее разгорелся спор меж богами, лишь Сэнивель воздержалась от него, с укором глядя на всех. В эльфийских легендах говорится, что если звезда срывается с ночного небосвода, то слеза стекает по щеке Богини Ночи. В древних сказаниях Аэ-Рэлграда так же говорится, что в ночь решающей битвы в глубине Великого Леса сквозь тёмные кроны был виден звездопад. И дикие эльфы сочли это благим знаком, памятуя о падающей на заре мира звезде.

В ту ночь преломили силы востока ход войны. Войска драконоборцев дрогнули и обратились в бегство, прочь из заколдованных лесов. Но не долго праздновали культисты победу. Драконы пожелали возглавить свой завоевательный поход. Стаи их направились на запад, а следом потянулись и последователи. Огонь и смерть сеяли драконы на западных землях, явив свою разрушительную суть. В ужасе бежали проигравшие, от могучего и единого войска не осталось и следа. Да и победители, дрожали от страха, при виде своих покровителей в сражении.

Не выдержал осады Град под Горой. Обрушили жители его подземные ходы, замуровав себя в подземельях. Край Безлесья, в пору было переименовать в Край Огня. Лишь у рек и озёр нашли убежище выжившие, и в дальних горах на западе, где змеев в своё время драконоборцы давно искоренили. Большую часть народов либо убили, либо увели в рабство, чтобы те прислуживали ящерам. По нраву пришлось драконам властвовать над испуганными пленниками, и тайно возжелали они покорить весь эльфийский народ.

Теперь, когда угроза драконоборцев была уничтожена, ничто более не мешало змеям вернуться к исполнению своей главной цели. Но сколько не парили они над покорённым миром, Дар отыскать так и не смогли. Мудрейшие из них рассудили тогда, что, быть может, боги схитрили, укрыв чарами Дар от взора и чутья ящеров. Тогда драконы решили снова использовать преданных им последователей. Поделились они с ними секретом, что когда-то давно коварные великаны, из числа тех, которым поклонялись драконоборцы, похитили у драконов священный артефакт их расы. Артефакт был спрятан, и долго драконы блуждали по подземному миру в поисках. Но всё было тщетно, и тогда драконы вернулись назад на поверхность ни с чем. И раз здесь их поискам решили помешать слуги великанов, значит артефакт на поверхности, но чары скрывают его от драконов.

Эльфы согласились помочь и поняли боги, что хитрые змеи обманули всех. Всё это время готовили они почву, чтобы продолжить свою охоту за Даром. Неизвестно, что сотворить смогли бы они с ним, как закончить. Раскол, что произошёл в Пантеоне сходил на нет. Всё больше богов считало, что нужно вмешаться и остановить драконов, пока не стало слишком поздно. Многие считали, что если дар попадёт в лапы змеев, смогут они пробудить Великих Драконов и тогда все эльфы превратятся в рабов, а Эрия будет принадлежать ящерам.

Но Запрет оставался в силе.

Тем временем, несмотря на гордость и алчность, в некоторых драконах стала пробуждаться симпатия к смертным. Не все из них готовы были считать эльфов лишь послушными ничтожествами. Появились вожди дикарей, что заслужили почтение ящеров и даже завели дружбу со змеями. Они стали известны как Всадники, ибо осмелились воспарить вместе с драконами.

Предание о Падающей Звезде, подсказало отважным наездникам, что искать Дар нужно на востоке. Эффективнее любых экспедиций культистов оказались Покорители Небес. Скоро удача улыбнулась им, и Дар был найден. Драконы, что сдружились с эльфами, знали о намерениях своих собратьев и не желали, чтобы они исполнились. Местонахождение Дара осталось в секрете, до тех пор, пока остальные драконы не начали догадываться, что их водят за нос. Измену почуяли они. Культисты всё ближе подбирались к дару и поняли Всадники, что конфликт неизбежен.

Распри между драконами переросли в новую войну, в которой наездники обречены были на поражение. Численный перевес оставался на стороне змеев и их последователей. Если бы не сговор с Градом под Горой, война между драконами окончилась бы ещё не начавшись. Но пещерные эльфы, давно нашедшие тайные проходы на поверхность, сумели поднять восстание среди рабов - потомков драконоборцев. Змеи, выступавшие на стороне эльфов, рассказали про сильные и слабые стороны своих сородичей. Тогда Град под Горой смог вооружить подходящим оружием и Всадников, и рабов. Не покладая рук трудились они годами, куя оружие для целой армии.

Не стали Всадники дожидаться пока Культ Дракона найдёт Дар, или уличит их в сокрытии. Пещерные эльфы подняли мятеж, а драконы начали собственную братоубийственную войну. Неравными были силы, но была надежда, что остальные эльфы, узнав о истинных мотивах коварных змеев, отринут служение Культ. Впрочем, и у драконов-покорителей, нашлись свои преданные слуги среди смертных. Мир снова разделился на два протироборствующих лагеря, только теперь драконы стояли по обе стороны. Война затянулась, но вечно длиться она не могла. Силы всадников очень скоро оказались загнаны в подполье. Несмотря на то, что они нашли определённую поддержку среди пособников змеев, те не осмеливались присоединиться к мятежу в открытую. Слишком велик, стал страх перед драконами у их слуг.

Точку в борьбе поставили Покорители - Всадники Кльта. Им удалось обнаружить Дар и в ходе кровопролитных боёв отбить его у мятежных драконов. Финальное сражение разыграно было на склонах горы, что стояла посреди огромнейшего озера Эрии. Именно в вершинах этой одинокой горы упал Дар, брошенный Азайрэлом. Прекраснейшее из его творений вросло в скалу, став с ней единым, и Всадники так и не смогли овладеть им в полной мере, опасаясь, что наведут Культ на след. Когда же Покорители и сами нашли Дар, было уже поздно. Эльфы проиграли.

Задражали заснеженные вершины горных хребтов. То Великие Драконы почуяли близость пробуждения.

Но не смогли более Боги наблюдать, как коварные змеи становятся владыками сотворённого ими мира. Не в силах был Таарвен более сдерживать их порыв.

Сошло с небес сияющее Воинство Света во главе с Иэйлэном, разя ящеров копьями и стрелами лучей. Ожил Великий Лес по приказу Богини Жизни и поглотил вероломный Культ Дракона. Вступили в схватку и младшие божества Таарвена и Азайрэла.

Как и предсказывал Бог Мудрости, не под силу было Пантеону одолеть драконов в подобном бою. В страхе змеи уползли обратно в твердь. Здесь уж ждал их Бог Творец со своей рукотворной армией. Ни один потомок Великих Драконов не ушёл живым из владений Азайрэла.

Так пришёл конец Культ Драконов и покорению Эрии младшими змеями. Но ещё представится им шанс в будущем явить своё коварство и силу.

Теперь же надлежало решать другую проблему. Запрет Бога Мудрости был нарушен, и, явив себя, боги должны были держать ответ перед своими детьми.

## Восстание

Подобно стене нависли свинцовые тучи над миром. Взывал бушующий ветер, с корнями вырывавший деревья, а яростный ливень в мгновение ока залил землю водой. То был гнев богов, его проявление по всему миру настигло коварных змеев. В далёких западных землях Безлесья, где Культ Дракона на протяжении поколений, господствовал над преданными Великану эльфийскими племенами, тучи так и не разверзлись. Далёк был

от взора богов этот край, их взгляд приковал к себе захват Дара. Но Азайрэл не забыл о своём обещании и вместо неба, разверзлась земля. И несметные армии вырвались из горных тоннелей под свинцовые тучи, грохот грома и дождь. Во всполохах молний набросились они на змеев. И в ужасе бросились те прочь, оставив и преданных им культистов, и верных драконопоклонников, и ненавидящих рабов. Но ветра и ливни сбивали их вниз на землю, и тучи стали казаться непреодолимой преградой. Ни один дракон не должен был уйти от гнева богов. И всё же такие нашлись. Сильнейших и хитрейших владык края Безлесья схватили искусственные войны Азайрэла. Но они не разорвали на части как прочих, а уволокли туда, откуда вышли. И прочие змеи попробовали укрыться там, в пещерах и трещинах, но смерть ждала их и на земле, и под ней. Огромна была армия Бога Творца. Огромна и бежалостна. Лишь те, кого забрали в глубины, сохранили жизнь. На время.

Конечно, не все змеи были уничтожены тогда, когда боги решили положить конец времен, что уже получили название Эпоха Дракона. Это событие в сказаниях перворождённых упоминалось под названием Плач Богов. Когда боги проливали слёзы, истребляя собственных детей. Долго шёл тот дождь, слабея с каждым убитым драконом, но все же продолжая смывать их кровь с земли. Велик был край Безлесья, в нём было, где укрыться змеям.

Но дольше всего шёл дождь в Неизвестных землях. А великие горы, что стояли здесь и вовсе назовут Вершинами Вечного Плача. Глубоко в корнях этих гор, в одной из множества мастерских Бога Творца томились скованные цепями драконы, ожидая своего часа и решения Азайрэла. Но Бог Творец не спешил.

На востоке же расправа была скорой и закончилась много раньше. Здесь боги во всём своём грозном величии предстали перед перворождёнными. В благоговейном страхе застыли и драконоборцы, сражённые драконопоклонники пали ниц, а последователи Культа и вовсе бежали прочь в животном ужасе. И лишь отважные Всадники, лучшие из эльфийских воителей, и их драконы без страха взирали на Пантеон. Прекрасен был этот союз смертных и бессмертных. То чего Таарвен так долго ждал, всё же воплотилось в жизнь.

Боги поделились со смертными историей Дара и правдой о драконах. Последним была сохранена жизнь и позволено остаться в Эрии.

Так были рождены Стражи Дара - те, кто должны были хранить его от посягательств недостойных, и определить достойных владеть им...

А претендентов на Дар было множество. Узрев богов, создателей мира, эльфы были сильно поражены их силой и величием, красотой и совершенством. И если драконы не смогли покорить сердца всех эльфов, то боги оставили равнодушными даже истовых драконоборцев. Даже те кто, за долгое время войн, потерь и безнадёжных сражений потерял веру, обратив сердце в камень, прониклись любовью и надеждой к богам.

Возжелали перворождённые в благодарность и в знак своей любви, подарить богам, то что те в тайне желали. А именно, закончить Дар так, как те бы возжелали.

Но не было единства в сердцах эльфов. Притягателен был Дар, и совершенны боги.

Каждый из них приложил руку к рождению перворождённых, и каждый мог найти отклик в их душе. Но некоторые боги притягивали смертных больше других. Кроме того, не успела ещё истлеть та вражда, что много на протяжении многих поколений век от века крепла между драконоборцами и драконопоклонниками. Много смертей было и с той и другой стороны. Много скрытого гнева и ненависти питали выходцы из запада, за порабощение своего народа и уничтожение родного края, а чувства вины и смирения побеждённых было пока не достаточно. И тогда было принято решение, начать Великую Игру, и пусть Стражи Дара и боги сами выберут в ней победителя. Тот, кто победит в Великой Игре, станет обладать Даром и посвятит его завершение своим богам. Не всем богам пришлось по душе такое решение, но многие из них потакая своим внутренним желаниям, одобрили его.

Не воины должны были доказать, что они достойны завершить Дар, но творцы. Тем, кого перворождённые почитали в первую очередь, надлежало проявить своё искусство и создать, нечто, что поразило бы и Стражей Дара и Пантеон. Так было



положено начало миру, по которому истосковалась земля. И так началось поклонение эльфов, тем, кого они считали своими создателями.

Единожды нарушив Запрет, боги покинул мир смертных, чтобы обратить свой взор на запад, где продолжали проливаться дожди и змеиная кровь. Ненапрасно ожидал Пантеон, что едва он явит миру свою силу, и дети Великих Прародителей в страхе обратятся в бегство. Ожидал Таарвен, что едва те скорются в тверди, из которой они вышли, он запечатает те земли, подобно Великим Горам, оставив младших змеев блуждать, по глубинам Эрии. Но странания Азайрэла в истреблении ненависных ему драконов, превзошли ожидания остальных богов. Огромная армия, что вышла из подземелий, заполнила край Безлесья. Искусственные воины осадили поселения Культа, с томящимися в них рабами и их господами, и отправились на охоту за сбежавшими дальше на запад драконами. И хотя и были эти существа лишь орудием мести, можно было почувствовать в них грозную силу. Многие боги увидели в них угрозу едва возникшему в Эрии миру и потребовали призвать Бога Творца к ответу. Тогда дети Азайрэла поведали, что давно уже укрылся их отец в своей мастерской в центре мира, так что до него невозможно добраться. Там, в глубинах тверди, создаёт он нечто, о чём неизвестно даже им. Свою мастерскую он окружил нерушимыми стенами и армиями из новых искусственных детей.

В голосах многих из младших божеств Творца была слышна горечь. Боялись они, что отец заменил их своими новыми творениями, над которыми трудится в тайне от всего мира.

Многие из богов испугались этих речей. Они заподозрили Азайрэла в предательстве, и зависть его нахождению в мире смертных, рядом с Даром, заставляла их произносить клевету. Бог Творец должен был предстать перед Пантеоном и доказать чистоту, своих помыслов. Но нарушить Запрет второй раз было нельзя. Нельзя было силой представить Азайрэла под взор богов, это могло навредить миру ещё сильнее, чем едва закончившаяся война.

Тем временем армия Азайрэла очистила край Безлесья от последних змеев. Некоторые продолжили свой карательный поход на запад, вслед за сбежавшими в неизвестные земли, хотя в этом не было нужды. Ни горы, ни леса тех краёв не дали бы драконам желаемого убежища. Азайрэл хорошо расставил сети, и его искусственные воины ждали свою добычу всюду. Очень могущественными были они. Во многом схожие с самими драконами эти солдаты искусственных армий, были выкованы Богом Творцом из глубинного металла. Шкуры их не уступали по прочности чешуям змеев, зубы и когти были так же прочны и смертоносны. Некоторые обжигали своим дыханием, другие извергали молнии, третьи могли летать, а четвёртые проходить сквозь твердь беспрепятственно. Все они беспрекословно подчинялись своему создателю, являясь лишь подобием жизни, лишённым воли. Но так продолжалось недолго.

Кровь драконов, что они проливали в изобилии в Плач Богов, начала медленно извращать их сущность. Слишком занят был Азайрэл, и не было ему дела более до своей армии, и до того что происходит на поверхности. Слишком долго оставались искусственные армии без присмотра. И хоть и смыл дождь ту кровь змеев, что покрывала их тела, но та что попала им в пасти, отвратила их от создателя. Могучими и полными жизни были младшие змеи, и скоро их воля начала подчинять себе собственных убийц. И это не дало краю Безлесья обрести желанную свободу.

Последователи Культа Дракона так и смогли повернуть оружие против созданий, столь похожих на их бывших хозяев. Рабы - поднять восстание, когда поселения окружали армии новых драконов. Власть змеев сменилась новой властью. А Пантеон уже ничего не мог с этим сделать.

### **Игра за Дар**

Война за Дар закончилась, а вместе с ней пришёл конец и Эпохе Дракона. Змеи были истреблены, а секрет Дара раскрыт его обладателем. Начиналось новое время, упоминающееся в древнеэльфийских песнях как Эпоха Богов. С открытием существования целого Пантеона божеств, начинается мощное развитие религии. Если до

этого существовали лишь вера в Великана и Культ Дракона, а о первых верованиях древних диких эльфов и вовсе практически ничего неизвестно, то в Эпоху Богов рождается огромное множество разнообразных учений, религий, сект и фетишей. Эльфийские сказители подробно описывают божеств Пантеона, начиная со старших богов, и заканчивая всеми их детьми. Лишь о Сэнивель в этих легендах не говорится ни слова, ибо тогда ещё вся внеземная красота ночного мира и Айрэ не была открыта смертным.

Великая Игра или Игра за Дар начинается очередного раскола в эльфийской расе. Поделенные когда-то змеями на два противоборствующих лагеря - драконопоклонников и драконоборцев, теперь они начинают поклоняться разным богам. Первая смута возникает в рядах драконоборцев. Многие из них были вдохновлены видом сияющего воинства Иэйлэна и его детей, их отваги и решительности в схватке с драконами. Они безоговорочно признают в Боге Света предводителя Пантеона, его верховное божество, и считают поклонение ему, делом достойным победителей. Воспринимая это как свою награду за проявленную в войне доблесть, драконоборцы из их числа решают занять в мире главенствующее положение. Хотя боги и запретили эльфам, обращать в рабство собственных братьев, чтобы не уподобляться драконам, драконоборцы не могли оставить бывшего врага без надзора. Всадники, что не вступили в Стражей, основывают несколько поселений на границе с Лесом, чтобы контролировать происходящее на востоке и следить за Даром. Остальные драконоборцы разделяющие их убеждения, строят города дальше на запад, расселившись вплоть до гор, за которыми лежит Безлесье. То были земли сильно пострадавшие от войны в своё время. Ярость драконов сгубила большую часть Леса восточных земель, ощутимо приблизив Дар к его западной границе.

В соперничество с идеологией Всадников, уверовавших в силу Иэйлэна вступили пещерные эльфы. Будучи на протяжении всей войны главной силой противостоящей драконам, а главное создавшие возможность противостоять им, они не желали признавать себя и своего бога ниже по рангу. Выходцы из Подземного Града и поддерживающие веру в Великана драконоборцы основывают первое эльфийское государство, названное в честь их бога - Аэ-Рэлгард. Оно простиралось на берегах Озера Крови, граничило на севере с землями Всадников, а на востоке и юге с Лесом. Теперь от детей Аэайрэла они узнали, что всё это время поклонялись их Богу Творцу, противостоявшему драконам с давних времён. Теперь религия пещерных эльфов возвела в культ Аэайрэла и его детей, а новые города, построенные в горах и у берегов, посвящались младшим божествам Творца. Много времени пройдет, прежде чем пещерные эльфы, поймут, что их бог давно забыл о них.

Нашлись среди победителей и те, кто проникся состраданиям к побеждённым и пожелал излечить пострадавшие от войны земли. То были драконоборцы, оставшиеся равнодушными к плачу Кенилэй. Вместе с драконопоклонниками из Леса, они начали восстанавливать истерзанный пожарами край, начав с границ государства Аэ-Рэлгард. Поклоняясь Богине Жизни они сажали прекрасные сады и рощи, наполняя опустошённые поля битв цветами, в память об усопших. Их родиной станут эти богатые земли, которые впоследствии возжелают другие народы.

Прячась от бдительных взоров Всадников в лесную глушь, драконопоклонники отступили подальше на восток. Одичавшие во время войны, они стали поклоняться множеству младших божеств Кенилэй, во многом таким же зверям по своей натуре. Чем дальше Лес уходил на восток, тем более непролазной была его чаща, и более дикими и пугающими были обычаи его обитателей.

Нашлись среди драконопоклонников и те, кто пожелали искупить свою вину сами. Они сдались на милость победителям: Всадникам и драконопоклонникам и те приняли их так, как назидали боги. Среди сдавшихся нашла своё место и большая часть уцелевших покорителей. Несмотря на то что, что долгое время они жили и трудились рядом со своими бывшими врагами, они так и не стали единым народом. Слишком чужда для них оказалась вера в Иэйлэна, слишком сильно оказалось влияние драконов. Спустя множество поколений, пленному народу всё же было позволено уйти, чтобы найти собственный дом.

Несмотря на полный разгром драконов, уничтожение богами Змеиног Гнезда, остались в мире Покорители и драконопоклонники, не пожелавшие отвернуться от своих

бывших хозяев. В это были члены Кюльта Дракона, и те немногие, что уцелели в Плач Богов, поспешили укрыться в землях, куда ещё не ступала нога эльфа. Подчиняясь воле младших божеств, эльфы Леса развернули грандиозную охоту, на тех, кто не пожелал смириться с поражением, отречься от богов и сдаться в плен Всадникам, или же принять новую веру. В страхе бежали прихвостни драконов, оставляя свои логова, пещеры и тайники. Часть из них укрылась в великих горах на севере, другие бежали за далёкие горы востока. Среди Всадников и драконоборцев, так же появились те, кто начал собственную охоту на побеждённых. Они продолжали преследовать их в самых отдалённых уголках Эрии. Пойманных уводили назад на запад.

Первым государством после Аэ-Рэлгарда, становится союз крупных городов на границе Леса. Оно получило название Эрийский Пантеон, а пять его основных поселений в последствии были известны как Наймиты Пантеона. Здесь обосновалась большая часть Всадников и наиболее набожные драконоборцы. Каждый Наймит почитал одного из старших богов в большей степени, чем прочих. И всё же единая вера была сильна продолжительное время. Основное религиозное учение - Айрэйский Пантеон - было основано именно в Наймитах. Работа над ним началась сразу же по завершении войны и объявлении Великой Игры. Это был грандиозный акт почитания Пантеона, с расчётом на победу в игре. Строилось множество храмов, и устраивались массовые поклонения богам, причём всем без исключения. Каждому отводился свой день в году, в который надлежало исполнить надлежащие религией деяния. Сказители Эрийского Пантеона очень подробно описывали своих божеств, складывая о них легенды и песни. Многие из них спустя время стали мифами, распространёнными среди всех эльфийских народов востока.

Чем дальше на запад от Эрийского Пантеона располагалось поселение драконоборцев, тем слабее там было его учение. И тем сильнее вера в Иэйлэна, негласного верховного бога. В этих землях образовалась общность перворождённых со временем прославившаяся как Храмовники - защитники богов в мире смертных или воины Иэйлэна в смертном мире. Основным занятием Храмовников всё ещё оставалась война, и они стремились совершенствовать её ведение. Здесь рождались разнообразные воинские школы, развивались тактические и стратегические приёмы, знание которых, было главным оружием драконоборцев в войне с драконами. Под назор Храмовников попало множество пленённых драконопоклонников, что по своей воле решили искупить вину перед богами, или же, напротив, были пойманы преследователями. Именно они стали восстанавливать эти земли от последствий войны, обрабатывая землю и возделывая поля. И именно они стали кормить драконопоклонников.

Когда мир постепенно начал оправляться от войн и разрушений, среди бывших драконоборцев стали появляться те, кто не был заинтересован в участии в Великой Игре. Они считали свой долг перед богами выполненным, приняв участие в основании первых городов-государств. Многие из них так и не смогли отвернуться от своей изначальной веры в Великана и принять Пантеон. Другие же настолько вжились в роль воителей, что вовсе потеряли всякую веру и способность жить в мире. То были истовые воины, прошедшие множество битв, закалённые отчаянной партизанской войной. Их сердца ожесточились, нескончаемыми потерями и безнадежными сражениями. А умы отказывались принимать победу за счёт богов. Уставшие и истощённые, они пожелали вернуться на свою родину в край Безлесья, чтобы восстановить свой прежний дом. Они уходили, когда Игра за Дар разгоралась всё сильнее, а свет встречал первых творцов эльфийской расы увековечивших свои имена в веках. В Эрийском Пантеоне это были искусные богословы, сказители и ораторы, толковавшие волю богов и миропорядок, развивавшие религиозные учения и культуру в целом. Были здесь и мастера живописи по камню, и сочинители песен и музыки. Так же в Наймитах, появились первые артисты - выходцы из Кенилэйских Рош, где танец был не только ритуалом, но и способом повествования истории. Артисты выступали перед публикой, ставя различные сюжеты из сказаний о Войнах Дракона и Плача Богов, они выходили на сцену в роли известных героев и злодеев, разыгрывая отважные или ужасные деяния своих предков. Со временем для таких представлений начали возводить подходящие сооружения. Их строительством как ни странно занимались пещерные эльфы. Они возвели множество достойных внимания

архитектурных памятников по всему краю Леса, не обделив своим вниманием ни один народ. Так в Эрийском Пантеоне были построены театры, великолепные храмы и скульптуры богов и героев. Храмы возводились и в землях Храмовников, в обмен на службу талантливых полководцев и искусных воинов в Аэ-Рэлгарде. А в Кенилэйских Рощах пещерные эльфы и вовсе полностью отстраивали города, забирая часть урожая с их плодородных земель. Своим трудом на благо других государств пещерные эльфы хотели показать, насколько высоко их искусство. Ведь оно могло отвечать требованиям и других культур. Архитекторами зачастую были уроженцы других стран. В итоге рождались поистине грандиозные творения, которые не могли остаться без внимания смертных и Пантеона.

Свой вклад в Великую Игру вносили и повинившиеся культисты и Покорители, те что были на службе у Храмовников и Эрийского Пантеона. Несмотря на свою зачастую постыдную работу и труд, походивший всё больше на рабский, они проявляли должную изобретательность в быту и мудрость в жизненных укладах. Прислуживая богатым сказителям и жрецам, они первыми изобрели письменность на свитках из особых высушенных растений. Со временем среди них появились те, кто стал записывать историю своего народа, упоминая в ней в основном предков, а не богов. Появлялись первые официальные календари государств, основанные на знаниях разных народов. В Эрийском Пантеоне утвердилось летоисчисление и ведение хронологии страны от Плача Богов.

Иные приспешники драконов, что не приняли Пантеон и новую веру и бежали, основав свои поселения далеко на востоке от края Лесов. Эти места стали называть Безбожными землями или Безбожьем, и согласно древним сказаниям эльфов, богам и впрямь не было дела до этих далёких земель. Их взоры приковывал Дар и Игра, что разворачивалась вокруг него. Здешний край особенно сильно пострадал в Эпоху Сотворения от буйства Азайрэла. Холмы и скалы прорезали редкий Изначальный Лес, пугающий своим безмолвием и пустотой. Совсем иные твари поселились здесь ещё в незапамятные времена до Часа Рождения. Невиданные ранее народом эльфов, они во многом походили на животных внешне, но их повадки заставляли усомниться в звериной природе. Из поколения в поколение последователей Культа Дракона будут передаваться рассказы, о странных существах, что могли говорить словно эльфы, но внешне похожи на зверей. Им приписывали самые разные силы. Одни говорили, что это "глаза и уши богов" в этих забытых Пантеоном землях. Другие, напротив, называли тайными потомками драконов. Но все соглашались с тем, что эти странные существа замешаны в колдовстве, что пропитало эти древние леса. Эльфы сторонились их, разбивая поселения в предгорьях и горах, где били ключи ручьёв. После чащ Леса, где за ними охотились, словно на дичь почитатели Кенилэй, их неприязнь к тени деревьев лишь окрепла. Долгое время бок о бок жили беженцы и хозяева здешних краёв бок о бок, избегая встреч. Пока поселения последователей драконопоклонников не начали перерастать в первые города, а с запада не начались набеги племён из Леса.

Племена эльфов, что жили в Лесу оставались самой разнородной и разнообразной нацией перворождённых. Ещё во время властвования драконов в Эрии их называли лесными эльфами. Многие из них были истовыми драконопоклонниками. Но не меньше было тех, кто просто боялись змеев, считая их не богами, а чудовищами. Они больше заботились о природе и животных, и поклонялись Кенилэй, многие мигрировали в Рощи. Те, кто почитал драконов и прислуживал в Культе в многом просто сменили одних хозяев на других. Их жзненные уклады не сильно изменились с принятием Пантеона. Боги, почитавшиеся ими, были в основном сильными и жестокими божествами жизни, схожими с драконами. Многие эти лесные племена унаследовали от драконов. Например, их стремление к покорению. Животные которых некоторые из их собратья защищали и оберегали, изредка дрессируя, для диких лесных эльфов были рабами. Они выводили новые виды самых разных тварей. От кровожадных гоних, отслеживающих жертву и бойцовых зверей, впадающих в бешенство и огромных существ, крушащих всё на своём пути. Подобное не могло не привлечь внимание их жестоких богов (и сами они зачастую им помогали в создании новых своих детей - благодаря эльфам они были более функциональны и эффективны). Чтобы угодить им, лесные эльфы развязывали кровавую

охоту, в качестве дичи, не всегда были лишь существа леса. Иногда это было соседское племя, другой народ, или бежавшие культисты. Большая честь Племян леса была настроена очень воинственно и агрессивно.

В отличие от своих соседей из Леса, жители Кенилийских Рощ были настроены куда более миролюбиво. Танцы, музыка, актёрское искусство и уход за своими садами, самые известные, но не единственные их труды. Благодаря своей большой любви к природе и всему живому, им удалось постигнуть многое, что Богиня Жизни и её дети заложили в свои творения. Жители Рощ, были искусными врачевателями. Самые тяжёлые раны и любые недуги тела и духа, могли поддаться исцелению в этих благословенных богами землях. А здешним садоводам удалось вывести множество новых культур растений. Деревья в царстве Кенилэй плодоносили на протяжении всего года, а урожай с полей был куда богаче, чем в иных землях. Природа этих мест процветала как нигде в Крае Лесов, справедливо считавшаяся красивейшей в Эрии.

Великая Игра только начиналась, поколения эльфов, ещё помнящие прежнюю эпоху не успели смениться новыми. Согласно древнеэльфийским сказаниям, боги были поражены творениями своих детей. В своём желании поощрить смертных и выразить им своё покровительство, они начали искать пути для обхода Запрета. Скоро жрецы в храмах могли слышать наставляющий глас своих божеств, исходящий от величественных изваяний. Охотники в лесах, слышали шёпот деревьев и встречали наделённых голосом животных - королей своего вида, тех самых существ, созданных старшими божествами Пантеона. И из глубинных недр пещерные эльфы слышали зов своих божеств, казалось, сам камень разговаривал с ними. История оживала на свитках мудрецов из числа покаявшихся культистов, словно они заглядывали в прошлое, узнавая детали событий неведомы никому.

И лишь истые драконоборцы слышали зов своей родины, манящий их назад в их край Безлесья. И скоро народ Великана потянулся обрано на запад. Немногие из тех что ушли века назад на последний бой с драконами и их приспешниками вернулись назад. А те что вернулись, нашли свою родину в том же запустении, которое они когда-то покинули.

### **Великий западный поход**

Если бежавшие далеко на восток последователи Культа Дракона почти не волновали Пантеон, то ситуация в Безлесье не могла не привлечь их внимания. Опасение, которое вызвала армия Бога Творца, подтверждались. Кровь змеев пагубно повлияла на творение Азайрэла. Их месть за истребление пропитала грозных воинов из глубин Эрии, напитав их злобой и стремлением к господству, невиданному даже для драконов. То было во многом лишь примитивная имитация, и всё же учитывая силу этих искусственных существ, угроза была реальна. Пока в Крае Лесов перворождённые начинали основывать эльфийский мир без гнёта драконов, Безлесье напротив страдало, полностью скованное безраздельной властью армий новых драконов. Здесь, на крови и страхе, строился совсем другой мир, где эльфам не было места.

Край Безлесья быстро оказался под полным контролем новоявленных змеев, уже готовящихся покорять Неизвестные земли и Лес. Потомки ушедших на восток драконоборцев, что оставались здесь успели пережить и партизанские войны и засилье самых фанатичных последователей культа, которых змеи отправляли на запад, чтобы сломить веру в Великана. Пережили они и тёмные времена невольничества. Но с рабством новой Эпохи оно сравниться не могло. Слабые, больные и старые безщадно истреблялись, остальные отправлялись в глубокие шахты на западные отроги Великаных и Пустых гор, и в далёкие горы Неизвестных земель. Здесь они добывали столь ценную для творений Азайрэла руду, из которой те изготвливали себе новые тела, плоды и без того бесчисленную армию. Культисты же приглянулись им, быстро став покорными слугами и погонщиками рабов. Скоро на западе было выковано новое огромное невиданное доселе государство. Империя новых змеев.

Именно с этим огромным чудовищем, превратившим Край Безлесья, когда-то плодородный и богатый в засыпанные пустоши, воздух которых был отравлен дымом и

гарью спускавшимися с гор, предстояло сразиться возвращавшимся с востока драконоборцам.

Поражённые увиденным, многие из них посчитали, что боги предали их. В то время как Лес был очищен от драконов, их родина была порабощена. Некоторые посчитали, что змеи были просто изгнаны на запад и здесь теперь воплощали все свои отвратительные желания. Кровь вскипела в драконоборцев, и их прежняя жажда битв возвращалась, вместе с их возрадившимся из пепла врагом. Малочисленные, но хорошо вооружённые и сплочённые, последователи Великана вступили в сражение со своим древним врагом. И хотя новые змеи и были творением Азайрэла, но дух драконов в них был настолько силён, что ненависть к драконоборцам вызывала у них невиданную ярость. И снова начался этот неравный бой между смертными и бессмертными. Победившие драконов искусственные воины Бога Творца были практически неуязвимыми. Но испытанных множеством битв драконоборцев и их потомков подогреваемых ненавистью это остановить не могло. Умеющие мастерски вести партизанскую войну в невыгодных для себя условиях, более сильного и многочисленного противника, они вошли в Безлесья, намеренные положить конец господству новых змеев. Действуя скрытно, они освобождали рабов, крушили шахты и убивали культистов. И хотя их число было столь мало, что угрозы для Империи не было, скоро ненависть к ним у новых змеев, вынудила тех развязать настоящую охоту, переросшую в кровавую войну.

Скоро Пантеон понял, что игнорировать новых драконов нельзя. Их мощь росла, а война с вернувшимися драконоборцами, лишь заставляла ускорить подготовку к полномасштабному вторжению в Лес. Неизвестные земли уже активно колонизировались этими существами. Ещё не испорченные грубым отношением к природе они были отданы культистам и их рабам, так же готовившим собственное войско против приспешников богов.

Не зря Таарвен опасался, что открытое вмешательство Пантеона в мир смертных обернётся трагедией. И опасения его в полной мере подтвердились. Истребить драконов оказалось не так легко. И в результате они превратились в куда более кошмарных чудовищ, чем были изначально. Созданные как всего лишь искусственные воины, даже одержимые кровью змеев, эти существа не были способны на что-то кроме войны. А дух драконов привил им ещё и тягу в порабощению. Всего за несколько эльфийских поколений Безлесью был нанесён ущерб невиданный миру за всю Эпоху Дракона. Опустошение было сравнимо лишь с последствиями сражения Азайрэла со Змеями Прародителями. Миру грозила новая затяжная кровопролитная война. И несмотря на желание Пантеона избежать кровопролития, позволить Империи и дальше наращивать мощь, было нельзя.

Гордые драконоборцы не спешили обращаться за помощью к своим бывшим союзникам, полностью погрузившись в противостояние с культистами и их новыми хозяевами. Посему богам необходимо было самим направить перворождённых Края Лесов на запад.

Скоро жрецы в храмах и шаманы в лесных чащах заговорили о возвращении угрозы драконов. Их грозные речи о возвращении побеждённого врага не были восприняты. Слишком многим не хотелось повторения Войн Дракона. Тогда боги явили свою волю эльфам, обратившись к ним через своих главных слуг в мире смертных. Ветер принёс тяжёлые громовые тучи с запада, полные гари, чёрные от дыма. Молнии истязали их подобно бичам, и вновь пролился на землю солёный дождь. Так перворождённых созывали на новый бой.

Земные недра содрогнулись, открыв путь к пещерным эльфам к недрам. Здесь, не без помощи детей Бога Творца, нашли они руду металла - остатки мечей, которыми Азайрэл когда-то пронзил мир. Ведомые своими божествами днями и ночами трудились они создавая оружие из невиданного доселе материала. Вооружить войско Пантеона надлежало им. Храмовники отправили отряды разведчиков на запад, узнать что можно о новом враге. И скоро по Краю Лесов поползли слухи о невиданных ранее чудовищах. Из Леса и Рощ в Наймиты стягивались силы эльфов с востока, чтобы узреть волю богов воотчую и присоединиться к Великому Походу Пантеона. На подготовку этого

масштабного действия ушло немало времени, но боги были на стороне эльфов, и удача сопутствовала им всюду. Силы всех государств и племён были собраны в единое войско. Пещерные мастера вооружили его, храмовники обучили сражаться, жрецы Наймитов вдохновляли, а жрицы из Рош, готовились ухаживать за ранеными. Костяк армии же составляли эльфы Леса и приведённые ими звери. Армии равной этой Эрия ещё не видела. Многочисленная и сплочённая она была собрана и организована в невообразимо короткие сроки для своей численности, и скоро единым фронтом двинулась на запад.

Великий Западный Поход. Под таким названием в древнеэльфийских летописях известна эта вторая масштабная война Эрии. Но в отличие от прежних противостояний, на сей раз эльфийский мир столкнулся с чем-то совершенно чуждым ему. Хотя и на стороне новых драконов и выступали культисты и рабы, последние были настолько извращены своими хозяевами, что превратились в уродливых существ отвратительных самому существу Эрии. Оружие из металла, которое последователи Пантеона сжимали в своих руках, было лишь частью тел их врагов. Подобно новым змеям сочетающим металл из недр и кровь драконов, их слуги невообразимым образом сочетали плоть и металл. В отличие от даже от самых ярких последователей Культа Дракона, считать этих существ эльфами было уже невозможно.

Весь ужас борьбы с этими чудовищами испытали на себе вернувшиеся раньше драконоборцы. Год на годом наблюдали они, как их братья по крови насильно или по своей воле терпят истязания над собой. Целью причинения этих страданий было наделение силой, недоступной смертному. Перворождённых прерасщали в совершенное оружие. Ведь жителем Империи новых драконов мог быть только солдат. Справиться с творинями Азайрэла драконоборцам оказалось не под силу. Но если бы не их исступлённая партизанская война против культистов на далёком западе, кто знает какие бы полчища этих омерзительных созданий могла бы выставить Империя против сил перворождённых Края Лесов. В конце концов даже обуянные гордостью змеев новые драконы признали в горстке отважных воинов достойных противников. Тогда-то и решили они, поведать драконопоклонникам, что именно их Великан создал эти неуязвимые для смертных тела. И всё же несмотря на казалось бы такое очевидное и страшное предательство, они продолжали сражаться. Их желание отвоевать свою родину и положить конец власти драконов оказалось сильнее. И помощь им подоспела как раз вовремя.

Удивлены были новые драконы, когда на востоке зареяли флаги Пантеона. Ветер погнал тучи пепла прочь, а перворождённые погнали слуг Империи вглубь Безлесья. И хотя победы сменяли друг друга, эльфы понимали, что одолеть такого противника будет непросто. Очень скоро Великий Западный Поход мог превратиться в затяжное противостояние. Но последователи богов, ведомые Пантеону готовы были и к такому исходу. Лишь бы их божества оказались довольны. Даже в этой войне, соперничество за Дар продолжалось и перворождённые стремились показать, чей народ наиболее достойный.

Тем временем, запершийся в сердце мира Азайрэл, продолжал трудиться в тайне от остальных богов. настолько Бог Творец погрузился в свою работу, что не было ему дела до происходившего на поверхности. Оставив свои творения предоставленными самим себе, он и не догадывался, какую угрозу он создаёт для Эрии и Пантеона. Впрочем, хаос, в который погрузился мир, оказался на руку замыслу Азайрэла. Разачарованный в Даре, он решил исправить свои прежние ошибки. И пленённые им драконы во время Плача Богов должны были сыграть свою роль в плане. Сломив пытками их волю, Бог Творец искушением и угрозами вынудил этих гордых существ исполнять свою волю. Несмотря на обоюдную ненависть между двумя врагами была заключена сделка.

Стоило начаться Великому Западному Походу и истинные драконы вернулись. В глубине Неизвестных земель из темниц Азайрэла в горных недрах вырвались они на поверхность и поспешили далеко на запад. Здесь драконы нашли поселения своих последователей, бывших членов Культа Дракона. Только-только начавшие освобождаться от учений культа эти перворождённые снова оказались под властью бывших хозяев. Старики встречали змеев как богов, а новое поколение взирало гордо, но с опаской. Змеи помогли своим последователям справиться с набегами дикарей из Леса, обрушив на ненавистные тем леса

всю скопившуюся в них ярость огня. Скоро были собраны силы для возвращения на запад. Пока взор Пантеона был устремлён на Безлесье драконы и их слуги бичём пламени пронесли по восточным границам Леса, обратив племена здешних лесных эльфов в бегство. Потомки культистов заселили северные горы Края Лесов, заново основав Драконье Гнездо, ставшее известным уже как Змеиное. Змеи возвращать были мощь и власть в тайне от остального мира. Азайрэл не доверял драконам, хорошо зная их гордую и алчную природу. Поэтому отпустив их на волю, вместе с ними он отправил одного из своих искусственных воинов. Змеи нарекли его Надзирателем, а перворождённые Неживым Драконом. То было особое творение Азайрэла, лучшее из всей его искусственной армии. Тщательно изучив пленённых им драконов, Бог Творец смог создать точную их копию из металла. Он наделил это существо огромной силой, искушённым умом, способным справиться с коварством змеев и небывалой преданностью. Кроме того он доверил Надзирателю и ещё одно своё творение. В сказаниях перворождённых оно упоминается как Змеиный Дар или Дар Змеям. С помощью его и было отстроено новое Драконье Гнездо. Силами драконов и культистов оно превратилось в город, которому в Эрии не было равных.

Когда эльфы начали терпеть поражение в своём великом походе на запад, боги не могли оставить их без поддержки, вся их сила и воля были направлены на победу над Империей, и это оказалось идеальным моментом действия для змеев. Войска преданных драконов эльфов начали возвращать свою власть над Лесом. Не встречая должного сопротивления, они дошли даже до Эрийского Пантеона, Кенилэйских Рощ и даже до Аэ-Рэлгарда. Пещерные эльфы не участвовали в Великом Походе, боги отвели им другой удел. Древние враги последователей драконов разбили силы захватчиков, но покинуть свои земли не спешили. Подобно почитаемому ими богу, пещерные эльфы так же были затворниками.

Но завоевательные походы были далеко не главным в возвращении змеев. Напротив, то была лишь их прихоть, которой и ожидал от них Азайрэл. Основное действие должно было случиться в Змеином Гнезде. Здесь свершив странный ритуал, змеи выполнили часть своей сделки, воплотив план Азайрэла. И тем самым свершили страшное преступление против Пантеона.

Надзиратель, что был послан вместе с драконами, вызмыл в небо и покинул смертный мир. Он устремился за его пределы в обитель Сэнивель в Царство Тьмы и Ночи. Здесь в извечной тьме он выкрал звезду, сотворённую ещё до Эрии и вместе с ней устремился обратно, стремясь избежать гнева Богини Ночи, ведь кража не могла остаться незамеченной.

Второй раз могли наблюдать перворождённые падающую с небес на землю звезду. То был Металлический дракон Азайрэла возвращающийся обратно. Упав серых горах леса, он укрылся глубоко у их корней и затаился. Недолго радовались драконы избавлению от своего стража. Гнев Сэнивель не заставил себя ждать. Единственная кому не было дела до смертного мира, она наблюдала за ним отстранённо. Давно заметив возвращение змеев, Сэнивель не смогла различить среди них подделки Бога Творца. Обманутая она сочла, что за кражей стоят алчные драконы. Возмездие Царства Тьмы и Ночи настигло Змеиное Гнездо незаметно, но стремительно. В один момент день стал ночью, а реальность сменилась для его жителей кошмаром. Вечная тьма нависла над этим местом, поглотившая без следа всех его обитателей. Остальные драконопоклонники в ужасе рассеялись в горах, стараясь избегать этого гиблого места. Так последние из первого поколения драконов Эрии были полностью истреблены.

Те потомки культистов, что видели уничтожение Змеиного Гнезда поспешили вернуться обратно на восток, где их нашли драконы. Остальные же, вкушившие побед драконопоклонники, хотя и лишившись хозяев, но бежать не собирались. Они пожелали властвовать над Краем Лесов. Многие почерпнувшие из своих походов на государства, они решили основать собственную страну, независимую от воли богов Пантеона. А так как драконы теперь были полностью уничтожены, они стали называть себя наследниками змеев.



Тем временем война в Безлесье разгоралась. Несколько раз империя была близка к тому, чтобы переломить хоть противостояния, но благодаря помощи богов перворождённым удалось удержать инициативу в своих руках. Военачальники эльфов быстро поняли, что, несмотря на всю мощь объединённой армии, силам смертных не удастся победить в одночасье. Империя новых драконов охватила всё Безлесье, а их прислужники заселили и часть Неизвестных земель, уже получивших у эльфов название Страна Рабов. Основные силы искусственных змеев сосредотачивались у гор, где были глубокие шахты и их логова. Основные территории безлесья были одним большим лагерем бывших членов культа Дракона и порабождённых потомков драконоборцев. Войску Пантеона удалось рассеять их по безлесью и занять эти территории, превратившиеся в пустоши из грязи и пепла. Им удалось так же объединиться с силами сопротивления драконоборцев, что противостояли мерзким прислужникам новых драконов на западных границах Безлесья. Тем самым Страна Рабов была отрезана от своих хозяев. Но и эльфы были вынуждены вести войну сразу на несколько фронтов. Благодаря сети тоннелей, через которые искусственная армия Аэайрэла попала в Наземный План, войска Империи хоть и уступали в численности, но были гораздо мобильнее. Скоро армия Пантеона была вынуждена держать оборону на вражеской территории. Несколько раз искусственные змеи могли прорваться в Край Лесов, уже тогда страдавший от вторжения потомков культистов и бывший как никогда уязвимым, но этого удалось избежать.

Благодаря стараниям жриц из Кенилэйских Рощ, что присоединились к Походу, в пустоши Безлесья вернулась жизнь. Так войска Пантеона были спасены от острой нужды в продовольствии, которая в войне, становившейся затяжной была куда опаснее ужасных искусственных змеев. Закрепившись в Безлесье, перворождённые поняли, что неспособны вести нападение. Их сил хватало лишь для обороны, отвоёванных территорий. Чем ближе к горам, тем сильнее становилась искусственная армия Империи. Коварные новые драконы могли с лёгкостью бежать с поля боя, или, напротив, атаковать из ниоткуда. И хотя вооружённые оружием пещерных эльфов драконоборцы могли куда эффективнее сражаться с искусственными змеями и их прислужниками, каждое столкновение стоило эльфам ощутимых потерь. Перворождённым нужно было решающее сражение, где они могли уповать на численность и помощь богов. Но враг подобно был подобен хитрому зверю, изводящему свою добычу. Казалось Аэайрэл создал непобедимую армию. И всё же за эльфами стояли их боги, а Империя была одна. В Крае Безлесья в так же неустанно трудились мастера Аэ-Рэлгарда. Слушая камень и глубины, через которые с ними говорили их божества, пещерные эльфы исполняли волю Пантеона. Их огромный скачёр в кузнечном и горном деле позволил углубиться в твердь, и существенно расширить сеть тоннелей под Великаньими Горами. Скоро войска Аэ-Рэлгарда подготовились начать свою собственную Подземную войну.

### **Божественные войны**

Эпоха Дракона заканчивается тем, что Великий Дар, практически, попадает в лапы Покорителям, а воплощение мечты Покорителей пустит все труды Пантеона по созданию Эрии насмарку.

Эпоха Богов начинается с того, что Пантеон являет смертным свою силу, уничтожая драконов. При этом эльфы остаются как в благоговейном восторге от красоты и совершенства божеств, так и в благоговейном страхе от их могущества. Все эльфы кроме тех, что жили на далёком западе (те, правда, тоже узрели силу, но силу подземной армии Аэайрэла, которая не дала змеям ускользнуть). Потомки драконоборцев и драконопоклонников делятся на множество народов-прислужников богов и начинаются Божественные Войны. Основными инициаторами этих войн становятся младшие божества, дробящие эльфийскую расу на всё большее число разрозненных этносов. Основной целью войн становится обладание Великим Даром. При этом старшие боги, как могут стараются сохранять порядок. Таарвен вводит запрет на прямое явление силы богов в Эрии. Сэнивели и её ночные эльфы поддерживают баланс сил в мире, занимая нейтральную позицию в стороне от конфликта. Иэйлэн же единственный из богов, кому

удалось сохранить целостность и единство покорного народа светлых эльфов, держит в узде своих младших богов.

Хуже дело обстояло с Азайрэлом и Кенилэй. Бог Творец привычно отошёл от дел наземного мира, а Богиня Жизни часто шла на поводу у своих же детей.

В первом раунде Божественных Войн пещерные эльфы, поддерживаемые божествами Азайрэла проигрывают высшим эльфам, поддерживаемым божествами Таарвена. Противостояние Севера и Юга сменяется, противостоянием Востока и Запада. Набравшие силу светлые эльфы, на стороне которых изредка выступали эльфы ночные, начинают свои походы в Великий Лес, где лишь разобщённость и борьба младших божеств Кенилэй мешает лесным эльфам завладеть Великим Даром. Помимо прочего всё больше и больше карты начинают путать свободные эльфы. Заканчивается всё это Восстанием.

Но тут я снова вернусь к балансу. На заре мира, куда лучше видно, что не было ни плохих, ни хороших, а мир сейчас таков каков он есть, потому что некоторые разногласия разрешились именно так, а не иначе.

Когда свободные эльфы стали силой с которой приходится считаться, их столкновение с эльфами поклонниками богов оказывается неизбежно. Свою роль здесь правда сыграло то, с какими именно поклонниками богов они столкнулись. Светлые эльфы, были гордым и величественным народом, со своими понятиями чести и долга, со своей моралью и порядком. Но в тоже время они были религиозными фанатиками, тысячу лет навязывавшими свои идеалы всем кому не лень. Свободные эльфы же были независимы. Когда их попытались в очередной раз покорить, они ответили тем же. Так же как светлые эльфы насмехались над их дикостью и безбожием, свободные эльфы усмехнулись над Иэйлэном с присущим варварам вандализмом, разорявшие помпезные города разбитых светлых эльфов.

Тогда Иэйлэн нарушил закон о невмешательстве Таарвена, поставив свой моральный закон выше. Ведь в конце концов, они всё же были равными старшими богами, а Бог Света, как ему казалось, поступал по справедливости, что дало ему право на возмездие. Он так же разорил родину свободных эльфов, как и они разорили родину его народа. Но это не понравилось вспыльчивому Азайрэлу, который в то время тайно восхищался свободными эльфами. Он облачился в доспехи, взял свой щит и топор и решил лично показать Богу Света, что он не прав.

За Иэйлэна вступилась Сэнивель, которая не без оснований считала, что именно Бог Творец был виноват во всём произошедшем. Помимо того, что она боялась, что Бог Света пострадает от руки величайшего из воинов (ибо со своим топором и в броне Азайрэл был воистину страшен), она так же рассчитывала, что если Бог Творец исчезнет, то вместе с ним развеется и проклятье его Великого Дара. В результате не случилось ни того, ни другого. Иэйлэн избежал расправы, но и проклятье Великого Дара никуда не делось. Зато впервые в истории умер бог, что было началом конца времени Пантеона.

Не отказавшуюся от своих убеждений Сэнивель осудили на вечное заточение и муки в центре тверди Эрии. Так одно проклятье Эрии стало сменяться другим. Спустя тысячелетия наземный мир забудет про Великий Дар, но узнает о силе Проклятого Бога. Сейчас же, ночные эльфы отправились на помощь своей безгранично любимой богине. Они спускались под землю используя тоннели опустевшего Града под Горой, хотя ныне гномы считают, что именно ночные эльфы и вырезали остатки, скорбевшего по своему Мёртвому Богу, народа пещерных эльфов. Вслед за ними отправились те свободные эльфы, которые оценили поступок Азайрэла, и решили помешать освобождению Сэнивель.

Наложив свой последний запрет (теперь боги не могли использовать и аватар) покинул Пантеон и Таарвен. Из старших божеств остались лишь разбитые своими горестями Иэйлэн и Кенилэй, Божественные Войны разгорелись с новой силой. Восстание оставалось делом времени.

Когда свободные эльфы вновь двинулись с запада на восток Пантеон, ещё не оправившийся от смерти бога, испугался не на шутку. Ведь теперь их народам грозило настоящее вторжение орды из лучших воинов за историю перворождённых. Жажда жизни и независимости в свободных эльфах была куда сильнее религиозных верований иных

народов. Кроме того, теперь у них была ясная цель. Свободные эльфы решили вступить в игру за Великий Дар, но не для того чтобы, вручить его какому-то из богов, а для использования в собственных целях. Их мечтой был мир без богов. И она воплотилась в жизнь.

Несмотря на преграды, которые чинили младшие боги на их пути, нынешний запрет Таарвена оказалось некому нарушить. Всё что смогли младшие боги, это поделиться с преданными им эльфами своей кровью. Так на свет появились носители божественной крови - первые маги Эрии из числа её детей. Им были дарованы силы, подобные силам аватар богов, и невероятно долгая жизнь. Но даже они не смогли остановить свободных эльфов. Более того, некоторые из них вместе со своими народами присоединились к Восстанию, образовав Альянс Свободных. В решающей битве в Великом Лесу, армии преданные Пантеону были разбиты и отброшены, а у Великого Дара появился наконец-то владелец. Используя его как мост между божественным и смертным планами, Альянс Свободных победил самих богов и низверг их в смертный мир, получив в замен магию и бессмертие. Время Пантеона закончилось. Сыграв свою роль, Великий Дар был завершён, но бессмысленная война за него между падшими остатками Пантеона и наследниками Альянса будет идти ещё на протяжении последующих десяти тысяч лет.

### **Великие восточные походы**

Сражение Бога Творца и Бога Света.

Тысячи лет длилась эта Война, пока, наконец, один из богов - бог свободных эльфов не был убит богиней ночных эльфов. Произошедшее повергло в шок не только эльфов, но и самих богов. Бог ночных эльфов был проклят и заключён в темнице в недрах смертного мира. Его народ, ночные эльфы ушли на помощь своему божеству, жадно вгрызаясь в подземные глубины, став тёмными эльфами, детьми подземелий, исчезнувшими как казалось тогда навсегда. Тех же ночных эльфов, кто не пожелал уйти, боялись и презирали, преследуя и уничтожая везде и всюду.

Опасаясь освобождения Проклятого, бог-мудрости покинул Пантеон и своих детей, следуя в глубины, дабы стать стражем темницы.

Вместе с ..., мир покинула и мудрость и Война Богов же разгорелась с новой силой, поразившей своей дикостью даже создателей. Теперь боги опасаясь, предпочитали вести её исключительно руками своих детей. Они наделили их частью своей божественной силы, получившей название "кровь богов" или магия.

### **Эльфийский Альянс**

Оставшиеся же без бога, высшие эльфы стали подозревать, что все эти десятилетия Война для Пантеона скорее была развлечением, а последователи лишь игрушками. Из-за божественного вмешательства, в народе эльфов было посеяно семя раздора и началась братоубийственная война. А после убийства бога-творца мир и вовсе встал на край гибели.

Усилиями высших и свободных эльфов, большая часть народа эльфов была объединена и свершилось невероятное. Творение обернулось против своего создателя. Началось Восстание.

И боги были низвергнуты. Сейчас уже нельзя сказать точно, как высшим и другим эльфам удалось это сделать. Восстание против создателей объединило народы светлых, высших, лесных и остатков свободных эльфов в единый Союз. Другие менее могущественные нации, либо присоединялись побеждённые, либо изгонялись из своих земель.

Как именно образом Союзу удалось победить Пантеон - загадка которую уже нельзя разгадать. Возможно эльфы использовали против богов их же дар - магию. Возможно перестали считать их богами и восприняли как равных себе, и потеря веры ослабила Пантеон. Так или иначе, уцелевшие божества были отправлены вслед за Проклятым Богом, а все знания и упоминания об этих событиях, объявлены запрещёнными. Храмы были уничтожены, а на стражу артефактов тех времён и запретного знания были поставлены последователи древнего культа высших эльфов - Культа Меча. Впрочем скоро все забыли о нём и его миссии, так же как и о богах.

## Закат

### Время Зверя

Для начала, краткий повтор того, что было в предыдущих сериях. Из-под богов Пантеона выбили их небесный табурет. Теперь они низвержены в Эрию, где вынуждены жить рядом со своими смертными и внезапно обессмертившимися творениями. Краткие итоги Низвержения.

Бог Творец Азайрэл - всё так же мёртв, покоится в вечном сне в глубинах Царства Тьмы и Ночи. Отныне именуется Мёртвым Богом. Дети Азайрэла, его младшие боги - под руководством Таарвена вместе с пещерными эльфами создали темницу для Богини Ночи. Были оставлены в недрах Эрии следить за пламенем на котором та жарилась. Не следили. Богиня Ночи Сэнивель - заточена в недрах Эрии на неопределённый срок, где жарилась в пламени, пока не обманула своих надсмотрщиков. Сломив их волю кошмарными видениями, она превратила их в своих слуг. Уже не жарится на огне и именуется Проклятым Богом. Младшие боги Ночи - отсутствуют как класс. Сэнивель была единственной богиней у которой нет младших богов. Зато у неё есть Царство Тьмы и Ночи, где живут Кошмары и Мечты. Бог Мудрости Таарвен - для остальных богов пропал. На самом деле, создал людей и вернулся в недра Эрии где вступил в схватку с бывшими надсмотрщиками Проклятого Бога - пещерными эльфами и детьми Мёртвого Бога - и проиграл. Теперь прикован цепями к темнице Проклятого Бога и мучим, насылаемыми Кошмарами. Если воля Таарвена будет сломлена, Проклятый Бог вырвется на свободу. Младшие божества мудрости - занимались поисками Таарвена ещё до Восстания, некоторые курировали высших эльфов. Продолжили заниматься своими мутными делами и после Низвержения, не принимая открытого участия в конфликтах. Бог Света Иэйлэн - Во время Низвержения он в расстроенных чувствах, сильно разогнался и так хорошо сошёл на Эрию, что единая твердь раскололась на материки, иссечённые трещинами и тоннелями. Скитается по Подземному Миру в поисках пути к темнице Проклятого Бога. Младшие божества света - спустились вслед за Иэйлэном в Подземный Мир.

Богиня Жизни Кенилэй - в Низвержение сошла на Эрию Великим Дождём наполнив пропасти между материками океанами. Попыталась просочиться сквозь твердь к темнице Проклятого Бога.

Младшие божества жизни - дети Кэнилей. Основное действующее лицо Эпохи Зверя. О них и пойдёт речь далее. В то время как Сэнивель была могущественнейшей из старших богов всего Пантеона, Кэнилей напротив считалась слабейшей. Но в отличие от Сэнивель у неё было огромное множество детей, некоторые из которых, были готовы поспорить в силе со старшими богами. Младшим божествам жизни приписывают организацию Восстания и Низвержения с целью свержения старших богов. В сговоре с ними подозревали и некоторых божеств мудрости. Немногие сошедшие на землю дети Кэнилей присоединились к своей матери в океанах. Остальные стали известны под именем Новый Пантеон или Осколки Пантеона. Дети Кенилэй рассеялись по материку, который через десять тысяч лет будет разделён на Линару, Катор и Дарсу. Их целью был центр материка, где посреди Великого Леса в Великом Озере (...) лежал Дар. Его бессмертные эльфы сделали столицей своего нового государства Лесного Альянса (название рабочее). Лесной Альянс второе основное действующее лицо Эпохи Зверя.

Дар был захвачен, Пантеон низвержен, обретены бессмертие и магия, но сказать что эльфы Свободного Альянса победили было нельзя. После грандиозных сражений Восстания, уничтоживших значительную часть Великого Леса, мир постигла не менее ужасная катастрофа Низвержения. Твердь раскололась на материки, появились океаны и Подземный Мир. Жизнь на Эрии коренным образом изменилась, а боги ещё не были побеждены. Придя в смертный мир, они начали собирать вокруг себя приверженцев, с целью захватить Дар, и вернуть свою власть.

Но главной угрозой Эпохи Зверя, стала реальная возможность освобождения Проклятого Бога. Низвержение вернуло ему часть сил. Свет Иэйлэна угасал, чем глубже опускался он под землю, а могущество Проклятого Бога напротив возрастало. Его Кошмары извратили предков гномов и ночных эльфов, породили кобольдов и гоблинов, а

кроме того ослабили Новый Пантеон, помешав ему сразу напасть на Альянс и вынудив собирать силы. В Подземный Мир просачивались чудовища из Царства Тьмы и Ночи, обеспечившие предкам гномов весёлое времяпрепровождение на пять тысяч лет.

### **Последствия**

Пленение Таарвена. Приход Кошмаров с целью ослабления Пантеона. Изменение предков гномов и ночных эльфов. Рождение гоблинов и кобольдов. Создание новых малых Альянсов, городов-государств и племён. Становление Дара и перераздел Предела и Великого Леса.

Первые Наземные Войны или Войны за Горы (Аэ'Заару) - предки гномов, проигравшие подземному ужасу, замуровали горные тоннели в глубины. Но выяснив, что Подземный Мир теперь пронизывает весь Предел, поняли, что чудовища могу вырваться на свободу где угодно в скалистых и горных местностях. Предками гномов был решено развернуть масштабную кампанию по основанию подгорных королевств, которая вылилась в итоге в крупный конфликт с наземными эльфами, затянувшийся на тысячу лет. Несмотря на упорство, воинское и кузнечное искусство предкам гномов удалось закрепиться лишь в горах Катора. В Восточных Горах их уже встретило сопротивление уродливой расы, получившей название гоблинов. Полчища этих мерзких созданий уже на протяжении двух столетий терроризировали окрестные земли. Они пленяли эльфийские племена и разоряли города. Этот мрачный оплот станет ставкой Проклятого Бога в наземном мире вплоть до Эпохи Героев.

### **Мнимая свобода эльфийской расы.**

С падением Пантеона Альянс объявил о освобождении эльфийского народа, конца эры идолопоклончества, фетишизма и религиозного рабства. Божественные Войны было принято считать оконченными, но противостояние между братскими народами, напротив, ужесточилось. Начался перераздел Предела и Вечного Леса. Несмотря на речи лидеров Альянса о свободе и новой эпохе истинного расцвета эльфов, остальные эльфийские нации отнеслись к этому холодно. Лишившись богов и пережив Катаклизм, они видели свой дом Эрию разорённой и разрушенной.

Раскол эльфов - рождение перворождённых. С обретением части Альянса (армии взявшей Дар штурмом) бессмертия в этносе эльфов произошёл мощный раскол, куда более сильный, чем прежние. Если эльфы и раньше могли разделяться на два лагеря драноборцев и драконопоклонников, приверженцев богов и свободных, то теперь получивших бессмертие нельзя было уже назвать чистыми эльфами. Это было как минимум новое поколение расы. Они называли себя сверхэльфами и полубогами, из-за чего их невзлюбили как бывшие враги, так и прежние союзники. Восстание было закончено, боги побеждены, и начинался распад союзов. Эльфы разделились на бессмертных одарённых, их приверженцев, что желали породниться и так же получить бессмертие, бывших Альянсовцев, что теперь хотели воспользоваться отвоёванной свободой и урвать кусок получше при переразделе Предела, бывших приверженцев богов, что хотели того же, и верных - тех эльфов, что не отреклись от богов и религий и банальных беженцев, пострадавших от Катаклизма сильнее прочих.

С уходом богов, так же началось смещение бывших народностей. Лесные, светлые, свободные, высшие - эти народы уходили в прошлое с уходом их покровителей. Разделение впрочем, сохранилось у бессмертных (как и многие другие пережитки тех времён).

Дар.

Получивший от Восстания наибольшую выгоду Дар на долгое время стал лидером эльфийского народа. Благоразумность. Кампании по сохранению мира и ликвидации последствий Низвержения. Расширение владений и стремление к доминированию.

Лес.

В основном слуги Дара, бывшие союзники и новые приверженцы из беженцев и бывших врагов. Одни стремились к обладанию бессмертием, другие напротив стремились сохранить свою смертность и былую эльфийскую расу. Воевали за Дар в войнах с другими эльфами ибо, одарённых было мало.

Новый Альянс.

Бывшие Альянсовцы, не принявшие Дара, но принявшие свободу. Решили построить своё собственное Королевство Свободных и привести эльфийскую расу к должному месту в мире. (Свобода от Драконов, Свобода от Богов, Свобода от Дара).

Хранители.

Бывшие приверженцы, радевшие за выживание эльфийской нации.

Верные.

Уцелевшие государства приверженцев богов, не пожелавшие отвернуться от них.

Дикари.

Племена и беженцы, вынужденные выживать.

Предки Гномов.

Гоблины.

Зимы усиливались, с каждым годом становясь всё длиннее. Предкам гномов удалось занять Каторские горы, ослабленные холодным, суровым климатом эльфы отступили, но чудовища из глубин не отступили. На востоке экспедиция предков гномов стравленная с королевством гоблинов эльфами, потерпела поражение, армия оказалась разбита, и рассеянные отряды перебиты эльфами и гоблинами. Королевство гоблинов стало представлять реальную угрозу для наземного мира, занимая новые владения и тесня не только диких эльфов, но силы королевств. Впереди были настоящие зимы, первые длинные ночи и тьма.

### **Время Долгих Зим.**

Первая Долгая Зима.

Второе тысячелетие Эпохи Зверя началось с первой долгой Зимы. Снега укрыли земли от севера до юга. Начался голод и войны за Лес. С гор спускались предки гномов, получившие название северных налётчиков и варваров. С них и началось формирование первых традиций гномского народа. Благотворительность Дара и поиск спасения от Зимы. Пробуждение Нового Пантеона и проникновение аватар богов в города-государства.

Вторая половина тысячелетия прошла в грандиозной войне эльфов с гоблинами. Грандиозное вторжение с востока, снова спутало карты божествам Пантеона. Мечтавшие разобщить эльфийский народ окончательно и подчинить разрозненные группы себе, боги снова были вынуждены выжидать, а эльфы объединиться перед лицом нового врага. Будучи плодом магии Проклятого Бога, гоблины как могли, служили своему создателю, ослабляя эльфийскую расу и отвлекая её от дел Подземного Мира. Тёмные Эльфы были близки к пленению Иэйлэна и Кенилэй.

На далёком севере, тревогу забили предки гномов. Часть из них, измываемая голодом и одичавшая, поддалась влиянию Осколков Пантеона. Так были порождена раса великанов, а предки гномов нашли тебе нового врага. Победить же полчища гоблинов удалось лишь при помощи магии Дара. Новая победа гордых полубогов, снова вызвала ненависть в сердцах других эльфов. Оттепель закончилась. Впереди были новые длинные зимы.

### **Вторая Долгая Зима.**

Третье тысячелетие началось с новой долгой Зимы и гражданской войны между эльфами. Это был отличный шанс для Нового Пантеона, и они им воспользовались. Лес был захвачен силами Дара и его приверженцами. Восстание подавлено и Дар готовился, сразиться с самой Зимой, принеся в лес Вечное Лето. Но подавленные верные и свободные эльфы признали своими новыми лидерами аватар Пантеона, развязав очередную партизанскую войну. В результате приверженцы Дара были ослаблены, Лес отбит, а вечное Лето так и не наступило. Вместо этого Дару пришлось потратить силы на подавление восстания. С приходом новой оттепели вернулась и угроза с востока. На сей раз за армиями гоблинов, застилающими горизонты, стояли колдуны необычайной силы. Магия которой они владели не была известна Наземному Миру. Жрецы тёмных эльфов, что жаждали нести волю своего Проклятого Бога, с завершением охоты, отправились на поверхность и вели армии гоблинских королевств на богомерзких предателей Пантеона. Война эта была куда более кровопролитной и разрушительной чем прежняя. Если раньше

дело решали мечи, то теперь основное противостояние разыгралось на поле магии. Это вторжение стало первым настоящим испытанием для войнов-магов Дара. Силы подземных колдунов могли сравниться с могуществом наследников крови, а Дары Проклятого Бога с артефактами Божественных Войн, что уже считались древними реликвиями. На стороне тёмных эльфов так же были полчища гоблинов ещё большие, чем прежде. А вот единой эльфийской армии более не существовало. Приверженцев Дара было недостаточно. И тогда было решено выставить первое войско боевых магов из числа полубогов. Впрочем решающей снова стала сила Владык Дара - носителей божественной крови. На этот раз угрозу гоблинов решили искоренить полностью. Их королевство разрушили до основания, а самих загнали обратно под землю. Впрочем тёмные эльфы ясно дали понять, что впереди ещё одна война, но уже последняя. С этими мрачными вестями Владыки Дара вернулись назад, чтобы более не покидать своего дома. Здесь их ждал не менее мрачный Лес, что наполнили невиданные доселе дикие звери. Но что более странно, покинутый бунтарями. Верные и свободные эльфы исчезли бесследно в диких непролазных чащах. Впереди было четвёртое тысячелетие и подлинная Эпоха Зверя.

### **Вечная Зима.**

Следующая Долгая Зима ознаменовала возвращение Пантеона. По воле богов Великий Лес переродился в лес Дикий, где властвовал лишь сильный. Оттягивать завоевание Дара более было нельзя и аватары Пантеона открыли эльфийскому народу свою божественную сущность. Узрив возвращение своих богов верные возрадовались, а отчаяние свободных придало им решимости. Так противники Дара приняли иной дар от Нового Пантеона. Так было положено начало эльфийской расы. Приняв дикие дары, эльфы преобразились. Полузвери или полуэльфы сложно было разобрать теперь, но истинной природой этих прислужников была звериная дикость. В угоду детям Кэнилей была пролита первая кровь, тех кто усомнился в правоте богов. Выжить должен был сильнейший, и боги устояли достойное состязание. И те из числа свободных, кто не принял этого пути стали жертвой хищников. Беженцы из Диких чащ устремились к Дару, в поисках спасения. Началась Война между Даром и Новым Пантеоном, продлившаяся без малого - тысячу лет. Покрывший весь материк Дикий Лес поглотил в себя все эльфийские народы, что не сбежали в Дар. В этом колдовском котле и была сварена армия Нового Пантеона. Прихвостни богов безраздельно властвовали в мире, сражась за первенство как с друг другом, так и с предками гномов, дарцами и гоблинами. Культура этих звероподобных чудищ не могла претендовать на звание развитой, она оставалась на уровне племенной и клановой структур. Боги использовали своих слуг скорее как оружие. Тем временем Дни и Ночи уже поменялись местами. Если раньше длинные ночи были явлением временным, уступая естественной смене, то теперь солнце появлялось в небе лишь несколько дней за год. Всякая жизнь за пределами Вечного Лета Дара была обречена на гибель, если только эта жизнь не была от Пантеона. Дикий Лес всё же хранил в себе подобие жизни, без него и чудовища не смогли бы выжить в подобных условиях. Труднее всего приходилось предкам гномов. Им всё ещё приходилось сражаться на два фронта. Жизнь в их подгорных королевствах поддерживалась лишь благодаря Великим Горнам, что растапливались гиганскими деревьями из Дикого Леса. Несколько раз за год устраивались походы на поверхность для вырубki Дикого Леса. Выживать же на поверхности позволяла лишь одежда из шкур убитых чудовищ или порождений кошмаров. С возвращением Пантеона королевства в горах Катора были покинуты, там воцарилась безраздельная власть великанов, что зарились и на южные горы. Так традиции с севера были перенесены на юг, и древняя вера в Великана угасла, окончательно сменившись культом Возмездия за Мёртвого Бога. Решающей битвы за Дар Пантеон так и не развернул. Изредка несколько кланов полузверей объединялись под единым стягом, чтобы попытаться захватить Дар, но терпели поражение. Чудовища были необычайно сильны, а кроме того пользовались жреческой магией и примитивной божественной (среди них были свои носители божественной крови). Выступи они единым войском, победа над Даром была бы неминуема. Но разлад между детьми Кенрилэй, их амбиции, звериное коварство и

иллюзия власти, что они получили по возвращению, помешали им объединиться. Момент был утерян безвозвратно. Настурпала Полувековая Тьма.

### **Вечная Ночь. Полувековая Тьма.**

Начало пятого тысячелетия ознаменовал последний закат солнца. Более жители Эрии его не увидят на протяжении пяти сотен лет. Патовая ситуация между Даром и Пантеоном так и не смогла разрешиться, и Проклятому Богу более не хватает терпения ждать. Божества Света, Иэйлэн и Кенилэй плененны, Царства Созданы, порождения кошмаров заполонили Подземный Мир. Пришла пора разделаться с остатками Пантеона и последними проявлениями какой-либо магии богов. Дар должен был быть уничтожен, ибо он был одним из ключей к темнице Проклятого Бога. И силы Подземного Мира днивулись на поверхность. На этот раз вторжение началось не с гоблинов. Вперёд шли полчища чудовищ из царства Тьмы и Ночи, и первыми их удар сдерживать выпало гномам, быстро вытесненным к вершинам своих гор, где они стойко сдерживали натиск порождений до самого конца Вечной Ночи. Полвека Новый Пантеон сопротивлялся Проклятому Богу, пока все дети Кенилей не были загнаны в самые отдалённые углы материка. Большая их часть бежала на юго-запад за горы, территорию нынешнего Дарсу. Проклятый бог выпил их божественную силу, оставив лишь материальные оболочки. Дети Кенилей лишились способности менять облик, и делиться своей силой со смертными, но вечную жизнь сохранили. В наказание за содеянное над эльфами Проклятый Бог оставил их в форме уродливых чудовищ (монстры), обречённых на перерождение после смерти. В этой форме Новый Пантеон пребывает до сих пор. ПБ использовал их чтобы расплодить свою поредевшую армию. Подготовка к решающему сражению шла без малого пятьдесят лет. За это время Дикий Лес преобразился до неузнаваемости. Эрия превратилась в своеобразную копию царства Тьмы и Ночи. Здесь царил жуткий холод, тьма и смерть, даже предков гномов поставившие на грань вымирания. Когда Дикий Лес, превратившийся в лабиринт из льда заполонили полчища порождений кошмаров, Проклятый Бог двинул свою армию вперёд. Кольцо тьмы сжалось вокруг Великого Озера, чьи воды даже, несмотря на чары Вечного Лета сковал лёд началась затяжная осада. Множество чудовищ и ужасов уничтожили эльфийские маги ещё на подходе к границам своего государства, но не было числа тьме. Когда в бой пошли темные эльфы, что приблизились к Проклятому Богу более других, Дарцы поняли, что пришёл час решающей битвы. Защитники Великого Леса пали, и с ними умерли последние из изначальных эльфов, что были преданы идеям чистоты эльфийской крови. Но Владыки Дара поняли, что нельзя более допускать новых сражений за Дар, тем более против такого могучего врага. Судьба уже не эльфийского народа была поставлена на кон, а судьба всей Эрии. Когда порождения кошмаров заполнили Великое Озеро и был осаждён Владыки Дара приняли тяжёлое решение спрятать Дар. Выставив все свои силы Дарцы ударили по осаждавшей тьме, давая Владыкам время на свои жертвенные чары. Так бессмертные эльфы лишились своего дома, и был рождён нынешний остров Неведомых Чар - удивительная магическая аномалия, последнее напоминание о Пантеоне в мире смертных. Осада. Рождение Безумного Бога.

### **Исход**

Вместе с единением народ эльфов, получил всю магию Пантеона, и прилагающееся к ней бессмертие. Так эльфы стали сами себе богами. Отвергая любую религию, они стали восстанавливать мир, истерзанный бесконечной Божественной Войной. Лесные эльфы принялись выращивать свои леса, которые со временем полюбились всем перворождённым. Светлые и свободные углубились в совершенствование магического искусства, а высшие занялись постижением тайн мира и поиском смысла новообретённого бесконечного бытия. Наученные горьким опытом своих создателей, мудрецы высших эльфов опасались повторения истории с Пантеоном и предвидели превращение перворождённых в точно таких же богов, против которых они восстали. Ключом к победе, по их мнению, должна была стать философия и созерцание, и улучшение мира. Впрочем, вычеркнув из памяти и истории целую эпоху, предотвращая тем самым возвращение Пантеона, эльфы, так или иначе, загнали себя в ловушку неведенья. Ведь глубоко под



землѣй впавший в отчаянье Пантеон, начал освобождение, заключѣнного в темницу им же самим, Проклятого Бога, в надежде отомстить своим неблагодарным детям.

Десять тысяч лет ушло на то, чтобы умер последний эльф, помнивший те незапамятные времена и на окончательное объединение народа. Впрочем, до конца этого так и не произошло. Деление на роды происходит из принадлежности разным расам и некоторые особо знатные ведут свою родословную прямиком от древних лесных эльфов или эльфов света.

# О ТЕХ, ЧТО СТУПИЛИ ВО МРАК

## Смерть бессмертного

Когда самые религиозные, но наибольшей фанатичной верой отличались светлые эльфы. Когда они попытались насадить свою веру, построившим могущественное королевство свободным эльфам, почитавшим своего бога-творца, по меркам остальных народов, скорее условно, те ответили им с оружием в руках. Буду хороши кузнецами и превосходными войнами они смогли разбить фанатичное войско светлых эльфов и поставить всему его государству ультиматум. Презирая религиозность свободные эльфы в насмешку над своими братьями велели тем, жечь иконы и рушить храмы своего хвалёного бога. Гордый Иайэлен не мог оставить такую наглость без ответа. Гнев его постиг свободных эльфов. Нещадно жгло солнце некогда плодородные земли, иссушая их и превращая в пустыню и скоро независимый народ превратился в народ беженцев. (ревность Кениэль)В лесах лесных эльфов попытались найти они приют, но те сочли это за вторжение. Словно на зверей охотились лесные эльфы на своих братьев в глухой чаще, натравливая на них своих питомцев. Да и сам некогда развитый народ выродился в едва ли не в животных. Впрочем просить защиты у своего бога они не стали.

Айзарэл узнал о судьбе тех, кто почитал его из насмешек других богов. Узрев опустошённые земли на месте когда-то процветавшего королевства и выживавших в лесах подобно зверям свободных эльфов, он пришёл в ярость. Но в отличие от Иайэлена он не стал отыгрываться на детях, для него его творенья были священны и ценил он эльфов куда больше других богов. Взяв свой молот и одев сияющий доспех Айзарэл направил прямиком к богу света, дабы преподать тому урок. Зная насколько силен бог-творец в гневе, ... в стремлении спасти своего любимого, используя всё своё могущество, погрузила Айзарэла в бесконечный сон, сравнимый со смертью для бога, и упрятала где-то в безграничном мраке космоса, которым безраздельно повелевала.

Когда Кениэль потребовала снять заклятье и вернуть любимого, то получила уверенный отказ. Страх и ненависть охватила Пантеон. Будучи матерью для множества божеств, она с легкостью посеяла среди них панику. Даже мнение бога мудрости не смогло обуздать гнев большинства божеств. Общим судом было решено лишить богиню тьмы всей её силы, разрушить её сущность, и развеять про просторам Космоса и смертного мира. в заточение. Лишь невероятными усилиями ... смог смягчить приговор до лишения силы и заключения. Вершить правосудие он повелел Иайэлену, в надежде, что это станет уроком для гордого бога, а для ... не такой страшной участью, по сравнению с расправой желавшей, что желала учинить над ней Кениэль. Со слезами на глазах, бог Света, пронзил сердце той, что любила его, лишив её красоты и прокляв навеки. Свет иссушил нутро богини, подобно тому как иссушил земли свободных эльфов. Первородная тьма, которую любил Айзарэл исчезла, уступив на время место пустоте. Обессиленную ... заключили в сердце тверди смертного мира, где она должна была томиться в заключении, подобно богу-творцу томящемуся во сне за пределами мира.

## Раскол

Узнав о заключении своей богини, ночные эльфы в отчаянии отправились на её освобождение. Лишь немногие не смогли расстаться с красотой звёзд и луны в ночи, и сменить её на бесконечный мрак подземелий. Велика была любовь ночных эльфов, но и труд им предстоял великий. Когда об этом узнали эльфы свободные, многие из них вознамерились помешать тёмным братьям, отправившись вслед за ними во мглу подгорных пещер и тоннелей. Но не менее половины остались на поверхности. Оплакивая своего бога, они попытались возродить, то что было уничтожено Иайаленом, опустившись до просьбы о помощи у своих братьев. Но в ответ они получали либо насмешки, либо презрение. Проклятым и недостойным считался среди эльфов народ без бога. Отверженные, но всё же не сломленные свободные эльфы превратились в изгоев. Они

ушли в свои опустевшие земли, без надежды на возвращение и остальной мир, понадеялся, что скоро о проклятом народе не останется и воспоминаний, как и о его умершем боге. Но свободные эльфы вернулись. Кровавый бич кочевников ударил по миру, заставив пожалеть о своей спеси и вновь зажглось пламя Войны. Государство за государством падало под натиском этой воинственной безбожной орды. Напрасно эльфы взывали к своим богам, те ещё не оправились от произошедшего и строгий запрет на вмешательство в дела смертных вновь вступил в силу. Впрочем без бога мудрости он не протянул долго. Когда ковники добрались до лесов Кениэль и твердынь Иэалейна, боги совершили последнюю ошибку. В надежде защитить своих детей, они поделились с ними своей кровью. Так в мир смертных пришла магия. Лишь мудрость высших эльфов предотвратила очередное кровопролитие, направив оружие и магию смертных против их создателей, и объединив тем самым свой давно расколовшийся народ.

## **Охота во тьме**

Во мрак тоннелей свободные эльфы спустились охотниками. Сила оружия, как и их гнева была велика. Хотя потеря бога и ослабила их, они всё ещё оставались сильнейшими воинами и искуснейшими кузницами в мире. Пещеры, шахты и тоннели наполнились кровью, и охотники приносили клятвы на ней, обещая утопить в этой крови весь народ своих ночных братьев. Последние в ужасе бежали от преследователей, всё глубже зарываясь в землю. И хотя свободных эльфов было меньше в разы, они готовы были умереть, лишь забрать с собой побольше врагов. Их ночным братьям же, нужно было ещё освобождать своего бога.

И ночные эльфы продолжали бежать и прятаться в тенях. Они были мастерами в этом деле. Растворившись в подземном мраке, они нанесли ответный удар, превратившись их добычи в охотника.

Всё больше свободных эльфов стало пропадать в тоннелях, всё больше трупов находили с почерневшими языками. Осознав, что потери перестали быть оправданными, преследователи решили отступить.

Они решили вернуться к истокам, и создать подгорное королевство, которое позволило бы развернуть полноценную войну. Укоренившись в горах, они основали несколько поселений на их вершинах. Добыча руды для оружия и доспехов, развернулась в небывалых масштабах. Они находили умиротворение в ковке и созидании, это единственное что могло отвлечь их от мести.

Шли годы, сливаясь в дясители. И настал день когда, закованные в сталь отряды свободных эльфов в свете факелов открыли запечатанные тоннели. Холодом смерти веяло из них. Великий труд проделали ночные эльфы проделали за то время. И глубина их подземелий поразила преследователей. Но во тьму неизвестности они шагнули без страха. Его уже не осталось в их ожесточённых сердцах.

Надолго затянулись те подземные сражения, в которых пока ещё братья проливали кровь друг друга, продолжая замкнутый круг Божественной Войны.

Но шли столетия, свободные эльфы опускались всё глубже, но не могли достичь дна. Казалось их враг ускользал от них, просачиваясь сквозь пальцы. Закованные в сталь отряды редели, а тьма подземных глубин становилась лишь гуще.

Когда ночные эльфы стали умирать с насмешкой на губах, преследователи поняли, что обрели нового врага, куда более страшного врага. Страшные перемены произошли с их братьями. Кожа их почернела, а глаза налились кровью. Их труды не были напрасны, и во мраке тверди, они наконец пробудили затаившийся ужас. Порождения кошмарных видений их Проклятого Бога обрели плоть. Неведомые до того чудовища наводнили пещеры.

Лишь единицы вернулись из того похода в свои подгорные королевства. Мрачны и немногословны были они, несущие в сердцах отпечаток ужаса и смерти. Иные бы лишись рассудка, пережив подобное, но свободных эльфов было уже не сломить. Сердца их мужчин окаменели, а женщины осушили последние слёзы. Те кто видел жуткие виденья в

глубинах, поняли, что месть их теперь - священная миссия по избавлению мира от ужаса пленённой богини.

Теперь свободным эльфам противостоял куда более страшный враг. Не так легко было убить кошмарных чудовищ и выстоять перед чёрным колдовством тёмных эльфов. Проходы на нижние уровни снова запечатали. Но ужас из глубин это остановить не смогло. Подгорные королевства захлестнули волны чудищ, стремящихся выбраться под свет солнца. Скоро горы окружили орды приспешников Проклятого Бога, наводя ужас на окрестные земли. Лишь благодаря невероятному героизму и самопожертвованию полчища тварей удалось загнать обратно под землю.

## Наземные Войны

Свободным эльфам требовалось время, чтобы восстановиться после контратаки Проклятого Бога. Тоннели были обрушены, а врата в подземные государства закрыты.

Чтобы успешно противостоять магии и чудовищам, одного героизма было недостаточно. Свободным эльфам нужно было найти силу не уступающую силе пленённой богини. Но Азайрэл был давно мёртв, затерянный в глубинах Космоса, и неоткуда было ждать помощи. Когда свободные эльфы послали гонцов к другим перворождённым, те вернули недобрые вести. Мало кто из правителей тех времён пожелал принять выходцев из-под земли. Гонцы поведали подгоным королям, что их братья своими руками нисвергли богов века назад, и ныне довольствуются бессмертием и безграничной властью. Ещё меньше высоких лордов выслушали вести о таящемся в глубинах ужасе. С насмешкой и презрением смотрели наземные эльфы на своих низкорослых подземных собратьев. Уставшие и заросшие за время путешествия, гонцы были приняты за грязных варваров. Лишь гневно хмурились знатные правители, выслушивая просьбы о помощи. Кто такие эти смертные дикари, чтобы просить разобраться с их мелочными подземными проблемами? Как смели они называть себя братьями бессмертным перворождённым? Один и тот же ответ получили все гонцы. Исчезнуть в своих подземельях и никогда более не ступать под свет солнца. Здесь на земле богов больше нет, и не будет, кроме тех кто обладает магией.

Смеялись эльфы выслушивая истории войн с Проклятым Богом, о его несметных армиях рабов и чудовищ, и тёмных эльфах с их колдовством. "Мы нисвергли богов, и мы теперь единственные хозяева магии," - отвечали они, - "никаких богов для нас более нет."

Что ж, раз уж они не признали в нас своих братьев пусть так и будет, - решили подгорные короли и провозгласили себя правителями нового народа. С тех времён свободные эльфы перестали быть эльфами, не желая более иметь ничего общего со своими гордыми братьями, они стали звать себя гномами. Но это был ещё не конец. Приобретённые магия и бессмертие, за счёт Низвержения богов, казались гномам кощунством и страшным предательством. Когда их постигла страшная утрата бога, другие народы отнеслись к ним с презрением. Во время Восстания же перворождённые собственноручно убили нескольких божеств, а остальных изгнали, лишив части силы. Такое отношение к собственным создателям, было выше понимания гномов, до сих пор почитавших своего мёртвого бога и они не могли простить своим бывшим братьям подобного кощунства. Подгорные короли решили преподать зарвавшимся гордецам урок. Началась война, но несмотря на множество историй и легенд о тех временах, гномы не могут прийти к единому мнению о причине её начала. Искусство кузнецов оружейников подземного народа тогда достигло своего пика. Известные мастера пытались создать оружие, способное убить самое страшное порождение бездны и самый прочный доспех, делавший бы своего носителя неуязвимым для любого колдовства. Артефакты из тех древних времён можно найти и сейчас. Часть из них - собственность королевской династии гномов, часть покоится в подземных глубинах, а некоторые даже уцелели на поверхности, но найти их и добыть нелегко. Некоторые гномы полагают, что в создании этих артефактов помогали маги из родов свободных эльфов, не отказавшихся от своего родства. Но алчность в итоге взяла своё и маги решили завладеть творениям гномов, что и привело к войне. Другие считают, что подгорные короли, решили сами нанести удар

первыми, чтобы проверить плоды трудов кузнецов на практике, а заодно отомстить перворождённым. Большинство же считает, что эльфы сами развязали войну, попытавшись вторгнуться в горы гномов и поработить смертный народ.

Так или иначе война началась и продлилась около тысячи лет. Несмотря на бессмертие и магию перворождённым не удалось одержать победу сразу, как они планировали. Внутренние раздоры уже тогда раздирали едва объединившийся народ, и это мешало эльфам победить. Но всё же гномы на протяжении всей войны занимали оборонительные позиции, лишь изредка совершая дерзкие атаки из своих пещер.

Позднее в историю гномов те времена вошли под названием Первой Наземной Войны. Всё закончилось так же как и началось. Перворождённым просто перестали интересоваться подгорные жители и их сокровища. За тысячу лет умерло достаточно гномов, чтобы вооружить их превосходным оружием небольшую армию. Все кто хотел получили желаемое, а шахты и пещеры захватывать эльфы не спешили. Гномы же получили ценный опыт в сражениях с наземными волшебниками, и их ненависть к магии и перворождённым лишь усилилась. Возможно, после того как Проклятый Бог будет-таки уничтожен, подгорный народ возьмётся за своих бывших братьев, ведь гномы не знают прощения, и никогда ничего не забывают.

## Древние тайны

Преподав предателям урок, подгорные короли вновь устремили свой грозный взор в глубины. Там во тьме тёмные эльфы продолжали копать, пробивая дорогу к освобождению проклятого бога. И некому более было остановить их кроме гномов. Месть должна была осуществиться, а охота продолжаться.

И охота продолжилась.

Седовласые ветераны Первой Наземной Войны, разобрав завалы, снова вступили под своды древних тоннелей. Не было среди подгорного народа более достойных героев для встречи с тёмными колдунами. За их плечами было множество сражений с магами, а их грозные молоты и мечи вдоволь испили крови эльфийских воителей. Но ни чудовища, ни тёмные эльфы не вышли из мраков древних тоннелей. Лишь вспышки огня мерцали в глубинах, и гулкие удары эхом отражались от стен. Спустившись заваленным костями коридорам, гномы столкнулись с новой бедой. Пока они вели войны с перворождёнными на поверхности, под их горами, подбно плесени разрослись королевства отвратительных существ. То были гоблины, во множестве расплодившиеся за тысячу лет. Они заполонили подземелья, разграбив заброшенные гномами колонии и стали делить их между своими дикими племенами. Низкорослые и тонкокостные, они в своём уродстве вызвали у горного народа лишь отвращение. Веками гномы готовились столкнуться с подземным ужасом, и сам факт существования таких неказистых существ был воспринят ими как оскорбление. Но путь на нижние уровни лежал, через заполонённые полчищами грязных дикарей, и седым ветеранам предстояло столкнуться с это чумой.

Гномов было в разы меньше, чем гоблинов, и всё же они развязали новую войну, уверенные в победе. В ужасе гоблины рассеялись по своим владениям, под натиском закованных в металл древних героев. Слабые и телом, и духом гоблины, предпочли партизанскую войну открытому бою. И хотя вид воинов в сияющих доспехах и бросал их в дрожь, жадность их была сильнее. Страстно возжелали эти мелочные существа сокровищ подгорного народа. Стремительное наступление гномов захлебнулась в пучинах гоблинских племён и война затянулась на много веков.

Пытаясь истребить на корню этот жалкий народ, армия горных королевств рассеялась по подземельям. Гномы охотились на гоблинов, выслеживая их во мраке тоннелей, а гоблины - на гномов, устраивая засады и ловушки, давя числом. Несмотря на очевидное превосходство, война ослабила подгорный народ. Множество храбрейших героев погибли в неравных сражениях под градом отравленных стрел или заваленные трупами врагов. Ещё больше умерло от старости. На смену им пришло новое поколение, не знавшее ни ужаса из тьмы, ни коварства магии.

Победить гоблинов удалось лишь числом. Но к тому времени умерли последние ветераны и искуснейшие кузнецы, а большая часть их творений оказалась утеряна. Эпоха мастеров оружейного дела оказалась в прошлом. А ей на смену пришла эпоха Багрового Ужаса.

Когда остатки армий гоблинов были разбиты, гномы погнали их на нижние уровни, туда где по их мнению должны были быть теперь эльфийские шахты. Но в глубине беглецов поджидало нечто более страшное.

Когда охваченные животных страхом, гоблины ринулись обратно к поверхности их не смогли остановить, ни копья, ни топоры гномов. Война закончилась кровавой бойней. Бесчисленное множество гоблинов были безжалостно перебиты на заградительных кордонах подгорного народа. Лишь малой части удалось затеряться в тёмных пещерах и трещинах. Те же, кого гномы посчитали взять нужным в плен походили на безумцев. Трясаясь от ужаса они без умолку твердили об жутком свете из глубин и надвигающемся гремящем роке. Скоро стены подземелий покрылись багровыми бликами пламени, и они содрогнулись. Множество тоннелей обрушилось, отрезав гномам путь к отступлению, и с оружием в руках они приготовились встречать свою судьбу, подобно их предкам.

Объятые пламенем из мрака вышли демоны. Даже кошмары прошлого меркли перед этими чудовищами. В первые за всю историю подгорных королевств армии гномов в страхе бежали, бросая заслоны и баррикады. Привыкшие сражаться со слабыми гоблинами, гномы дрогнули при виде жутких чудовищ. А когда всепожирающее пламя охватило заслоны и баррикады, заживо сжигая всё живое подгорный народ бежал к границам своего государства. Те кому удалось выжить, вновь объединились, готовясь защищать свой дом. Настал черёд гномов вести партизанскую войну.

Подгорный народ попробовал организовать оборону в отвоёванных у гоблинов пещерах, но демоны казалось уже заполонили уже все подземелья. Армии, которые смогли устоять перед натиском демонических орд, оказывались в окружении и безжалостно истреблялись. С ужасом гномы обнаруживали адских чудовищ у себя в тылах, крушащими обозы с провизией и снаряжением, и разносящими Порчу. Всеми виной были чреваточины в земной тверди - плод магии Безумного Бога и кратчайший путь в Преисподнюю. Один за другим открывались эти врата в ад и демонические создания вырывались на свободу. Скоро сами подгорные королевства оказались под угрозой уничтожения.

Лишившись в изматывающей войне с гоблинами ветеранов Наземной Войны, оружия и доспехов той эпохи, подгорному народу оказалось нечего противопоставить демонам, их адскому пламени и Порче. И вновь гномов спас их героизм и склонность к самопожертвованию. Когда отважнейшие из героев нашли в себе смелость исследовать одну из чреваточин, они обнаружили один из главных изъянов магии искажения Безумного Бога. Если через чреваточины демоны покидали ад, то прошедшие через них же гномы оказались в месте, на Преисподнюю совсем не похожем. То была одна из сокрытых в земной тверди мастерских мёртвого бога. На заре мира бог-творец прятал множество своих творений в глубинах мира, но одобрить до них смертным было не дано. Лишь сила бога могла открыть дорогу к сокровищам Аэайрэла.

Несмотря на то, что за всю историю гномам удалось побывать лишь в нескольких хранилищах своего бога, секреты творений, которые они увидели там не раскрыты до сих. Древние загадки, которые удалось решить гномьим мудрецам, творцы подгорного народа смогли отразить во множестве своих изобретений. Многие технологии времён демонического вторжения, гномы не смогли постичь до сих пор. Принципы работы печатей хранящих подгорные государства от чёрной магии, так и остаются тайной. Но всё же открытие мастерских Аэайрэла, толкнуло гномов на путь развития технологий.

Над заснеженными вершинами поднялись столбы дыма, и белоснежные склоны впервые покрыл чёрный снег. Гром с небес несли гномы в подземный мир, и вторжение демонов было остановлено. Большую часть чреваточин удалось запечатать, чтобы пресечь появление адских тварей вне Преисподнии. Основные демонические армии были уничтожены. Но до победы было ещё далеко. Как бы не было тяжело гномам в этой войне, впереди была следующая, ведь их главный враг всё ещё таился там, где-то во мраке.

Десятки тысяч лет минули со дня основания подгорных королевств и Войн Богов. Воспоминания о тех временах стёрлись из памяти перворождённых. Но гномы бережно хранят их до сих пор. Накапливая знания и мудрость, они не желают расставаться с прошлым.

Жизнь под землёй превратила свободных эльфов их из высоких и статных перворождённых, в низкорослых и коренастых гномов. Постоянные невзгоды и войны, тяжёлое бремя мести предали им суровый вид и нрав.,

Охота продолжается и по сей день. В подземных глубинах продолжает полыхать пламя войны, и гномы снова и снова отправляются во тьму. Впрочем сейчас, когда слуги Проклятого Бога, пытаются найти себе союзников на поверхности, подгорные короли вынуждены приказывать героям ступить под свет солнца. Пленённая богиня не должна освободиться. Все её дети должны быть уничтожены, и лишь тогда Азайрэл будет отомщён.

# О ПРЕДАННЫХ ДО КОНЦА

## Ходящие под луной

Хотя большая часть племён и королевств перворождённых почитало богиню жизни Кенилэй, любимейшей из Пантеона у эльфов была Сэнивель. Красота её покорила множество сердец, пленив и смертных, и богов. Барды слагали о ней песни, художники рисовали картины и даже жрецы Иэйлэна, восхищались творениями Богини Ночи, погружаясь в раздумья под светом Луны и звёзд. Самой могущественной была она из всего Пантеона. Повелительница безграничной тьмы космоса, хранительница его самых сокровенных тайн и загадок.

Красоту подлунного мира дарила Сэнивель тем существам, что бродят в ночи, и красоту сновидений тем, что не спят под солнцем. Многие любили её, но более всех - те из перворождённых, которые сами нарекли себя эльфами ночи. Могуществейнейшим народом были они среди прочих. Сильные и независимые словно свободные эльфы, набожные как поклонники Иэйлэна, они умели жить в гармонии с природой, подобно детям Кэнилэй. Везде и всюду под светом Луны, можно было встретить ночного эльфа и в степях королевств Света и предгорьях свободного народа и у берегов рек и озёр. Жили они там где хотели, даже священные леса Кэнилэй, запрещённые даже для её любимых детей - лесных эльфов, могли служить домом ходящим под луной. Ночью выходили они на охоту, а днём исчезали бесследно.

Стремительные и грациозные, они охотились вместе с остальными ночными хищниками, которые считали их своими. Вряд ли можно было найти более совершенных охотников в мире, чем ночные эльфы. Чтущие традиции, они несли их сквозь время, и в то время как остальные народы основывали новые королевства, ходящие под луной делились на стаи, как и их предки на заре мира.

Когда разгорелись Божественные Войны ночные эльфы избегали сражений, оставаясь в тени. Более того, часто они бродили по угасшим полям сражений под светом луны и помогали раненым. Бывало, спасённые ими воители, были признаны достойными присоединиться к стае. Так многие герои племён или королевств, покорённые красотой и милосердием Сэнивель и её детей, становились её верными слугами.

Иногда ночные эльфы всё же принимали участия в битвах, выступая на стороне Светлых Эльфов, ведь таково было желание её возлюбленной богини. Мало кто мог устоять перед союзом двух этих могущественнейших народов. Лишь один случай в истории запечатлел их поражение. То было во время событий, предшествующих смерти Азайрэла, когда войско свободных эльфов вероломно вторглось в королевство Света и разбив объединённую армию, начала покорение детей Иайлэна.

С давних времён существовала неприязнь между народами свободных и ночных эльфов. Прямые и открытые последователи Азайрэла, часто презирали скрытных и диких детей Сэнивель. Уже тогда свободные эльфы испытывали неприязнь к проявлениям магии, а Богиня Ночи была не такой скупой на дары, как другие божества. Ночным эльфам были известны многие тайны мироздания, и их не спроста уже в те времена считали народом колдунов и ведьм. Одно их умение исчезать днём, рассеявшись словно тень, вызывало вопросы. Впрочем позднее свободным эльфам удалось разгадать эту загадку.

Последняя война на землях Света показала насколько воинское искусство свободных эльфов превосходит силы других народов. Насмешки над Иайлэном и открытое презрение всего магического и религиозного, едва не побудило ночных эльфов начать полномасштабную войну. Но Бог Света опередил их, уничтожив королевство свободных эльфов и тем самым навлекая на себя гнев Азайрэла.

Война разгорелась позднее, когда свободным эльфам стало известно, что их ночные братья решили освободить свою богиню. Тогда-то и открылись некоторые тайны ходящих под луной. Сеть пещер и гротов, была найдена во многих местах пребывания ночных



эльфов. Часть свободных эльфов устремилась в погоню и Великая Охота, длящаяся и по сей день, началась. Наземный мир перестал играть значение и для жертв, и для преследователей, хотя события происходившие там, изменили судьбу всей Эрии. Первые подземные войны ещё можно было причислить к Божественному Противостоянию. Эра Войн Богов закончилась Низвержением, наземные приверженцы Пантеона оказались разбиты, а их хозяева изгнаны в смертный мир и лишены части силы. На земле начиналась эра Безбожия, перворождённые обретя бессмертие отвернулись от своих создателей и предпочли забыть о них. Но ушедшие в недра всё ещё помнили о них и не потеряли веру. Для них Божественные Войны всё ещё продолжались.

## Низвержение

Поделившись со смертными своей кровью, боги возможно совершили свою главную ошибку. Именно с помощью носителей крови, сильнейшим независимым народам удалось победить объединённые армии Пантеона и нисвергнуть самих богов.

Это повлекло за собой страшный Катаклизм. Сошедшие на Эрию божественные сущности заставили мир содрогнуться, изменив его до неузнаваемости. Самый страшный удар нанесли могуществейнейшие из богов. Возможно, знай эльфы к чему приведёт Низвержение, они бы не осмелились на Восстание. Минули десятки тысяч лет, но страшные раны с тех древнеших времён не могут зажить до сих пор.

Погасло Солнце и пылающей звездой с небес на землю сорвался Иайлэн. Удар небывалой мощи сотряс твердь и горы содрогнулись сместившись со своих корней. Некоторые гронные хребты исчезли, чтобы появиться в другом месте. Неизвесно было, как удалось уцелеть ушедшим в подземелья ночным и свободным эльфам. Старые тоннели оказались завалены, но открылись новые проходы, из которых на гостей с поверхности смотрела сама первозданная тьма. То было начало Чёрного Ужаса для народа свободных эльфов, и новой надежды для их ночных братьев.

На месте падения Иайлэна образовалась огромная выжженная и иссушённая низина. Множество племён и королевств оказалось уничтожено в один миг. Но Иайлэн не остановился на этом. Продолжив вгрызаться в твердь, он отправился к недра земли на поиски Сэнивель.

Младшие божества прислужники Бога Света, пали вслед за своим отцом. Они прожигали в теле мира настоящие бездны, устремляясь всё глубже.

Великим Дождём на Эрию сошла Кэнивель. Но в этот раз её солёные слёзы не впитались в землю. Они заполнили свежие шрамы на поверхности мира, образовав моря и океаны. Скоро в глубинах тёмных вод стала зарождаться новая чудовищная жизнь. Всё же слишком мягкой оказалась сущность Кэнивель, чтобы добраться до темницы Проклятого Бога через твердь. Но воды её всё же медленно просачиваются сквозь трещины мира, подтачивая кости земли. Те перворождённые, чьи земли оказались затоплены, превратились в рабов для Богини Жизни и её детей. Их назвали морскими эльфами или нагами. Подобно им многие другие перворождённые, сумевшие пережить катаклизм, но не примкнувшие к Альянсу, были поработаны нисвергнутыми божествами, теми, что не пожелали уйти в подземные глубины, а возжелали властвовать над смертными в их же мире напрямую. И несмотря на успех Восстания бессмертным эльфам теперь приходилось сражаться с остатками Пантеона в собственном доме. Войны Богов, которые пытались остановить, сменились не менее кровопролитными Войнами с Богами в разрушенном мире. Земли свободных эльфов были окончательно уничтожены падением Иайлэна. Родину эльфов светлых поглотила морская пучина, а покинутый дом высших эльфов лежал теперь где-то за океаном. Лишь священные леса в которых проходило решающее сражение Восстания, остались нетронутыми Катаклизмом. Видимо боги посчитали, что этим землям хватит и тех шрамов, что они получили при битве. Или же они не тронули их, желая сохранить их как напоминание детям о предательстве. А возможно чары Кэнивель оказались достаточно сильными, чтобы защитить её храм. Так или иначе, пристанищем уцелевших эльфов стал этот колчэк зелёных земель, одна часть которого Восстание превратило в пепел, а другая стала новым домом для множества нисвергнутых

божковПантеона. Лишь десять тысяч лет спустя Альянсу удастся одержать окончательную победу над Низверженными божествами, изгнав их из своих земель, которые получают имя - Линар.

Ушедшим же во мрак подземных глубин до всего этого дела не было. Их Божественные Войны ещё не были окончены. Но всё же Низвержение затронуло всех жителей Эрии без исключения. И даже живущим прошлым нельзя было избежать грядущих перемен.

## Перерождение

Боги пали, мир содрогнулся и темница Проклятого Бога наконец дала трещину. Тьма из глубин вырвалась на свободу. Заполняя собой великое множество новых тоннелей, порождённых падением Иэалэна, тьма устремила к поверхности. Большая её часть затаилась в морских пучинах, поработив детей Кэнивели и её саму, и лишь малая толика добралась до поверхности. Но и этого хватило, чтобы начать эпоху, позднее обозначенную в летописях подгорных королевств как эпоху Чёрного Ужаса.

Ночные эльфы были первыми, кто испытал на себе кошмары Проклятого Бога. Страх который они познали, навсегда искажил их облик. Иссиня чёрные волосы, что скрывали их во тьме, поседели, а тёмная кожа выцвела, став мертвенно бледной.

Но перемены тел были не так сильны, как те, что претерпели души ночных эльфов. Глаза, где когда-то можно было увидеть отблески звёзд и луны угасли навсегда, впав в почерневшие глазницы. Страх, что постигли они, гасил последние искры надежды. Не всем было дано пережить те жуткие видения, что несли с собой кошмары, сохранив рассудок. Эти безумцы оставили свой народ, сгинув в зловещем мраке пещер.

Голос

Страх сменился ликованием. Их богиня была жива, и теперь она знала, что её дети не забыли о ней, их преданность и любовь позволит им отважиться на преодоление любых преград.

Она открыла им, что кошмары наделили их особой силой. То была сила изнуряющего страха, лишаящего воли, приводящего в оцепенение. Она превратила любимых детей Сэнивели в непроездойдённых хищников. Любой мог стать их добычей будь-то смертный, бессмертный или бог. Одним лишь взглядом ночные эльфы могли испытать дух врага, лишив война его силы, мага его магии, а божество его сути. Этой энергией они могли продлевать себе жизнь, дабы их служба богу могла быть вечной.

Так родились Тёмные эльфы опаснейшие из чудовищ подземного мира, верные слуги Проклятого Бога, чьё желание освободить своего создателя лишь усилилось, став необоримым.

Открыв своим детям тайну их новой природы, Проклятый Бог поделился с ними и другим знанием. Где-то в подземном мире остатки Пантеона пытаются добраться до темницы, чтобы уничтожить её вместе с заключённым. А среди них могущественный Бог Света - Иэалэн. Хоть он и был нисвергнут, но мощь его всё ещё велика, и свет что пылает в подземной тюрьме всё ещё лишает Проклятого Бога силы.

Послушно приняли тёмные эльфы волю своего создателя. Покинув шахты устремились они во мрак подземелий, и навстречу им из первородной тьмы вышли её исконные обитатели. То были порождения Кошмаров, что пронесли по подземному миру после Низвержения и угнездились во мгле пещер. И сложно было сказать обрели ли они подобие плоти став чудовищами, подобными новым детям Кэнивели, или же остались призраками, сотканными из мрака. А может они были и тем и другим, ибо ни магия, ни оружие не было властно над ними, а источаемый ими ужас способен был остановить биение смертного сердца.

Но сердца тёмных эльфов более не были сердцами простых смертных. Используя силу, что даровал им Проклятый Бог, они подчинили тварей себе. Отправив полчища из самых ужасных чудовищ на к поверхности, они надеялись пресечь Охоту свободных эльфов. Слабых же существ направили в шахты, дабы те продолжали труд начатый ещё ночными эльфами.

Так началась охота тёмных эльфов на богов, и хотя отыскать светлых духов даже в вечной ночи необъятного лабиринта трещин тверди было легко. Но Проклятый Бог не оставил своих детей. Он направлял их в пути. Избрав самых ревностных верующих, что могли вести за собой, он наставлял их через, тех кто был способен внять божественной воле. И если первые стали основателями царских династий, то вторые были признаны первыми жрецами Проклятого Бога.

В поисках своих народ тёмных эльфов разделился на множество мелких отрядов. Не все из кошмаров желали подчиняться... Некоторые из них сгинули во мраке, но остальных всё же улыбнулась удача, найти скитающихся во тьме прислужников Иэйлэна (охота на Кэниэль).

Не просто было победить могучих духов света. Пусть даже и в подземном мире, но сила не оставила их, а гордыня всегда имела основания. Но всё же они были повреждены и пленены. В затяжной битве Дар Проклятого Бога помог тёмным эльфам измотать Иэйлэна. Впитав его силы при помощи чёрной магии, они надолго продлили себе жизнь. Измождённый долгой схваткой Бог Света был опутан кошмарами и заключён в подобие кокона из мрака, дабы обуздать неугасимый божественный свет.

Лишь сильнейшие из вождей сумели привести тёмных эльфов к победе над богами. Жрецы Проклятого Бога провозгласили их Царями, и каждому отныне должно было основать своё Царство. Так всегда единый народ разделился, рассеявшись во тьме подземелий. Лишь один из Царей вернулся в изначальные владения тёмных эльфов. С удивлением обнаружил он, что покинутые его народом пещеры оказались заняты. Странные существа поселились в них. Более похожие на тени, они во мраке дикими племенами, загнанные в самые тёмные углы порождениями Кошмаров. Скоро тёмные эльфы узнали в этих жалких существах, своих братьев, что были поражены безумием ещё во время Низвержения. Бродя по подземельям, они выродились в варварский народ, ставший впоследствии известным как гоблины. Дар Проклятого Бога сыграл с ними злую шутку. Страх почти полностью лишил их рассудка, а дикая жизнь в подземельях превратила из грациозных и стройных в неказистых и уродливых. Благодаря тёмному дару и пробуждённым страхом первобытным инстинктам, они могли охотиться на обитателей мрака, с трудом выживая во мраке наполненных ужасом тоннелей.

Жалость охватила сердца тёмных эльфов. Некоторые из них остались с выродившимися собратьями, желая вернуть им потерянное. Многочисленные разрозненные племена были объединены, и пока на поверхности бушевали Наземные Войны, гоблины смогли основать собственное королевство. И хотя этот мелкий народец и не отличался силой или умом, под надзором оставшихся тёмных эльфов он смог построить свою примитивную цивилизацию. Животные инстинкты обеспечивали высокую плодовитость, звериная хитрость делала любую охоту успешной, а страх мог заставить выполнять любые, даже самоубийственные приказы. Века спустя вступив в затяжную войну с потомками свободных эльфов, гоблины не раз одерживали верх в сражении с куда более совершенной армией. Но всё же неспособность править самостоятельно привела их цивилизацию к краху. Когда гномы уничтожили стоявших за вождями тёмных эльфов Королевство гоблинов оказалось обречено. Лишь некоторые из племён смогли пережить Багровый Ужас и дожить до нынешних времён. Современные народы презирают гоблинов, безжалостно истребляя их или же используя как рабов.

Вернувшиеся тёмные эльфы были поражены насколько продвинулись оставленные ими порождения кошмара. Прежние эльфийские шахты лежали на поверхности огромной воронки, уходившей в глубинные недра. Следуя воле своего бога, эльфы основали здесь своё Царство. В центре воронки был построен огромный храм, куда поместили кокон с Иэйлэном. Здесь была обитель Проклятого Бога и его приближённых - Царя и жрецов. Выше храма был основан город, где поселились сами тёмные эльфы. Он был назван Нижним Царством. Верхнее Царство было построено помятуя о главном враге Проклятого Бога - свободных эльфах, угроза которых ещё не была уничтожена до конца. Подгорным Королевствам удалось спастись от Кошмаров, оградив подход к тоннелям, что вели в их владения. и на время Проклятый Бог убрал свои щупальца мрака от шей своих давних врагов. Лишь заручившись поддержкой своих детей, обеспечив им достаточное

преимущество, он планировал начать полноценное вторжение на поверхность, где победа над подгорными королевствами была бы лишь первым шагом.

На нижних уровнях Царства тёмных эльфов продолжали вгрызаться в твердь порождения Кошмаров, давая своим хозяевам время на постижение тьмы и чёрного искусства. Проклятый Бог открыл им множество секретов мрака, ночи и самого бытия. В обмен на служение, он даровал своим жрецам магию, не уступавшую по силе чарам их бессмертных братьев, в дополнение к тёмному дару. Некоторые воители тёмных эльфов же в знак своей безукоризненной преданности принесли в дар Проклятому Богу свои сердца. Поражённый этой кровавой жертвой, он вернул им подобие жизни, используя свет пленённого Иэйлэна и тьму бытия. Бессердечные стали первой нежитью в мире смертных. Лишённые всяческих чувств и эмоций, они стали в совершенными войнами, способными поддерживать в себе подобие жизни неограниченно долго. Единственным условием этого извращённого бессмертия была потребность в крови живых.

Начиная с Бессердечных у тёмных эльфов появляется традиция жертвоприношений. Любовь к своему Богу способна толкнуть на самые ужасные поступки. Многие тёмные эльфы уходили во мрак подземелий на охоту за Кошмарами. Пойманных обитателей подземелий приносили в жертву, возвращая тем самым Проклятому Богу, его потраченную силу. В жертву так же приносили и тех кто совершил преступление против своих бога и народа, или же иногда ни в чём не повинных детей.

Последние возвращая полученный тёмный дар, получали в обмен новый. Это жертвоприношение было названо Погружением в Ночь.

Сердцем Храма был колодец, получивший название Бездонный. Над ним держали пленённого Иэйлэна и божественная кровь, что сочилась из кокона падала прямо в него. Скоро Бездонный Колодец и впрямь лишился дна. Он открывал путь на ту сторону, канал ведущий в царство Тьмы и Ночи, вотчину Проклятого Бога. Жрецы могли призывать самые жуткие кошмары себе во служение, или же говорить с самим богом напрямую. Пока Храм стоял и в нём был колодец, тёмная сила не покидала народ тёмных эльфов...

Погружение во тьму - ужасное жертвоприношение, одна из самых жутких традиций народа тёмных эльфов. Дитя погружают в Бездонный Колодец, приводя его в единение с тьмой. Вернувшееся с той стороны существо уже трудно назвать живым или мёртвым. Оно скорее совершенно иная форма бытия. Позднее кровь этих существ станут использовать для создания ходящих в тенях - совершеннейших убийц в Эрии....

Кокон с Иэйлэном был помещён над Бездонным колодцем. Проклятый Бог поделился со своими служителями секретом яда основанного на тьме порождений кошмаров, и тёмный народ начал своё излюбленное занятие, для которого был создан - охоту. Ловцы приносили достаточно диких кошмаров чтобы создавать яд с помощью которого истязали Бога Света. С каждой новой дозы Свет Иэйлэна угасал и над миром нависала завеса тьмы. Наземные Войны закончились когда солнце перестало появляться над горизонтом и гномы поняли что час заката близок. Врата на поверхность закрылись в один миг и войны с эльфами были окончены. Героям пришлось время вновь ступить во тьму.

Пока свет Иэйлэна угасал, сила Проклятого Бога напротив - росла. Ночь побеждала День и мир вставал на грань вечной Зимы. Таарвен прикованный к темнице и истязаемый кошмарами ослабевал всё больше, не выдерживая возрастающего могущества Проклятого Бога. Видения изнурили его разум, и скоро он должен был подчиниться воле своего же заключённого, даровав тому ключ к спасению.

Как никогда близко мир не подошёл к краю, готовый погрузиться во мрак. Но Таарвен не подчинился.

## **Багровый Ужас**

Ожиданиям Проклятого Бога не суждено было сбыться. Охваченный видениями бесконечного кошмара вневременного царства тьмы, Хранитель Времени лишился рассудка, превратившись из Бога Мудрости в Безумного Бога. Воспользовавшись своей магией изменения, в приступе ярости он разжёл остатки света Иэйлэна, что слабо мерцали в Темнице. Ревущее пламя из ненависти и гнева охватило Проклятого Бога, оставив от его

иссушённого тела, лишь чёрный остов скелета. Тьма отступила. Кошмары рассеялись, освободив подземный мир от своих пут. Их порождения, лишились своей призрачной сути, оставили в мире смертных лишь монструозные оболочки.

Власть Проклятого Бога над миром смертных стремительно угасала. Колодцы Тьмы в Храмах обретали дно, и только старания могущественных жрецов поддерживали связь с царством тьмы. Никто из тёмных эльфов уже не был в состоянии слышать голос своего бога. Лишь Верховная Жрица сохранила способность слышать слабый голос Проклятого Бога сквозь ревящее пламя, что бушевало в темнице. И голос этот вещал о грядущих страданиях. Тёмные эльфы поняли, что пришло время готовиться к новым испытаниям. Наверху уже подходили к концу сражения за Гоблинское Королевство, а с низу назревало злое зарево. Царствам тёмных эльфов предстояло воевать на два фронта.

Подземелья наполнились запахом серы и нарастающего безумия. Всё больше эльфов сходили с ума, терзаемые кошмарными видениями, пропадая во тьме тоннелей, подобно безумцам во времена Низвержения. Жрецы готовили свой народ к войне каких ещё не бывало. Ловцы продолжали отлавливать в подземельях чудовищ, а мастера дрессировки превращали тех в настоящие машины для убийства. Работа в шахтах по прежнему не прекращалась ни на секунду, но теперь их заодно превращали и в поле для битвы. Основной рабочей силой по прежнему оставались мелкие монстры. Вгрызавшиеся в любую породу, они продолжали стремиться к своему создателю. Но поражение Проклятого Бога сильно ослабило их. Эльфы поняли, что их цель вновь удаляется. Когда гоблины стали вторгаться в тоннели Врехнего Царства отступая перед силой гномов, Бессердечные согнали многих из них в шахты в качестве рабов. Но несмотря на тщательную подготовку тёмные эльфы не были готовы к встрече с новым врагом.

Земные недра разверзлись под натиском неуправляемого пламени Безумного Бога. Прямоком из Ада, объятые огнём, в подземный мир вторглись несметные полчища невообразимых чудовищ, распространяя хаос и ужасающую Порчу. Оборона в шахтах очень скоро оказалась сломлена и всё больше новых адских тоннелей прорезали твердь. Царства тёмных эльфов оказались охвачены огнём. Но орды демонов невозможно было остановить. Неуправляемой волной они продолжили своё наступление. Не добившись окончательной победы над слугами Проклятого Бога, они устремились к поверхности, столкнувшись с остатками гномской армии.

В одно мгновение весь подземный мир был охвачен войной. Единственное чего не хватало демоническим ордам для победы, так это дисциплины и хоть какого-то командования. Вынужденные уйти в глубокую оборону и гномы и тёмные эльфы, отчаянно пытались выжить и найти средство против нового врага. И тем и другим на помощь пришли их божества, открыв чудеса сокровищниц Мёртвого Бога, гномам удалось закрыть большую часть адских тоннелей и очистить подземный мир от демонического присутствия. Тёмным эльфам же для победы требовалось куда больше. Теперь на пути к освобождению Проклятого Бога стояло нечестивое воинство всего Ада. Дрессированные чудовища ловцов не шли ни в какое сравнение с полчищами разносящих Порчу адских тварей. Демоны не знали ни страха, ни сомнений, в бой их вело лишь их неуправляемое безумие их же бога. Не считаясь с потерями и не имея никакой иной тактики кроме атаки в лоб, чудовища так или иначе смогли поставить на колени и испытанных многими войнами гномов и мастеров ведения войн в подземельях тёмных эльфов.

## **Вне смерти**

Поражение Проклятого Бога в противостоянии с Таарвеном привело к прекращению вторжения в смертный мир существ из царства тьмы и началу Багрового Ужаса в подземельях. Власть ночи ослабла, и казалось тёмные эльфы снова стали заведомо далеки от своей цели, предоставленные сами себе. И всё же это было не так. Несмотря на то что Бездонные Колодцы перестали оправдывать своё название, а порождения кошмаров потеряли свою тёмную силу, сильнейшие из жрецов всё ещё могли слышать своего создателя. Стенания что доносились сквозь неукротимый огонь причиняли Верховной

Жрице и её приближённым не меньшую боль, чем само пламя. В гневе Безумный Бог желал причинить своему врагу не меньшую боль, чем тот причинил ему. Но Проклятый Бог был достойным противником. Таарвену не удалось сломить своего пленника до конца. Когда божественный огонь оставил от и без того изувеченного тела бывшей богини Ночи лишь безобразный скелет, он до конца выжег и всё то прекрасное что было в ней когда-то. Проклятый Бог стал проклятым в полной мере. Даже любовь к собственным детям приняла неестественную, извращённую форму. Вслед за своей богиней изменились и тёмные эльфы. Холод из царства тьмы сковал их сердца и души. От милосердия, которым так славились ночные эльфы в древнейшие времена не осталось и следа. Любовь и вера сменились фанатичной религиозностью. Жертвы, кровавые обряды и строгое исполнение догматов вошли в традицию, став неотъемлемой частью культуры Царств. Выражение своей любви к богу и поклонение ему стали обязательным в обществе. Сложно было теперь признать в жёстких и безжалостных тёмных эльфах их свободных и прекрасных предков. Но главные перемены были ещё впереди.

Хоть Проклятый Бог теперь, вновь был запредельно далеко, его дети всё же не остались без божественного внимания. Пришло время потрудится во имя великой цели пленникам из Пантеона. Неизвестно как, но Проклятому Богу удалось подчинить себе Иэйлэна и Кэниэль. Возможно он использовал против них их же любовь, ведь именно она двигала метущемся Богом Света и жаждавшей пробуждения Азайрэла Богини Жизни. Возможно их воля была просто не так сильна, как воля Таарвена. А может ключевую роль сыграли тёмные эльфы, что истязали пленников в их заточении.

Поработив Иэйлэна и Кэниэль, Проклятый Бог искажил само их божественное естество. Взамен силы, которую он у них отнял, была дарована изначальная тьма. Яростное, ослепляющее сияние Бога Света, что обжигало когда-то сменилось мертвенно бледной аурой, от которой веяло холодом смерти. Так обессиленный Иэйлэн переродился, став божеством потустороннего света. Подобно Луне, что была создана Сэнивель в попытке повторить красоту и величие солнца, Бог Света стал лишь отражением, тенью бывшего себя, богом-призраком. Сознание его затуманилось, словно пребывая во сне, а гордость сменилась покорностью.

Божественный свет, что когда-то взрастил жизнь в Эрии, теперь не дарил тепла, но всё ещё на кое-что годился.

С Кэниэль Проклятый Бог поступил не менее жестоко. Яд выведенный из порождений царства тьмы отравил глубинные воды океанов. Холод и мрак угнездились на дне морей, рождая жутких чудовищ даже после поражения Бога-Пленника. Растерзанная и мучимая отравой Богиня Жизни лишилась своей главной силы. Жизнь, что давала она смертному миру перестала быть живой. Все творения, что отныне выходили из вод Кэниэль были уродливы и безобразны, но главное - мертвы от рождения. В бесшумных стенаниях пребывала Богиня Жизни не в силах изменить свою судьбу. В насмешку Проклятый Бог нарёк её Богом Смерти, навеки обрекая на страдания...

И всё же даже мёртвые творения Кэниэль нашли своё применение. Через Верховных Жриц Проклятый Бог передал своему народу ключ к победе над легионами Ада и армиями подгорных королевств. Используя мертвенный свет Иэйлэна жрецы вдохнули подобие жизни в жутких чудовищ Бога Смерти породив ужасную нежить. С этого нового извращённого союза Иэйлэна и Кэниэль берёт своё начало истинная Некромантия Эрии.

С большим интересом тёмные эльфы начали изучение разных аспектов этого искусства нежизни. Три силы и три бога легло в основу Некромантии. Мертвенный свет потустороннего мира позволял заполучить власть над душами освободившими тело. Его источник - Бог Света стал покровителем призраков, духов, теней и всего сверхъестественного. Жрецы что поклонялись ему, могли сами стать призраком - существом невероятной силы, над которым почти не власты законы смертного мира. Воды, что несли смерть позволяли получить власть над телами, превращая жизнь в игрушку в руках некроманта. Источник отравленной влаги - Бог Смерти стал повелителем Чумы, Мора и жутких существ, что несут в этот мир лишь смерть и страдание. Жрецы, что поклонялись ему, могли сами стать воплощением смерти - жутким чудовищем, способным

истреблять целые города. Холод из царства тьмы позволял обрести власть над тенями и самим сущим. Его источник - Проклятый Бог, повелитель царства тьмы, даровал своим жрецам власть над чудовищами из своих угодий и силу повелевать самой тьмой. Лишь избранные достойны повелевать проклятыми армиями.

Остановленное гномами демоническое вторжение, задало новый виток подземного противостояния. За время осады Царства активно развивали Некромантию, постигая азы этого тёмного искусства и осваивая служение новым богам. Для эффективного обмена опытом стали использоваться Бездонные Колодцы. Взамен их прежней функции, их тёмная сила стала приводником между Царствами позволяя нежити перемещаться на огромные расстояния практически мгновенно, минуя толщи тверди. Сущность Кэнилэй заключённая в колодцах так же продолжала давать своё мёртвое потомство пополняя ряды чудовищ.

Постепенно заполнял подземелья и свет Иэйлэна. Вторжение демонов сменилось восстанием мертвецов. Мертвенное сияние поднимало из могил усопших, заставляя их исполнять волю своего призрачного бога, либо же просто нести смерть всему живому. Столетия спустя потусторонний свет достиг и наземного мира. В мир пришли призраки, злобные духи и неупокоенные души, ищущие возмездия. На кладбищах поднимались неупокоенные, а в древних склепах пробуждались скелеты павших воителей и благородных лордов. Даже вечнозелёные леса, затронул холод могил. Бессердечные, что постигли тёмное безумие порождений, в своей жажде крови выбирались на поверхность. Некоторые из них использовали своё происхождение и силу, чтобы собрать себе преданных слуг из числа мертвецов. Обитатели подземелий заброшенных руин уже в древности наводили ужас на живых, под именем ночных охотников. Но самое страшное для наземного мира было ещё впереди.

Главной целью восстания нежити были гномы. Их подземные гробницы, тысячелетиями вбивавшие в себя мёртвых героев, стали первыми аванпостами неупокоенной армии. Едва оправившись от нападений демонов, гномам пришлось столкнуться с не менее грозным противником. Война, которую едва прогнали с порога подгорных королевств, снова стучала в ворота. Изматывающие сражения с собственными предками, стали тяжёлым испытанием даже для суровых подземных воителей. Всегда почитавшие павших героев, слагавшие саги о подвигах бывших времён, гномы не могли смириться с тем, что их собственные отцы и деды вернулись, чтобы без жалости убивать своих детей. Многие восприняли это как испытание, не в силах объяснить иначе. Другие как друное знаменье, и лишь некоторые заподозрили за этим своего давнего врага. Старейшины перешёптывались о тёмной магии, с которой гномы не сталкивались со времён Чёрного Ужаса, и седовласые ветераны мрачно точили секиры, готовясь к своему последнему походу.

Мертвецы наступали. Не чувствовавшие ни страха, ни боли, движимые лишь одним желанием - неупокоенные дали своим хозяевам - тёмным эльфам достаточно времени, чтобы вернуть власть над подземным миром и подготовиться к продолжению вторжения в глубины Эрии. Но теперь это было не так просто. Несмотря на поражение демонических армий, Безумный Бог повержен не был. Он всё ещё оставался грозным противником, ставя под угрозу весь успех миссии тёмных эльфов.

Нападение демонов было лишь первым спонтанным шагом в грядущем наступлении Ада в Эрию. Едва не покорив подземный мир, они решили проверить на прочность обитателей мира наземного, а именно детей Таарвена, созданных в тайне от Пантеона - людей. Их смертные души, в которую Бог Мудрости когда-то вложил свою силу, должны были вернуться к своему создателю. Безумный Бог понимал, что лишь обретя бывшее могущество, он сможет противостоять Проклятому.

Сомнища бестелесных духов - эманаций ауры Безумного Бога устремились к поверхности. Их целью было искушение смертных, и по пути они пытались подчинить Безумному Богу и тёмных эльфов, и гномов. И хотя те и не обладали силой, сравнимой с людской, а воля их была куда твёрже человеческой, никто тогда не сталкивался ещё с существами настолько хитрыми и коварными как демоны-искусители. Сами того не зная глупцы продавали свои души в обмен на жуткое проклятье - Порчу, что наделяла их

невероятным могуществом. Но к сожалению Безумного Бога, никакая иная раса кроме людей не могла выдержать подобного и сохранить рассудок. И гномы и тёмные эльфы, что заключили сделку с демоном, впадали в безумие не в силах контролировать дарованную им силу и превращались в ужасных монстров. И хотя были они куда страшнее тех тварей, что пришли во время Багрового Ужаса, всё же их было недостаточно, чтобы вновь поставить подземный мир на колени. И гномы, и тёмные эльфы быстро распознали угрозу исходящую от Порчи и незримых духов, и бестелесные демоны скоро стали известны у их народов хоть и под разными именами, но со схожими описаниями.

В войну за души вступили и некроманты Царств. Мрачные Жнецы из свиты Бога Света, скитаются во тьме подземелий собирая души убитых, пополняя ряды призрачного воинства.

Нередко духи сталкиваются в своей потусторонней схватке, один вид которой вселяет в сердца смертных леденящий ужас.

Когда восстание мертвецов выдохлось, пришла пора Некромантам испытать себя в настоящей войне. Возведённые на верхних уровнях Царств Некрополи, были переполнены трупами, что ловцы свозили со всего подземного мира. Армия мертвецов росла на глазах и скоро тёмные эльфы нанесли свой первый контрудар за многие тысячи лет подземной войны.

Жрецы Смерти наполнили тоннели ордами мерзких порождений своей богини, что распространяли смертельные болезни. Следом шествовал безмолвный марш неупокоенных, которых некроманты подготовили к войне особыми методами. И лишь за толпами мертвецов, скрываясь за спинами бессердечных творили тёмное таинство сами погонщики трупов.

Чума бичом ударила по обороне гномов. Твари похожие и на крыс и на жуков одновременно, прорывали тоннели в тылы подгорной армии. Остановить, казалось, бесконечные потоки этих созданий можно было лишь огнём. Мор выкашивал даже стойких гномов. Выжить удавалось лишь единицам, и несмотря на их непревзойдённое мастерство, выстоять перед толпами неупокоенных в одиночку было просто невозможно. Усталость всё же настигала семижильных подгорных воителей, в то время как их врагам она была неведома вовсе.

Теми, кому удавалось пережить и чуму и выйти живыми из мясорубки с живыми трупами, занимались Жрецы Бога Света. Своими молитвами призывали они призрачное войско, остановить которое смертным было не под силу.

Чтобы оказать армии нежити достойный отпор, подгорным королевствам пришлось пересмотреть свою идеологию войны. Седовласые воители и охотники-ветераны испытанные тьмой и огнём постепенно уходили в прошлое. Нежить не была похожа на прежних врагов гномов. Ночные эльфы и гоблины, были лучше приспособлены к жизни под землёй, а загнанные в угол они сражались словно дикие звери. Порождения тьмы и адские твари были чудовищами. Они шли напролом, убивая всё живое. Каким бы страшным не был зверь, он всё же оставался зверем. Умным или глупым, для охотника на чудовищ не было большой разницы. Предки гномов могли вступить в схватку с самым жутким порождением, кошмарнейшим демоном или искуснейшим из ловцов и выйти из неё безусловным победителем. Мертвецы же вовсе не были похожи на зверей. Армия нежити отличалась дисциплиной недоступной смертным. Неупокоенные делали ровно то, что от них требовалось. Они нападали не зная страха, и отступали не ведая гордыни. Некроманты руководствовались холодным расчётом, оставляя в стороне эмоции и личные убеждения. одержать победу над настолько слаженно работающим механизмом лишь с помощью одной отваги и боевого искусства было нелегко. если армия нежити и не была совершенной, то определённо стремилась к этому. И по сей день жрецы смерти шампуют новые штампы болезни, соединяя чуму с колдовством. Облака удушливого газа наполняют тоннели и либо несут скорую смерть всему живому, либо заражают одной жутких болезней. Одни болезни, обращают в полумёртвых мутантов, другие заставляют тела гнить заживо, а самые изощрённые дают изначальным носителям выжить, но убивают всех рядом с ними. Всё новые виды чудовищ Богини Смерти разносят по подземельям



мор, пролезая в любые щели и трещины. Всё совершеннее и умнее становятся неупокоенные.

Гномы выжали все соки из технологий добытых в сокровищницах Мёртвого Бога, заново организовали армию, пересмотрели многие традиции и устои, что складывались и жили в их обществе на протяжении десятков тысяч лет. Некоторые из них до сих пор считают, что путь на который ступили подгорные королевства ошибочен и ведёт к гибели их расы и поражению в войне. И всё же пока, гномам удаётся противостоять и силам Ада и армиям нежити.

В то время как некроманты не давали гномам оправится от восстания мертвецов, тёмные эльфы разворачивали войска для наступления на Ад. Глубинные тоннели начали заполняться чудовищами Жрецов Тьмы, тенями и ловцами, что охотились на остатки демонов. Против пламени преисподней годился только иномирный холод царства Проклятого Бога, и жрецы готовили свои самые изощрённые чары и проклятья. Армия бессердечных готовилась к возможной контратаке, встав на оборону нижних уровней Царств. Проклятые создания и гоблины продолжали копать.

Все более непохожие на своих предков, тёмные эльфы продолжали проводить зловещие ритуалы, воздавая хвалу своему богу. Дары Проклятого сильно извратили их. Иссошённые, лишённые собственных сил, тёмные эльфы всё больше походили на своих неупокоенных слуг. Некоторые из них уже прожили десятки жизней - срок слишком длинный для смертного существа. Пленяя и гномов, и демонов, а потом и существ с поверхности, питаясь их жизненной и духовной силой, тёмные эльфы продлевают своё существование. Но цена за это, похоже слишком велика. Создания эти, дети проклятого бога, ныне уже не принадлежат народу перворождённых. Их тёмная природа, их ледяные сердца и чёрные души навсегда превратили их в глазах других народов в ужаснейших созданий тьмы. Что не так уж далеко от истины. Те жертвы, на которые они пошли ради спасения своего бога, не раз ставили весь мир на грань гибели. И всё же дети Проклятого Бога не собираются останавливаться, намереваясь дойти до конца. И ни боги, ни смертные, не смогут им помешать.

# О ВЕДУЩИХ ИЗВЕЧНУЮ ВОЙНУ

*Человеком имеет право называть себя лишь тот, кто не избегает сражений. Особенно если это сражение с самим собой.*

## Заточение

На Заре Времён, когда каждый из богов наделял перворождённых своим даром, дар Таарвена у многих вызвал вопросы, а у некоторых даже негодование. Смертность казалась богам нелепейшим из подарков, но Бог Мудрости настоял на своём, оставив свои мотивы в секрете.

Власть менять будущее сущего принадлежала исключительно богам. Уделом же смертных было подчинение фатуму, жизнь без забот о судьбах Космоса. С исчезновением Бога Творца, Таарвен уже знал, произошедшие перемены вызвали в потоке времени возмущения, ставящие под угрозу весь мир. В стремлении предотвратить ещё более ужасные последствия, Бог Мудрости остановил расправу над Сэнивель. Много сил пришлось приложить ему, чтобы убедить Пантеон сохранить ей жизнь. Добившись для Богини Ночи наказания в виде Вечного Заключение, он сам решил привести его в исполнение, не желая доверять такое дело кому-то ещё. Темницей для Сэнивель были избраны подземные глубины в сердце смертного мира. Подобно тому как она заключила в бесконечный сон Аэйэрэла в царстве вечной ночи, её саму навеки заточили в главной мастерской Бога Творца в недрах сотворённой им Эрии. Чтобы создать должную тюрьму для могущественного божества, Таарвен отправился в смертный мир. Приняв облик доступный для понимания, он собрал самых искусных мастеров из народа свободных эльфов. С помощью младших божеств Бога Творца, Таарвен и его новые помощники спустились в глубинные недра Эрии, используя секретные тоннели - чудо созданное Аэйарэлом - чреваточины в тверди.

Величественна и огромна была Великая Мастерская Бога Творца в сердце мира. С её помощью и при подсказках божеств Аэйэрэла свободные эльфы должны были создать воистину совершенную тюрьму. В качестве основы Таарвен пожелал использовать Великий Горн, что висел на огромных раскалённых цепях в центре Мастерской. Пламя в нём не угасало никогда, согревая мир изнутри. С помощью своей магии Бог Мудрости заклил свободных эльфов, дабы тем не было вреда от неукротимого огня. Долгие годы трудились мастера под надзором детей Аэйэрэла, и в конце концов темница для Проклятого Бога была готова. Детищем всей их жизни стала она, внушающем благоговение и трепет. Тюрьма для бога, созданная руками смертных, по мнению Таарвена заключение в ней было подходящим наказанием за убийство. Но всё же даже такой темницы было недостаточно, чтобы удержать внутри Богиню Ночи. Особыми чарами хранитель времени заклил тюрьму Проклятого Бога. Томиться в ней Сэнивель надлежало до тех пор, пока Бог Творец не очнётся от вечного сна и не вернётся из царства ночи.

Когда всё было готово, Таарвен послал одного из детей Аэйэрэла в Пантеон, дабы тот известил богов о начале заключения.

Как и было постановлено судом, сам Иэйлэн приводил приговор в силу. Нелегко было Богу Света покарать ту, что спасла его от расправы. Но такова была воля Таарвена. Взяв своё сияющее копье, Иэйлэн метнул его в грудь Сэнивель и цепи, что держали её прикованной в зале Великого Суда порвались.

Сверкающей звездой сорвалась Богиня Ночи с небосвода. День этот навсегда остался в памяти Перворождённых, как День Воздаяния. Ныне дата эта известна как Зимнее Солнцестояние - время, когда день побеждает ночь. С того момента и до самого Низвержения, ночь начала постепенно убывать, солнце всё дольше и дольше оставалось на небосводе, до тех пор пока мир не впал в так называемые призрачные ночи. Возможно

именно из-за исчезновения ночи, в иссушённом палящим светом солнца мире зародилось Восстание, и творения пошли войной на своих создателей.

Упав с небес в ореоле божественного света, Сэнивель охваченная пламенем, прошла сквозь земную твердь, угодив прямо в подготовленную для неё темницу. Здесь уже ждали дети Аэйэрэла и свободные эльфы. Пока Таарвен удерживал бьющуюся в агонии Богиню Ночи, они запечатывали тюрьму Проклятого Бога. В простивостоянии хранитель времени пытался образумить Сэнивель, убеждая её вернуть Бога Творца, но она не слушала. Завеса ночи приоткрылась для Таарвена и видение грядущего явилось ему. Темница захлопнулась и охваченная пламенем Богиня Ночи отступила. В гробовом молчании хранитель времени завершил свои удерживающие чары. Они не давали неукротимому жару разрушить темницу, и удерживали Сэнивель внутри. Свет же и пламя лишали Богиню Ночи её могущества.

Таарвен оставил детей Аэйэрэла в мастерской. Они должны были следить, чтобы пламя в темнице не было слишком сильным и не сожгло Сэнивель, но и не утихало, чтобы не дать ей вернуть себе силу. Оставил он и свободных эльфов. Время более не было властно над ними. На неопределённый срок они так же стали тюремщиками, следя за мастерской Аэйэрэла и заботясь о том, чтобы жар не разрушил саму тюрьму Проклятого Бога.

Терзаемый сомнениями в содеянном, покидал Таарвен сердце мира. Уже не так сильна была в нём вера, что Сэнивель одумается, и мрачные видения будущего, сеяли в нём новые сомнения.

Вернувшись в Пантеон, Бог Мудрости первым делом возродил древний запрет на контакт богов с их детьми, пообещав суровое наказание любому кто нарушит его. Видения продолжали терзать его. Всё больше походившие на кошмары, они пророчили конец сущего. Оставив свои дела в Пантеоне, в тайне от остальных богов Таарвен вновь отправился в смертный мир. Желая покончить с видениями, он в образе смертного скитался по далёким землям, куда ещё не ступала нога перворождённого. Муки мрачных дум и сомнений не отпускали его и в конце концов он решился на опасный шаг.

Не желая нарушать собственный запрет, он не стал просить помощи у высших эльфов, что почитали его, или у других перворождённых. Вместо этого Таарвен, используя свою силу, искал пространство и скрыл земли ещё не тронутые смертными. Земли эти должны были стать домом, для его новых детей - людей.

## Сокрытый народ

Раса людей самая противоречивая и непостоянная в Эрии. Вряд ли перворождённые поверили бы, что за появлением нового народа стоит сам Бог Мудрости. Впрочем, люди пришли в земли эльфов уже намного позже Низвержения, во времена, когда древние боги-создатели были уже позабыты.

Сейчас же происхождение человечества остаётся загадкой.

Трудясь в одиночку, Таарвен создавал людей по прообразу перворождённых. Несмотря на его стремление, как можно точнее повторить чудо эльфийской расы, творение его оказалось гораздо слабее нежели плод общих усилий Пантеона. Первых людей, легко можно было спутать с животными. Заросшие и дикие, смуглые с чёрными как смоль волосами, они были ниже и слабее перворождённых, легко подвергались немощи и болезням, а инстинкты в них зачастую возобладали над разумом. Срок жизни людей был куда короче, чем у перворождённых. Долгожители умирали, в возрасте когда смертный эльф только вступал в зрелость. В старости же люди дряхлели, настолько что уже не в состоянии были сами о себе позаботиться.

Первые племена людей, словно стаи загнанных в угол животных, жили в страхе и тревогах. На их век выпала первая в истории Эрии засуха, к приходу которой не были готовы даже бессмертные эльфы. Питаясь корнями, сушёными плодами и ягодами, предки человечества скитались по диким землям пустошей, влача жалкое существование. И всё же они не спешили расставаться даже с такой жизнью.

Осознав, насколько беззащитным вышло его творение, Таарвен всё же не мог не удивляться воле человечества к жизни. Несмотря на свою слабость, люди оказались достаточно хитры и изворотливы, чтобы выживать в суровых условиях засухи, среди грозных хищников и неблагоприятной погоды. Но всё же этого было недостаточно.

Создавая людей, Таарвен планировал отвести им особую роль в судьбе мира, а значит оставить их предоставленными сам себе, он был не в праве. В своём облике смертного, Бог Мудрости собрал дикие племена в единый народ и приступил к его обучению. Он научил людей охоте, изготовлению орудий труда и одежды и древнему языку перворождённых. Не переставая удивляться любознательности человека, Таарвен поделился с ними секретом земледелия и животноводства. Но главным его даром конечно же стал огонь, согревавший холодными ночами и отгонявший диких зверей. В благодарность люди, стали почитать хранителя времени словно бога, не догадываясь даже насколько близки они были к истине. Таарвен получил множество имён от Великого Вождя и Мудреца до Первого Охотника и Несущего Огонь. Люди увековечивали его в своих первых предметах искусства и культуры, слагая песни и рисуя на стенах пещер.

Под личиной дикарей, Таарвен нашёл в людях множество качеств, о которых перворождённые начинали забывать. Жизнь среди смертных, оставила свой след даже на боге. Вкушая радости простой жизни в гармонии с природой и миром, Таарвен не ожидал, что в один прекрасный день его аватар поразит любовь. Космос унесёт в небытие ту загадку, о том как смертной женщине удалось свести с ума самого Бога Мудрости, что был всегда холоден к богиням из Пантеона. На время Таарвена оставили тревоги и заботы о судьбах мира. Его союз со смертной женщиной дал новое начало расе людей. В великой радости встретило человечество рождение сына Великого Вождя. Да и сам Таарвен оказался не менее счастлив. Несмотря на имя которое было дано сыну бога при рождении, в памяти людей он остался Наследником. Он и впрямь был таковым. Оправдывая своё имя, сын Таарвена, унаследовал от отца часть его божественной силы, и был первым во всём. В любви и понимании растил Бог Мудрости своё дитя от плотской связи, не осмеливаясь и загадывать к чему приведёт это деяние.

Познав радость и бремя отцовства, Таарвен с нелёгким сердцем принял давно откладываемое решение уходить. Больше поколения он провел вместе со своими детьми, в невзгодах и радостях, наблюдая рождение и смерть тех кто стал ему дорог. Сын его вырос, и в полной мере оправдывал данное ему народом имя, став достойным наследником своего отца. Не известно, поделился ли с кем-то Таарвен секретом своего происхождения, или же унёс его с собой. Так или иначе пришёл день, когда Великий Вождь тайком покинул свой народ, что бы продолжить своё странствие по диким землям, а позднее вновь спуститься в недра мира.

Потомки его союза, со временем и станут нынешним родом человеческим. Сегодня каждый из людей, от простолюдина, до благородного графа в праве назвать своим предком Великого Вождя. Но память о тех древних временах канула в лету. Вместе с родиной людей последние крохи её смысл Великий Потоп. Но скрытая в Наследнике и его потомках сила никуда не делась, и время от времени она являет себя, чтобы в переломный момент решить судьбу смертного мира.

Множество сыновей и дочерей было у Наследника, ведь и жён у полубога было немало. Когда последние из них вошли в зрелый возраст сын Таарвена решил разделить свой народ. Род человеческий, войдя в свой рассвет, снова поделился на племена. Земля, на которой люди обрели процветание более не могла прокормить всех.

Возглавив племена сыновья полубога повели их за пределы пустошей. Многие из них остались в пределах сокрытых земель, осваивая берега полноводных рек, просторы степей или леса холмов и предгорий. Но некоторые не остановились в своих странствиях и пошли дальше со временем, пересекнув установленную Таарвенем границу. В те времена ещё было возможно достигнуть любого места без мореходных судов. Судьба тех первооткрывателей неизвестна. Ни богам, ни перворождённым не было дела до варварского народа, что появились на окраине известных им земель. Назревало Восстание и в хаосе эпогея эпохи Божественных Войн смельчакам было суждено остаться незамеченными для истории. В переделы территорий Линара люди тогда не попали, но возможно им удалось

уцелеть среди ужасов Катаклизма. Быть может им удалось породниться с одним из народов перворождённых, а может они подпали под власть одного из Низверженных божков или покорены морским народом Кэнилэй. В любом случае, судьба их, как и судьба некоторых из племён эльфов остаётся неизвестной.

Пришедший с Низвержением Катаклизм очертил границы родины людей более явно. Лишь благодаря магии изменения Таарвена, эти земли избежали разрушений, что постигли многие эльфийские территории. Окружённые водами безбрежного океана первые людские поселения развивались в значительном отдалении друг от друга. Земля обетованная, где Бог Мудрости обучал свой народ оказалась покинута. Лишь тысячелетие спустя, за ставшую священной землю разрозится кровавая война.

В преклонных летах Наследник поднял остатки своего народа и повёл их на север, где заложил основу для первого града человеческой расы.

Годы шли, племена разрастались, основывая примитивные поселения, что со временем переросли в города. Долгое время эти города жили в изоляции друг от друга. Когда минуло Низвержение, для большей части человечества Катаклизм остался лишь грохотом из-за горизонта. Лишь жителям границы открылась внушающая трепет картина гибели старого мира. Века спустя ими же были основаны могущественные портовые города. Первые контакты между близлежащими поселениями начались с наступлением Первой Зимы. Людям вновь пришлось объединить усилия чтобы выжить в суровых условиях холодов. Климат континента резко изменился. Зной и жар, сменился холодами и обильными осадками, что несли с моря промозглые ветра. На севере бушевали метели и вьюги, а горы и вовсе покрылись льдами до самых корней. Лишь в центральной части, на земле обетованной сохранилось тепло.

Часть поселений слились образовав города, а часть со временем разрослись до них сами. Зарождались первые цивилизации и государства. Утверждались в правах династии из потомков Наследника. Скоро начали завязываться торговые и политические отношения.

Несмотря на единые корни и не такой уж большой промежуток времени для формирования, ранние государства значительно отличались друг от друга. По большей части в силу территорий что они занимали, и климата на них. Хотя до образования народностей было ещё далеко, закладывались в различия в культурах.

Память о тех временах практически стёрлась. Люди только осваивали письменность и формы хранения знаний. Благодаря зимам, их мучали куда более насущные проблемы с запасами еды и выживанием в суровых условиях. Дни становились короче, ветра с моря холоднее.

Первым настоящим испытанием для людского рода стали набеги морского народа. Эти существа, способные жить и в глубинах вод и на суше, не знали пощады. Дети Богини Жизни, они получили в дар за свою преданность возможность присоединиться к своей богини в её Низвержении. Новым домом Кэнилей стала морская пучина - безграничные воды, где непрерывно рождалась новая жизнь. Там на дне, среди разломов на руинах затопленных городов перворождённых построили они свои храмы, где чтили Богиню Жизни и её младших божеств. Благодаря вездесущей воде, рекам что берут своё начало с гор и холмов, и впадают в великий океан, морской народ собирал вести со всего мира. Появление нового народа не стало секретом для детей Кэнилэй. Род людской посчитали недостаточно сильным, чтобы противостоять приспешникам Жизни, в то время как Альянс после Восстания был грозным противником.

Первые набеги морского народа были неотразимыми и коварными. Едва расселившемуся по континенту человечеству, пришлось бежать от территорий близких к береговой черте. Нападавшие к тому времени, уже перестали быть похожими на своих перворождённых предков, а напонидали скорее жутких чудовищ, что обитали в глубинах. Вместе с оружием из кости, они принесли и жреческую магию. К счастью суша, всё-таки не рассматривалась ими как место пригодное для проживания. Нападения устраивались лишь с целью убийств, разрушений и грабежа. К тому времени люди, научившиеся добывать драгоценные камни и самородки, пытались откупиться, но морской народ только подтвердил свою жестокость. Людей же, что осмеливались сопротивляться хватили сетями и уносили с собой на глубину. Участь их была незавидна.

Бегство к обетованной земле помогло лишь на время. Скоро чудовища стали проникать в центральные земли континента через спокойные реки. Устраивая временные базы в озёрах и болотах, они продолжали терроризировать окрестные земли.

Сначала нападения отразили на севере. С наступлением зимы реки озёра там сковывал лёд, делая их непригодными для морского народа. К тому же люди, жившие там, обладали достаточно суровым нравом, чтобы объявить захватчикам настоящую войну. Объединив местные поселения, вождь собрал войско и повёл его по своим владениям истребляя чудовищ всюду. Отбросив морской народ в море, северный вождь организовал поход в южные государства, что уже дрогнули под напором детей Кэнилэй.

Победить врага удалось объединёнными силами, и многие тогда осознали, что сила человечества в его единстве. Между отдалёнными городами начали завязываться отношения дружбы и братства. Вожди и государи объединяли свои роды, выдавая своих детей в браки. Многие воины с севера не желали покидать южные земли, что они спасли от разорения, и остались там. Десятилетия спустя их потомкам снова предстояло отражать набеги врага. Хотя вторжение морского народа и было остановлено, но чудовища отступили не на долго. До самого Великого Потопа, чудовища не давали покоя людям, и морской террор внёс свою лепту в формирование человеческой расы.

Впрочем, это было лишь начало по настоящему грозных времён. Ночи продолжали становиться длиннее, а зимы суровее. Льды с гор на севере, начинали постепенно расползаться по окресным землям. К наступлению Вечной Ночи, родились первые королевства и царства людей, закалённые в сражениях с морским народом. Но готово ли было человечество к встрече со своим настоящим врагом ещё предстояло узнать.

На пике триумфа Проклятого Бога, летописцы королевства севера записали тёмное пророчество, что старцы прочитали в грозных предзнаменованиях. Вода в портах покрылась льдом, а воющий ветер с гор нёс не только снег, но и леденящие душу стоны. В небесах, чёрных уже несколько лет, наконец появилось сияние. Люди прозвали это явление Дикой Охотой. В ореоле мертвенного света спустились на землю призрачные всадники и во главе их был сам Бог Света. Души убитых собирал он в ту ночь, а встреченных живых призывал присоединиться к его охоте. Мертвецы восставали из могил, и возвращались к своим родным и близким, чтобы забрать их с собой в царство смерти. Ужасные порождения тьмы охотились во мраке ночи на живых.

Но всё это было лишь начало. В те дни мудрецы рода человеческого, предрекали рождение чего-то ужасного и каждый потомок Великого Вождя, ощутил в себе грядущие перемены. Раса людей встала на перепутье.

## Тёмная Эпоха

Долгая Ночь закончилась с поражением Проклятого Бога. То было в День Воздаяния. Круг замкнулся и баланс сил в мире снова принял хоть и неустойчивое, но всё же равновесие. Непокорённый Таарвен, преобразился в Безумного Бога. Его божественная природа исказилась, что не могло не отразиться на его творениях. Среди людей стали распространяться различные душевные болезни, неведомые другим народам. Каждого второго на старости лет поражало либо слабоумие, либо безумие. Мужчины стали чаще поддаваться приступам гнева и ярости, женщины - паническому страху и истерике.

Короткий срок жизни людей, что способствовал таким скорым переменам в них, скорчился ещё больше. И сами перемены стали проходить чаще и спонтаннее. Родители не узнавали себя в своих детях, а родные братья отличались друг от друга, словно день с ночью.

Хитрость которой так славился род человеческий теперь граничила с коварством и подлостью. А вот мудрость и благоразумие напротив оставили многих.

Смены всего нескольких поколений потребовалось, для того чтобы народ людей кардинально изменился.

Вечная Зима подошла к концу, но сменившая её весна не приносила должной радости. Талый снег нес в себе алые воды. Эпоха союзов закончилась, и на смену ей пришла эпоха раздора. Братоубийственные войны поразили народ людей так же, как когда-

то поразили перворождённых. Но человек воевал не во славу покровительствующего ему бога, а за богатые ресурсами территории и дешёвую рабочую силу в виде рабов. Научившись добывать и обрабатывать металл, люди так же научились ковать и кандалы и мечи.

За земли, куда наконец пришло процветание, началась жестокая борьба. Рождались и умирали молодые государства и целые народности. непрерывно гремели войны и разгорались всё новые конфликты. В хаосе кровавого противостояния люди стали злее, агрессивнее. Некоторые города, даже морской народ старался обходить стороной в своих набегах.

От былого единства людской расы не осталось и следа. Недоверие пролегло между сильными мира сего, закладывая основу затяжной вражды. Впрочем, худшее было ещё впереди.

Страх начал управлять людьми, куда сильнее чем прежде. Их пугала участь безумцев, родителей чьих детей уносили болезни. Их пугала старость и смерть. И перемены, что так скоро приходили в мир. В те беспокойные времена когда сильный, забирал у слабого самое дорогое, оставляя на произвол судьбы, а будущее пугало своей неизвестностью и роком, в глубинах людских душ стала пробуждаться сокрытая сила их бога-создателя. Отсутствие ответов на терзавшие бессонными ночами вопросы, порождало в фантазии людей замысловатые решения. Как устроен мир, и почему он именно таков? Какая сила управляет им? И что ждёт после смерти? В тщетной попытке найти ответы на эти вопросы, родились первые рукотворные боги людей.

Магия изменения с помощью которой хранитель времени вершил свою миссию, наделила людей силой, которой могли бы позавидовать даже бессмертные эльфы. Впрочем, не исключено, что всему виной было заклятье, что Тааревен наложил на сокрытые земли. Тем не менее, в мире начали зарождаться сущности, которых люди стали именовать богами.

Первых богов было множество. Много форм и имён было у них, но суть оставалась одной. Помимо сил природы, что было верным, люди так же обожествляли социальные явления. В культурах разных стран, что, казалось разительно отличались, появлялись свои боги Войны, Любви или Земледелия. Впрочем, единым оставался только смысл, но не признаки и свойства, которыми люди характеризовали своих богов. Несмотря на свою искусственность, те в свою очередь быстро обрели собственную волю. Случилось то, что должно было случиться, ведь богам следует быть всемогущими. Это они, по мнению людей, создали сущее и управляют судьбами смертных со своих небесных престолов. К несчастью для людей, божественная воля оказалась в большей степени лишь персонификацией их собственных определённых качеств. Подобно своим создателям, богов интересовали не судьбы мира, а удовлетворение собственных интересов, зависящих от характера их сущности. Конфликты между богами и людьми были неизбежны.

Следом за богами появились и другие сущности меньшей силы. То были плоды суеверий, мифов, легенд и даже детских сказок. Страшные чудовища и нелепые существа. Разумные и не очень, они стали жить рядом со смертными, несмотря на свою исконно магическую природу.

Людской мир был ещё относительно молод, и существование подобных причудливых тварей воспринималось как нечто само собой разумеющееся. Континент был ещё далёк от полного заселения, поэтому признать что где-то есть места откуда исходят самые разные чудовища было проще всего. Кроме того, эти создания также играли свою функцию в объяснении людьми, окружающего их мира. Каждая байка что придумывалась человеком для объяснения явления в природе происхождения которого приходилось сомневаться могла оказаться в некотором роде истинной. Конечно здесь вставал вопрос веры. Сокрытая в людях магия, виновная за все происходившие с их родиной перемены, ещё не была им подконтрольна. Во многом её успешное применение зависело от числа "магов" и единого порыва воли. Если большинство верило в существование богов, то так оно и было. Небылицы же чаще всего так и оставались небылицами.

Появление богов и разнообразной нечисти, хоть и удовлетворило жажду познания многих, но и внесла в и без того переменчивую жизнь людей ещё больший хаос.

Войны не переставали греметь, а зачастую подливавшие ещё больше масла в огонь божки, делали сражения куда более частыми. Благоволили всемогущие обычно достаточно сильным державам. Владыки их могли рассчитывать на помощь всевышних как в битвах, так и в относительно мирное время, но в обмен, зачастую становились послушными рабами божьей воли. И большие, и малые люди стремились задобрить богов, выразить им своё почтение, в надежде что те будут милостивы к ним. Многое конечно зависело от самих небожителей. Кто-то из них был жесток, а кто-то напротив - добр. Но так или иначе, они не могли существовать без веры смертных, так же как и человек в то время не мог существовать без мифа. Зависимые друг от друга, боги и люди жили в шатком мире.

Всё изменилось, когда в подземных глубинах отгремел Багровый Ужас. Адские твари были повержены, и Безумный Бог сделал новый шаг.

Своя земную твердь к поверхности устремились полчища бестелесных демонов. Их целью было вернуть то, что принадлежало по праву их создателю - сокрытую в людях магию. Собранных частиц этой силы умноженной за прошедшие века в человеческом роде, должно было хватить для победы над Проклятым Богом. Возможно именно за этим Таарвен когда-то и создавал расу людей.

В первую очередь демонов привлекли рукотворные боги. Сущности сотворённые магией, были лакомым кусочком для зловещих духов ада. Боги же никогда не были единой силой. Разрозненные они могли надеяться лишь на помощь своих смертных последователей. Но последним никогда ещё не приходилось сталкиваться с подобным злом. Людям только предстояло вступить в схватку с Безумным Богом и его творениями.

Не долго удалось продержаться людским богам против посланников ада. Многие были пожраны демонами. Те же кто избежал этой участи, не смогли долго скрываться. Они присоединились к армии ада, приняв в себя скверну. Развращённые злом они отвергли тех кто в них верил, и стали подобны демонам. Скрываясь под прежними личинами, уцелевшие божки, кто обманом, а кто силой подчиняли людей воле Безумного Бога.

Выдав все слабые места своих создателей рукотворные боги, только укрепили в демонах стойкое желание развратить слабый духом человеческий род. С исчезновением большинства богов, былой страх людей снова окреп. Впрочем он никогда не исчезал до конца. Многие по прежнему боялись старости и смерти, боялись болезней, войн и голода. Многие стремились жить лишь сегодняшним днём без оглядки на будущее. Люди зачастую отвергали мораль, и мудрое начало, росток которого зародил в них Таарвен когда-то. Рождение Безумного Бога, проложило в людские сердца дорогу злу. Эту двойственность людской натуры и собирались использовать демоны. Легко поддававшиеся похоти, алчности, гневу и лени, люди делали себя уязвимыми перед бестелесными искушителями. Демоны пришли в людской мир как исполнители их тайных желаний. Суля золотые горы, гаремы или вечную молодость, они легко манипулировали теми чей дух был слаб. Первые демоны вынуждали глупцов принять веру в совращённых злом богов, впоследствии же они заставляли совершать не менее ужасные поступки.

Первое вторжение демонов в наземный мир стало по настоящему серьёзным испытанием для человечества. Зловещие посулы ещё не воспринимались как реальная угроза. На них велись многие, не только те кто жил мечтами о лучшей жизни, желал власти или богатства, но и те, кто действительно нуждался в помощи, или же просто соглашался по глупости. В те времена хаоса и вседозволенности существовала острая потребность в прививании народу хоть каких-то норм морали и жизненных ценностей. Состояние общества в большей степени регулировалось традициями во многом устаревшими, или законами, что придумывали правители, зачастую руководствуясь исключительно своим опытом.

Противостоять коварным демонам в такой среде было просто невозможно, поэтому первую войну против Безумного Бога люди проиграли безоговорочно. Над сокрытыми землями снова сгустились тучи. Началась Тёмная Эпоха.

Вечная Ночь, символизировавшая единство человеческой расы, время когда многие молодые государства объединялись для противостояния общему врагу или просто ради выживания, сменилась Перой Весной в День Воздаяния. Эта новая пора разбила прежние узы. Прежние союзы распались, государства снова рассыпались на мелкие города-полисы,



народности раздробились. Началось время раздора, когда сильный использовал слабого как хотел, в стремлении к безграничному богатству. В эту эпоху бронзы, железа и работорговли человечество поразил культ тела и праздности. Общество сильно разделилось по имущественному признаку. Но и в среде купающихся в роскоши господ, и среди их нищих рабов, питал себя страх. Появление искусственных богов, лишь частично укрыло людей от его цепких лап. Во многом объяснявшие устройство мира, боги всё же были очень сильно похожи на своих создателей. Они так же страдали от страстей смертных, так же жаждали власти над душами и умами.

Когда демоны-искусители пришли в наземный мир, всё уже было сделано за них. Оставалось просто собрать жатву во имя Безумного Бога.

Страдавшие от духовного упадка люди, пытавшиеся усыпить свои глубинные страхи пороком, легко поддавались демоническому влиянию.

Первыми пали процветающие государства. Покровительствующие им боги-изменники, извратили религию, используя веру масс, для их подчинения. Ритуалы, что проводили жрецы, ради победы в сражениях, хорошей погоды или богатого урожая, ныне преследовали другие цели. Помимо прочего, они стали намного развращённые и кровавее. Боги толкали людей людей в порок. Каждую день на улицах богатейших городов устраивали жертвоприношения или кровопролитные бои между рабами. Каждую ночь горожане купались в вине, предаваясь оргиям.

Первыми демоны сворачивали правителей. Обещая им безграничную силу, они рисовали в их воображении победоносные войны, новые богатые земли и трон всего мира. Следом покорялись жрецы и знать, войска и рабы. Смутьянов и несогласных отлавливали и предавали показательной расправе.

Вместе с богами и людьми, демоны сводили с ума и нечисть. Жители окрестных деревень в ужасе бежали с нажитых мест, под напором обезумевших духов и тварей. Даже самые безобидные из них теперь стремились как-то навредить людям. Путали тропы в лесах, заводя глубже в чащу, угоняли скот и лошадей, или же насылали кошмары. Чудовища покинули свои логова и начали охоту на смертных.

Потоки беженцев устремились в страны победнее, где уровень жизни был не так высок, а казна зачастую пустела в самый неподходящий момент. Но и здесь демоны находили лазейки. В городах где власть правителей не была такой сильной, назревали восстания и мятежи. Бунтовали рабы, солдаты уходили в преступные банды, грабившие деревни и караваны.

Так началась Тёмная Эпоха. Время смуты и раздора, откуда берёт своё начало история войны человечества со своим главным врагом - демонами.

Первую войну род человеческий проиграл, даже не имея шансов на победу. Демоническое вторжение покорило ведущие страны людского мира, создав себе надёжное подспорье для дальнейшей экспансии. Вполне возможно, что демоны планировали создать из людей армию, с помощью которой начался бы захват всего наземного мира, а затем окончательное покорение мира подземного. Зажатые с двух фронтов пали бы и гномы и тёмные эльфы.

Но всё же сломить людей оказалось не так просто.

Несмотря на довольно схожие в основных моментах пантеоны богов, верования и традиции на разных территориях континента все же формировалось разное мировоззрение. К началу Тёмной Эпохи можно было выделить как минимум три мира людей, отличающихся в этническом, культурном и религиозном плане. Современное человечество на Линаре произошло в результате синтеза двух из этих миров. Неизвестно смогли ли пережить Катастрофу потомки остальных Цивилизаций.

Сильнее остальных пострадали суровые народы севера прирождённые мореходы и воины. Природа в тех краях всё ещё отличалась суровым нравом. Ветра с гор и морей пронизывали до костей и несли либо ливни, либо снега. Всегда отличавшиеся воинственностью и агрессивностью, властители севера привыкли брать своё исключительно силой, меряясь после этого воинской доблестью и подвигами в бою. Их богами в основном были боги войны. Демонам было достаточно разжечь пожар раздора между правителями крупных городов, и север поглотила междоусобная война за титул

повелителя зим и морей. Этим охотно воспользовался морской народ, давно выжидающий возможности поквитаться с севером за свои прежние поражения.

Пока север тонул в крови жестокой мясорубки, западные земли загнивали заживо. Словно гноящиеся нарывы, города-полисы источали сначала беженцев, а потом и вооружённые отряды одержимых бесами. Плодородные земли покрылись золой сожжённых полей и садов, брошенные деревни превратились в заставы расползающейся по окрестностям демонической армии. Страдала и природа. Редкие леса иссохли, озёра покрылись ряской болот, извергающих зловонный туман, холмы заросли терновником в человеческий рост.

Смеясь, здешние боги взирали с высоты своих горных храмов на муки смертных. Восток миновала участь остальных земель. То были территории, что люди заселяли в последнюю очередь. Края степей, что граничили с дикими лесами и прибрежными скалами. Жители степей были кочевыми народами, без богов, а в городах, что стояли у лесных рек, к богам относились больше с опаской нежели с почтением. Поселения здесь были небольшие, и люди старались держаться друг друга. С приходом демонов, уцелел лишь один местный божок, что покровительствовал колдунам, ведьмам и нечисти. Поэтому лишь чёрные сердцем, да отщепенцы попадали в сети обмана Безумного Бога. Впрочем, пока до варварских народов демонам особого дела не было. Покорить восток они могли позднее, начав наступление объединённой армией с севера и запада.

### **Империя Священная, Империя Благословлённая**

Полностью осознав угрозу порабощения инородной силой, южные государства запада первыми подняли тревогу. Потоки беженцев не прекращались и со временем превратившись едва ли не в настоящее переселение народов. Людям потребовалось время чтобы понять, кто же их враг на самом деле. Скоро запад охватила война против покорённых демонами городов, выиграть в которой людям удалось далеко не сразу. На севере же, от богов избавились сами же одержимые властители. Не желая подчиниться тому, что по его мнению слабее Король Зим и Морей, сам сразил богов своего народа, приравняв к божеству себя. Скоро север стал если и не полноценным оплотом демонов, то оплотом безумия точно. Под властью Короля, жить захотели не все и многие народы подняли восстание, которое сразу же было отброшено в подполье. Не желая более подчиняться ни богам, ни демонам Король Зим и Морей, сначала отбросил обратно в море заполонивший север морской народ, а затем начал копить силы для грандиозного похода на малозаселённый восток.

Примерно в это же время начинают формироваться зачатки новых мировых религий, орудий противостояния демонам-искусителям, богам-предателям и озлобленной нечисти. Первое вторжение показало, что для победы людям в первую очередь нужно научиться противостоять своему внутреннему я. Тёмная сторона человека, делала его особенно уязвимым перед демоническим влиянием. Поэтому первым шагом следовало совершенствовать силу воли, воспитывая нравственные убеждения. В те времена лишь религия и вера, могла помочь человечеству встать на верный путь.

Тёмная сторона человека, его внутренний демон, что толкает на совершение безумных поступков, по мнению западных религий заключалась в пороке и грехе. Восточные религии видели причину в любых людских страстях вообще. На севере, раздираемом непрекращающимися междоусобными войнами, сохранились корни прежней мифологии. Религия там закладывается, лишь когда армии Короля Зим и Морей будут разбиты в войне на востоке, а силы сопротивления наконец одержат верх. Основой северных верований станет культ героев-освободителей, так называемых Святых - величайших воителей. Первые Святые смогли одержать вверх в битве с самым полубогом - Королём Зим и Морей. Со временем число Святых пополнялось новыми героями. На западе, напротив, крепла вера в единого бога - Первочеловека. То была попытка здешних людей вернуться к своим истокам - почитанию Великого Вождя и его сына. Первочеловек рассматривался как доброе начало, пример для подражания. На заре мира он вёл свою безгрешную жизнь, обретя в итоге божественную силу, бессмертие и вечное

счастье в собственноручно созданном им идеальном мире - раю. Люди, что будут придерживаться составленных им законов, и вести безгрешную жизнь, смогут после смерти присоединиться к нему в раю. Те же кто предадутся пороку - погрязнут в вечных страданиях в мире антиподо рая - аду. Западное вероучение первым изобличает демонов-искусителей, как жителей этого самого ада. Не исключено, что знание об аде было почерпнуто из рассказов одержимых или самих демонов-искусителей. Несмотря на единого бога, вероучение о Благое Первочеловеке, быстро задробилося народностями запада на множество трактовок. Половину из них в итоге, были либо скомпрометированы, либо использованы прислужниками демонов. Богословы из могуществейнейших в те времена государств на протяжении тысячелетий боролись с сектами, что по их мнению неверно толковали волю Первочеловека. В конечном итоге спустя тысячелетия была основа Первая Единая Церковь, как единственно верный посредник между божественным и смертным. Впрочем, к тому времени западная религия уже переросла себя, взяла многое из верований севера, вылившись в совершенно новое учение.

Посвящавшие свою жизнь служению Первочеловеку сменили множество имён. Их называли пророками, волхвами, святыми отцами, пастырями и монахами. В независимости от названий, на протяжении всей Тёмной Эпохи, эти праведные люди стремились поддерживать веру человечества запада в само себя и в то лучшее, что в нём есть. Следя за состоянием общества, они как могли решали вопросы веры и мироздания. Знаменитые герои эпохи и великие властители пользовались их советами, армии же нередко побеждали в битве благодаря творимым ими чудесам. Уже в те времена начинают более явно проявляться зачатки человеческой магии. Святые отцы использовали свою и веру людей для сотворения воистину великого волшебства. Провозглашая простую палку великой реликвией - посохом Первочеловека, обладатель которого не ведал усталости, праведники внушали людям неуязвимость. И сражение выигрывалось над вдвое превосходящими силами. Старый ржавый меч превращался в смертоноснейшее орудие, что могло сразить любого демона, а простая плащаница отражала стрелы. Тогда люди видели в этом лишь божественное чудо, но никак ни колдовство, хотя корни и демонической магии, и людской были связаны с Таарвеном.

Проблема объяснения магии на тот момент встала не менее остро, чем и проблема духовного истощения во время начала Тёмной Эпохи. Демоны делились с людьми своей силой сразу же после уничтожения их богов. Научиться правильно использовать полученный дар смогли далеко не многие. Уже в те древние времена начали закладываться основы нынешних трактатов по чёрной магии и ведьмовству. Впрочем некоторые пособия чернокнижника демоны принесут прямоком из ада, вместе с другими проклятыми артефактами. Подобная магия чудом уже не называлась, а вызывала у людей самые отвратные чувства. Более дугих человечество с магией познакомили такие колдуны как боги-изменники и Король Зим и Морей. Из-за последнего кстати на севере любого подозреваемого в колдовстве убивали на месте без суда и следствия. На западе же подобными делами стали заниматься святые отцы, выявляя скверну и изгоняя её в ад. К концу Тёмной Эпохи начинают появляться предки паладинов - святые воины, что посвящали свою жизнь борьбе с нечистью, посредством как молитв, так и меча. Основывались первые подобиия рыцарских орденов. В канун Катастрофы силы этих орденов объединились в единый поход названный Крестовым Походом, и сыграли свою роль в победе над богами-изменниками.

Особняком от войны с демонами стоял восточный мир. Люди здесь не стремились отказываться от своих многовековых традиций. Почитая семейные и родственные узы, они предпочитали жить в гармонии с природой и окружающим миром, стремились к отказу от всяческих страстей, очищению от желаний и пустых стремлений. Они продолжали почитать Великого Вождя, относясь к нему как в мудрейшему из живших. Главной проблемой восточных народов на протяжении всей Тёмной Эпохи оставались нечисть и морской народ, в древности пролившие много крови их предков. В диких землях востока экспансия детей Кэнилэй была наиболее успешна. И отказываться от полноводных рек и озёр, чудища никогда не собирались. В середине Тёмная Эпоха в горах пробудился один из великих драконов, и армии драконилов заполонили предгорные леса и долины. Не

переставал портить и порождать нечисть и древний бог-изменник. К людям с других земель на востоке тоже относились враждебно, памятуя о великом походе Короля Зим и Морей в глубь континента.

Несмотря на все старания святых отцов, что помимо прочего пытались вести повесть летоисчисления истории рода людского, сведения о происходивших событиях в судьбоносное для человечества время, в Тёмная Эпоха, дошли до сегодняшних дней с многочисленными пробелами. Нынешние богословы выделяют лишь два театра действий того времени. Непрерывающуюся на протяжении семи тысяч лет борьбу с богами-изменниками на западе и не менее длительную войну за центральные территории континента, родину людей - землю обетованную. Последняя, символизирует всю разобщённость и междоусобицу характерную для людского рода в то время. Ещё в начале Тёмная Эпоха материк был уже поделен между молодыми государствами и сформированы основные людские цивилизации. К тому времени земли же откуда пошёл род человеческий из терзаемых солнцем пустошей, превратились в плодородный край. За господство над ними столкнулись все три человеческих мира. Победить в этой войне никому не удавалось очень долгое время. В летописях монахов мир того времени представляется с точки зрения конкурирующих между собой западных государств. Север описывается, как постоянно терзаемый гражданскими войнами суровый край, где власть Короля Зим и Морей сохранилась, как оказалось, даже после его смерти. Восток - земли далёкие, дикие и неизвестные. Западный мир познавал его лишь по кочевым народам, что обитал в степях на границе обетованных земель и нередко совершал набеги. Сам же запад, несмотря на свою развитость не мог овладеть родиной Первочеловека из-за войны с богами-изменниками. Государства захваченные ими ещё в начале Тёмной Эпохи существовали вплоть до Катастрофы, продолжая извергать армии демонических чудовищ и одержимых. В конечном итоге война за земли обетованные закончилась масштабным Крестовым Походом. К тому времени народы севера открыли существование Короля Зим и Морей в качестве божественной сущности - злобного духа, что тысячелетиями стравливал государства мореходов между собой. На востоке, где казалось уже была близка победа над драконидами, началось новое вторжение вторжение морского народа, настолько масштабное, что даже Орда кочевых племён в центре континента почувствовала угрозу рабства на морском дне.

Так что до ватаги закованных в железо войск Первочеловека, что заняли наконец-то обетованную землю, остальному миру дела уже не было. Исполнивший давнюю заветную мечту западный мир, почувствовал собственное всеисилие. Решив не останавливаться на достигнутом, правители сильнейших государств возглавили Крестовый Поход лично, направив его на земли своих извечных врагов - богов-изменников. Несмотря на всю собранную силу объединившегося наконец запада, и небывалое воодушевление войска, в эпическом многодневном сражении впервые проходившем на проклятых землях врага, люди потерпели сокрушительное поражение. Герои той битвы и их подвиги дошли до наших времён в весьма подробных описаниях. Имена их пережили даже названия государств под знамёнами которых они сражались. Увы их доблести и отваги не хватило для победы. Но именно благодаря краху Крестового Похода и жертве его воинов, люди наконец полностью осознали всю опасность демонов. Несмотря на чёрное волшебство, чудовищ и леденящие кровь легенды, страны подчинённые богам-изменникам, западный мир воспринимал во многом лишь как соперника. Разгром объединённой армии, раскрыл глаза многим государствам. Стало совершенно ясно, приспешники демонов угрожают не богатым территориям и не сокровищам в казнах стран. Кровавые ритуалы проводятся вовсе не для устрашения, а жуткие чудовища не только оружие в войне. Боги-изменники покушались на сам род человеческий, и для победы над ними сил одного западного мира было мало.

Тем кому повезло уцелеть в той кровавой битве, в большинстве своём вернулись немymi безумцами, что могли лишь мычать. Рассказы же остальных, тоже заставляли усомниться в сохранности их рассудка.

Обескровленные, западные государства, зализывая раны, заняли оборонительные позиции, хотя горизонт и был чист ещё несколько веков.

Завоёванные ими обетованные земли оказались предоставлены сами себе. Скоро люди поселившиеся во время Крестовых походов основали собственное государство. Крошечное изначально, оно начало стремительно разрастаться. С севера туда устремлялись беженцы ищущие спасения, с запада - паломники желающие получить благость Первочеловека, с востока - воители ищущие просветления. Так зарождалась первая из Империй человечества. Вражда за эти священные для людей земли, так долго питавшая демонов, наконец прекратилась. Пришедшее её на смену единение страждущих, породило в центре континента могущественное государство. Проложенные торговые пути, скоро сетью охватили весь континет, сердцем которой и стала Империя. Богатая не только плодородными землями, товарами, что приходили с разных стран, но и культурой, объединивший традиции, верования и знания многих народов, эта страна давала людям надежду на окончание Тёмной Эпохи.

Несмотря на свои многочисленные победы, игнорировать это проклёвывающееся семя независимости рода человеческого, демоны не могли. Людям предстояло в полной мере почувствовать на себе всю дьявольскую хитрость и коварство их главного врага.

Божества Таарвена, что отправились на поиски Бога Мудрости ещё до Низвержения, к своему удивлению, нашли в мире смертных проявление его воли. Поражённые, собрались они в виде духов на границе родины человеческой расы. Не придя к единому решению, часть из них продолжила поиски своего отца. Иные же остались, считая, что люди дадут подсказку к местонахождению Таарвена. С присущей им осторожностью, терпением и тщанием божества мудрости начали своё исследование человеческой расы. Открывшееся им вызывало множество вопросов. Что побудило хранителя времени распорядиться своей силой подобным образом. По сравнению с эльфами, что обрели бессмертие приравняв себя к богам, люди больше походили на животных. А раздор между ними выливался в гораздо большую дикость и жестокость, чем прения перворождённых в Божественную Эру. Кроме того, не были понятны причины их конфликтов. Если эльфы развязывали свои войны в защиту и во славу богов, люди руководствовались совершенно иными мотивами.

И всё же нашлось в роде человеческом что-то, что заинтересовало божеств мудрости. Их внимание привлекла молодая Империя постепенно расширявшая сферу своего влияния по всему континенту и её ближайший сосед - государство, где правили могущественные сущности знакомые с магией изменения. Приняв облик смертных божества снизошли на землю, решившись на непосредственный контакт со смертными. Те что отправились в земли богов-изменников сгинули безвозвратно в глубинах ада. Паломниками по обетованным землям прошли божества мудрости, воотчую наблюдая быт и нравы имперцев. Несмотря на пышущие жизнью города и процветающие деревни, в воздухе витала нарастающая тревога. Ближе к границам всё чаще можно было услышать шёпот, вещающий о надвигающейся войне. Со всех концов света странники и торговцы несли нехорошие вести. Пламя войны на севере утихло впервые за несколько тысяч лет. Зброшенные селения съедает сырость, а оставленные каменные башни посещают лишь воюющие морские ветра. На востоке окончательную победу одержал Король-Дракон. Он облажил данью прочие государства, а океанских чудовищ отбросил назад в пучину. Вновь зашевелился запад. Мрачные воины в железе точат клинки, а странствующие монахи проповедуют наступление конца времён.

Поток беженцев давно иссяк, а паломники исчезли. Воители востока не приходили более вовсе. Караваны шедшие туда, хоть и увеличивали охрану, но уже не возвращались обратно. На севере уже и вовсе, казалось не с кем было торговать. И лишь купцы с запада скупали всё под чистую, но ничего не предлагали на продажу.

Сгустились тучи и рога войны наконец прогремели. Западный мир содрогнулся под ударом демонических армий. Но Империи не было дела до проблем её прародителя. С севера на неё надвигались орды под стягами Короля Зим.

Лицезрея сцены кровавых сражений божества мудрости начали догадываться, что за жуткий враг скрывается за маской повелителей одержимых государств и Короля Зим и Морей. Не колеблясь более, они принимают решение помочь смертным в войне.

Присоединившись к Имперским Легионам, каждый из них выбрал, чем помогать мечом или советом. Храбрые воители снискали славу за свою доблесть и воинское искусство, а

мудрые старцы добились расположения у военачальников. Во многом именно благодаря им Империи удалось одержать верх на войском Короля Зим малой кровью и в короткие сроки. Но это было лишь пол дела. В руки властителей Империи попала судьба всего севера. Решить, что же делать с народом этих суровых краёв, тысячелетиями мучимым злобным духом, предстояло им. Когда-то здешним героям и удалось победить телесную оболочку Короля Зим, но уничтожить его до конца простым смертным было не под силу. И тогда свой удар нанесли божества Таарвен. Воитель, что сразил новое воплощение Короля Зим и Морей, развеял его сущность, очистив север от тлетворного влияния. Его быстро признали новым Героем-Освободителем. Воспользовавшись ситуацией, он принял бразды правления северным народом, присягнув на верность Империи. В замен южане приняли новые верования. Так и родился Культ Святых.

Новый Святой и Император решили помочь западу избавиться от демонической угрозы раз и на всегда.

В считанные дни Легионы, использовав быстроходные корабли северного народа обогнули континент с запада, чтобы высадиться на южном побережье. Человечество здесь сильно уступало перед армией одержимых. Расширившие свои владения боги-предатели продолжали наступление. Разбитые армии западных государств отступали всё ближе к морю. Подоспевшее подкрепление Империи оказалось именно там, где оно было нужно более всего.

И снова божества Таарвена помогли людям одержать победу. Враг был изгнан назад на проклятые земли, а между Империей и западным миром установился какой-никакой союз. Увы не все властители были готовы простить обиды друг другу, и разобщённость всё ещё царила между многими странами тех земель. И всё же за неоценимую помощь в войне, Империя провозглашённая Императором Священной, была окончательно принята независимым государством. На время на родине людей воцарился шаткий мир.

В это непростое время начали зарождаться первые пророчества о конце Тёмной Эпохи. О конце сущего люди задумывались ещё во время создания своих первых богов. Почти каждая религия приобретала оттенок эсхатологии, предрекая свой сценарий завершения всеобщего бытия. На севере это были мифы о Рагнарёке - гибели богов и великом потопе. На юге верили в подземный огонь, что вырвется однажды из заключения и поглотит всё. На востоке ходили легенды о Разрушителе Миров. Каждая из этих версий со временем воплотится в жизнь, и во многом стараниями демонов.

Несмотря на отмирание мифологии, и превращение рукотворных богов во врагов, пришедшие им на смену религии сохранили прежние эсхатологические черты, свойственные верованиям их создателей. Многие связывали конец света с богами-изменниками и демонами. Рагнарёк по прежнему был связан и их гибелью, но победа людей в этой войне в конечном итоге погружала мир на морское дно. Подземный огонь, что так часто заставлял извергаться вулканы в горах запада и островах юга, приравнялся к вторжению в мир смертных ада. На востоке Разрушителя Миров видели в пробудившемся Великом драконе.

Со становлением Священной Империи демоны начали активно подстёгивать в людях их извечный страх конечности бытия. Конец Тёмной Эпохи, что казалось вот-вот настанет, уже не выглядел таким светлым. Среди смертных стали всё чаще появляться пророки, что предрекали близкий закат времён. Часто являясь приспешниками Безумного Бога, эти вестники апокалипсиса маскировались под служителей веры. Их предсказания основывались на религиозных текстах, искажённое толкование которых могли выявить лишь истовые богословы. Последние же сами принимали ложь на веру, ведь пророки нередко являли невероятные чудеса и прозорливость. Но мало кто знал, что источником этих, во многом пугающих чудес и всеведенья, были проклятые дары. Сокрытая магия людей, так и не познанная ими, в очередной раз сыграла свою пагубную роль в судьбе родины человечества.

Божества мудрости первыми почувствовали угрозу вполне реального конца света, по достоинству оценив всё могущество людской магии. Казалось им открылся замысел Таарвена, с которым тот создавал человеческий род. Поняв, что демоны используют силу людей как главное оружие против них самих, божества мудрости решили помешать

воплотению их планов. Религия и вера людей в как им казалось несуществующих богов, обрела новый смысл.

Сначала нужно было взять под контроль сам апокалипсис. Толкование конца света в Священной Империи активно изменялось, отказываясь от упадоческих настроений. Культ Святых распространял веру в возрождение Первочеловека. Согласно их учению конец времён придёт с поражением врагов Его. Когда победа будет одержана, Он спустится с небес на землю, судить людей за вклад, что они внесли в это дело. Следом на землю снизойдёт и рай, а пособники демонов, будут нисвергнуты в геену огненную.

Увы, власть божеств распространялась лишь на Империю, границы которой расширялись слишком медленно. Масштабное присоединение других государств так и не было воплощено в жизнь. Прислужники демонов убили Императора и похитили его сына, оставив страну без правящей династии.

На севере всё так же крепла вера в Рагнарёк - гибель богов и Великий Потоп. Падение Короля Зим - стало первым подтверждением пророчества. В южных странах запада, ждали пришествия ада. Восток оставался рабом Великого дракона - существа, которого здешние люди, считали чуждым миру смертных. Теперь они ждали гнева самого сущего, что непременно пожелает избавиться от гнёта инородного захватчика.

Демонам удалось подготовить воистину плодородную почву, для полноценного вторжения. Используя веру людей, они развеяли защитные чары, что когда-то наложил Таарвен на родину человечества. Твердь содрогнулась и огромные адские врата открылись посреди земель богов-изменников. Меньшие адские тоннели пробili себе путь на поверхность в южных окраинах материка. Страны запада в одночасье поглотил огонь. Разрозненные государства ничего не смогли противопоставить силе Адских Когорт.

На востоке оказалось, что Великий Дракон давно был побеждён и покорён тёмным богом-изменником. Армии дракони́дов и нечисти в опустошительном походе направились на запад.

Империя оказалась зажата между двух огней. Лишь на севере её могла ждать помощь.

Так наконец, закончилась Тёмная Эпоха, время смут и раздоров, и истинный враг человечества показал своё настоящее лицо. С полноценным вторжением ада на поверхность началась Эпоха Разрушения и открытое противостояние детей Таарвена - людей и демонов.

История этого противостояния запечатлена в анналах учений Церкви богословами того времени. Отдельные писания дожили и до наших дней. По ним вполне можно сложить представления о том времени, известном под названием - Бесконечная Война.

Несколько тысячелетий человечество в открытую противостояло самому аду. В этих кровавых сражениях с чудовищами, демонами, нечистью и драконидами люди одерживали верх лишь благодаря поддержке божеств Таарвена. Их силами Священная Империя была объединена с севером, а Культ Святых превратился в Культ Благих. Используя сокрытую силу людей, божества мудрости открыли им тайну своего бытия и стали новыми рукотворными богами - Благими. Скрывавшиеся когда-то под личиной людей, они явили свои чудеса, назвавшись прямыми потомками Первочеловека, возрождёнными Святыми - героями что когда-то побеждали в битвах со злом. Но теперь, они были куда больше чем люди.

Благих считали полубогами, небесными защитниками рода людского. Вместе с ними в мир пришли и ангелы - воинство рая, воплощение всего лучшего в душах смертных. Хоть природа ангелов и была едина с природой нечисти, люди всё ещё не догадывались о скрытой в них силе. И божества Таарвена использовали это так же как и демоны, хоть и во благо людей.

Бесконечная Война закалила людской род. Слабые духом и волей быстро становились рабами Безумного Бога. Лишь те кто мог найти в себе силы бороться с искушением и страхом, выживали. Спасала людей и красота и чистота их творений, хоть они сами и не подозревали о том, что сами приложили руку к созданию ангелов и Благих.

Эпоха Разрушения и Бесконечная Война закончилась с новым масштабным вторжением детей Кэнилей на востоке. Воспользовавшись воцарившимся хаосом,

свободные народы востока всё же свергли Короля Дракона, и убили самого Великого Дракона. Армии драконидов и нечисти занятые морскими чудовищами, дали Благословлённой Империи возможность обрушить на земли богов-изменников всю свою мощь. Но несмотря на победу в битве, которая была названа Последней, люди снова проиграли войну. Ещё во время Тёмной Эпохи демоны раскрыли секрет помощников человечества. Хитростью и коварством спустя тысячелетия, искуителям удалось настроить божеств мудрости против людей. Используя силу своих первых детей, Безумный Бог их руками воплотил Порочащий Договор - великое проклятье человеческого рода. Подспорьем для этого стала религия Империи. Согласно этому договору, душа человеческая, сосредоточение скрытой силы, после смерти попадает в Чистилище. В писании это объяснялось присущем людям пороком. Когда Благие ещё были на стороне людей, сильные души из Чистилища могли быть спасены ангелами и не достаться демонам. Но Победа в Последней Битве окончательно подчинила божеств мудрости воле Безумного Бога и Порочащий Договор вступил в полную силу.

Предательство божеств мудрости было схоже с предательством богов-изменников. Но Империя не успела погрузиться в пучину хаоса, что царил на заре Тёмной Эпохи в государствах запада. После уничтожения богов-изменников, нужно было закрыть адские врата. Но Благим теперь было нужно уже вовсе не это. Ритуал который они задумали, напротив, должен был крепче связать наземный мир с адом. Если бы план их осуществился, против смертных смогли бы вступить существа куда страшнее адских тварей и низших демонов. Если бы от людей ещё осталось бы что-то. Ритуал мог затянуться на века и требовал многочисленных жертв. К счастью для людей, планам Безумного Бога было не суждено сбыться.

Родину людей поразила Катастрофа. Моря вторгались на сушу. О природе этого явления до сих пор ходят самые разнообразные споры. Возможно верования северян всё же сбылись и за гибелью богов последовал Великий Потоп. Может это было начало нового вторжения морского народа, может твердь просто не выдержала расширения и без того огромных адских врат. А может было замешено и вовсе иное. Так или иначе, материк начал опускаться на морское дно. Судьба восточной его части остаётся неизвестной. Возможно участь эта постигла лишь западную часть континента, тогда есть шанс, что свободные народы востока уцелели.



## О РОЖДЕННЫХ СТРАДАТЬ

В сокрытом от взора Пантеона месте он создал свой собственный народ, который впоследствии и стал зваться родом человеческим. Великую миссию возложил на его плечи Бог-Мудрости, но тайну создания и бытия так и не открыл. Вскоре он вновь вернулся под землю, где его уже ждал Проклятый Бог. Его тлетворное влияние совратило младших божеств, а свободных эльфов и вовсе свело с ума. Порабощённые, они схватили бога-мудрости и приковали цепями к огненной темнице, где он и должен был открыть все секреты удерживающих заклинаний. Но бог-мудрости не сдался. И по сей день пребывает он в противостоянии с Проклятым богом удерживая его внутри. Бесконечные кошмарные видения лишили его той мудрости, которой он когда-то обладал, наделив взамен безумием. В этом безумии он и создал он вновь вернул контроль над своими тюремщиками, которые к тому моменту окончательно преобразились. Так в мир пришёл бог Лжи и Обмана, уже не хранитель времени, а сподвижник великих перемен. Его слуги демоны, вступили в бой с тёмными эльфами, что вгрызались в подземные глубины.

### Адские твари

Когда бог-мудрости переродился в бога безумия, он перестал быть хранителем времени, превратившись в его эксплуататора(?). Используя мощную магию изменения и преобразования, он создал особую магическую скверную, и бестелесные сущности её распространяющие. Эти сущности были названы демонами.

Первых демонов он натравил на своих тюремщиков, порабощённых волей Проклятого Бога детей Аэйарэла и свободных эльфов. Затем он начал поражать ей существ населяющих глубины, дабы те мешали тёмным эльфам на их пути к своему богу.

Вторая волна демонов была послана в сокрытые земли людей, дабы подчинить их себе. Здесь они показали себя в виде одержимых культистов и сектантов, обладающих колдовством и лишь в отдельных случаях в виде жутких монстров, которых эти сектанты призывали.

В общем случае демоны принимали чудовищно-извращённые формы поистине кошмарных существ. Причиной этому стали жуткие видения, которые использовал Проклятый Бог, для взлома своей темницы.

Бестелесные демоны сущности способны привязываться к предметам. Так появляются проклятые артефакты типа, одержимых оружия или драгоценностей, ждущих когда ими завладеет могучий герой или влиятельный граф, для того чтобы поработить его и начать распространять порчу наиболее эффективно.

Демонический народ способен принимать самые разные формы, но в основном он стремится к увеличению в размерах и тенденции к наиболее смертоносным мутациям типа рогов, шипов, клешней и т.п. Сохранить сознание и выдержать влияние демонической формы оказались в состоянии лишь люди, которых бог мудрости когда-то наделил особым даром. Остальные расы гномы, эльфы или же орки, сходят с ума подобно иным созданиям и лишь мутируют в мерзких тварей. На земле же наиболее искушённые из людей охотно принимают демоническую скверну, организуя культы и секты. Впрочем, отличие их от безумных монстров лишь в том, что они осознано, могут подвергать себя мутациям. Некоторые впрочем, следуя тенденции к изменениям, работают с оружием смертных, превращая его в одержимое демонами оружие, и потому радостью применяют в бою.

Долгое время не имели чёткой организации и существовали в единичных проявлениях. Стоило какому-то людскому лорду обрести содержащую запретные знания древнюю книгу, населённую демоном, и вот появлялась провинция, где поедали младенцев и вешали скелеты на колья.

В подземных глубинах организация демонов была куда жёстче. Круги ада известные из людских религиозных текстов имели место быть. Сами демоны на протяжении тысячелетий сводили людей с ума рассказами об устройстве своей родины.

## Силы Ада

Видообразование демонического рода в основе своей заключается в магии изменения. Эманыции силы Безумного Бога, его аура, постоянно порождает огромное число бестелесных сущностей - бестелесных демонов, распространителей Порчи, исключительно из неё и состоящих. С помощью Порчи и образовались такие разношёрстные, но всё же схожие друг с другом адские создания. Первыми под влияние порчи попали пленители Таарвена младшие божества Пантеона и свободные эльфы, затем Кошмары, которых насылал Проклятый Бог. Младшие Божества под влиянием порчи превратились в Архидьяволов Преисподней. Свободные эльфы стали эльфами падшими или Кузнецами Ада, а Кошмары обрели плоть и дали начало адским тварям или бесам. Души смертных при жизни поддавшиеся соблазнам греха и попавшие в Чистилище, могли получить тело беса в обмен на сокрытую в них силу. Эти существа стали именоваться демоническим народом, выживающим на втором круге ада.

Бестелесные демоны в зависимости от силы заключённой в них, могут быть как самыми слабыми - злобными духами, что скрываются в проклятом оружии или искушают смертных в наземном мире, оборачивая пороки против них, так и сильными - ифритами. Так же они могут обрести плоть, воплотившись форме дьявола низшего или старшего. Помимо прочего бестелесные демоны способны овладевать смертными и изменять их тела с помощью Порчи. Этот трюк получил название Одержимость, а самое явление - Чума Безумия. Первыми одержимыми стали великие мастера из свободных эльфов, что помогали сотворить темницу для Проклятого Бога. Когда бестелесные демоны добрались до поверхности, одержимые появились и среди людей, животных и рас потомков перворождённых. Животными демоны могли овладеть без труда, оскверняя их магией изменения. Людьюми овладеть тоже было просто. Вступив на путь порока, человек уже становился уязвим для влияния Безумного Бога. Сильных людей демоны совращали, обучая использовать сокрытую в них силу во зло, слабых и вовсе захватывали без остатка. С расами перворождённых уже было сложнее. Лишь падшим эльфам удалось сохранить подобие рассудка. Ныне же гномы, эльфы и орки, не имея сокрытой силы людей, если и поддаются Порчи, то мутируют в охваченных безумием чудовищ.

Адские Когорты - основная ударная сила Безумного Бога в противостоянии с нежитью - демонические армии, формирующиеся в первых трёх сферах ада. Каждую когорту возглавляет Демон Лорд - смертный герой, совращённый ещё в древнейшие времена. Сквозь Разлом большая часть адских когорт отправляется в подземные глубины, сдерживать натиск слуг Проклятого Бога. И лишь души прошедшие Чистилище, и обратившиеся в полноценных демонов, мелкие бесы и адские твари попадают в наземный мир.

Порча - в тверди земли Разлом разделяется на множество адских тоннелей, выходящих наружу, либо входящих в гномские шахты или гоблиньские пещеры. Некоторые достаточно большие тоннели из наиболее близких к Разлому Ям выходят прямо в наземный мир, являясь прямым продолжением ада на земле. При большом желании сам Демон Лорд может вырваться на поверхность, но это может вызвать достаточные разрушения, чтобы повредить земную твердь настолько, чтобы закрыть Разлом. на поверхности выходы этих адских тоннелей демоны и их приспешники превратили в настоящие крепости, названные Адскими Вратами. Оттуда ад и приходит на землю. Адские Когорты приносят с собой флору и фауну прямиком из подземных глубин Эрии. Вместе с ними на свободу вырывается множество бестелесных демонов - эманыций ауры Безумного Бога. Именно они распространяют на земле Порчу или Безумие Ада. Порча оскверняет всё к чему прикоснётся за счёт своей магической природы. Растения и животные подвергаются жутким извращённым мутациям, превращаясь в жутких монстров ни чуть не отличающихся от подлинных обитателей ада. Порчу активно изучают и распространяют различные культы демонопоклонников и сами адские когорты.

Адские Машины - дьявольские механизмы созданные извращённым умом падших свободных эльфов. Первый рубеж обороны против вторжения в Ад слуг Проклятого Бога -

Пятая Сфера или Адские Кузни. Здесь великие мастера Божественной Эры куят свою железную армию. Сложно сказать что именно подало падшим эльфам идею создания неживого солдата, гномьи механизмы, сокровища Азайрэла или их собственный гений, унаследованный от Мёртвого Бога. Адские машины начали разрабатываться в строгом секрете, как оружие против армий оживших мертвецов некромантов. Их очень редко можно увидеть за пределами ада. Лишь хитроумнейшие из Демонов Лордов могут заполучть одно из творений падших эльфов, чтобы использовать их в своих целях. Им могут доверить стражу адских врат или охрану вождя очень важного культа.

Ангельское Воинство - когда-то ангелы стояли на стороне людей, будучи творениями их веры. Они были святыми духами, что служили Благим защищая человечество от Порчи и её творений. Но время шло, догматы закаливались, и религия обратилась против собственной веры. Не без помощи демонов Благие изжили своё, сбежав, покорившись или вовсе исчезнув. Один из них был пойман слугами ада и заточён в Шестой Сфере, а духи, что раньше служили ему были соращены. Гордость архангелов - главных защитников рода людского, позволила демонам обманом сбить их с пути. Предав своего создателя, они схватили его и нисвергнули в ад, покорившись Безумному Богу. Пламя Порчи испепелило ангельские крылья, оставив лишь костяные остовы, а гордость сменила гордыня. Падшие ангелы ныне верные слуги безумия встали своим воинством в Адском городе, вынашивая планы против тех, кого когда-то должны были защищать.

Демоны - не плодятся сущности, эманации безумия. Виды демонов.

Кошмары Безумного Бога - ужасные сновидения, что насылал на Таарвена Проклятый Бог со временем обрели плоть и начали терзать божество мудрости, принося муки не только его разуму, но и телу. Когда же он вконец обезумел, его сила поработила и его пленителей, и его кошмары. И без того чудовищные порождения тьмы и обратились в невероятных монстров, став игрушками в руках Безумного Бога. Теперь они обитают в лабиринте Пандемониума, пребывая в ожидании или же пытаясь освободить своего нового хозяина от его оков. Будучи в непосредственной близости от источника Порчи, они настолько пропитались её сущностью, что сами стали источать скверну. Страшно подумать во что может превратиться смертный, окажись он перед подобным чудовищем. Магия изменения из которой состоят эти твари настолько сильна, что постоянно меняет ткань самой реальности вокруг них. Впрочем, пободные монстры никогда не покидали пределы ада. Появление в Разломе даже одного кошмара Безумца может вызвать катаклизмы уровня Низвержения или Катастрофы.

## **Ад как он есть**

Внешние Сферы - царство Хаоса, воплощённое безумие Таарвена. Здесь формируются Адские Когорты - основная сила армий Безумного Бога для ведения войны. Внутренние Сферы - царство Лжи и Обмана. Сила обеспечивающая организацию ада и защищающая темницу от взлома. Адские Машины, Ангельское Воинство, Бестелесные Демоны и Кошмары Безумного Бога готовятся к вторжению в ад армий нежити и остатков пантеона.

Первая Сфера - Сфера страха и отчаяния. Внешняя сфера, самый глубокий уровень тверди - носящий название Чистилище. Согласно учению Церкви Благих - все души изначально попадают в Чистилище. Это место где человек ещё имеет возможность искупить свои грехи и попасть в рай. Души праведников избавляют от этих мучений Ангел Спаситель, души грешников же должны пройти очищение. В зависимости от тяжести их грехов, в Чистилище за ними отправляются демоны-охотники, те же что искусили их при жизни, но уже в своём истинном обличии. Пожрав добычу, демоны уносят её на нижние круги ада, обрекая на вечные мучения. Те несчастные, что при жизни поддались всем семи страстям или же нарушали учение, практически не имеют шанса на спасение.

Первая Сфера населена сномнищами мелких демонов, именуемых бесами или чертями. Это - помёт демонических тварей, детёныши демонов с других кругов. Опасаясь быть съедеными своими же родителями, они бегут со второго и третьего кругов. В ужасе

забиваясь в трещины и щели тверди, бесы получают шанс спастись от голодных взрослых особей и вырасти. Здесь, во мраке тоннелей Чистилища происходит последующий отбор достойных вступления в адские когорты. Пожирая попадающие сюда души и себе подобных, бесы постепенно набирают силу, превращаясь во всё более опасных тварей. Со временем они покидают эту сферу выбираясь на поверхность Второго Круга - Адские Пустоши. Этот своеобразный естественный отбор обуславливается высокой вероятностью демонических детёнышей к магическим мутациям. В отличие от осквернённых тварей с поверхности, уже получивших своё, черти имеют шанс стать чудовищами, подобными кошмарам восьмой сферы. Рождённые с изначальной тягой к своему богу, они движимые вечным голодом, пожирают друг друга и мутируют, стремясь на всё глубже в ад, к ядру. Благодаря этой склонности к мутациям бесы идеальный материал для опытов культистов и демонологов, пополняющих адские когорты поверхности всё новыми видами тварей.

Вторая Сфера - Сфера Чревоугодия, называемая Адскими Пустошами или Пустошами Отчаянья, в каком-то роде продолжение Чистилища. Души смертных, угодивших в ловушку Безумного Бога и попавшие в Чистилище, отдают ему свою сокрытую силу, а взамен получают тело одного из бесов. Под воздействием остатков человеческой души, это тело преобразуется в нечто подобное человеку и сохранившее разум. У подобного существа остаётся лишь два выхода: либо стать пищей для сомнища бесов и окончательно слиться с Безумным Богом, либо пройти "очищение" и попытаться выжить. Когда-то в прошлом за этими несчастными, что пытались уцелеть в тёмных тоннелях Чистилища, может и приходили ангелы-спасители, но ныне они предоставлены сами себе.

Адские Пустоши становятся домом для тех, кому удалось пережить "очищение". Здесь на поверхности, они окончательно преобразуются под излучением ядра в демоноподобных тварей, теряя последние человеческие черты. Сбиваясь в стаи, они организуют небольшие поселения, охотясь на тварей, населяющих этот круг, и отбивая атаки чудовищ с третьей сферы. Так же как и другие демоны, они испытывают тягу к своему богу, поработившему их. Поселения демонического народа, постоянно враждуют друг с другом, разрастаясь в города. Победители берут побеждённых в рабство и постепенно сильнейшие поселения превращаются в города. Некоторые из них достигают такой мощи, что возносятся устремляясь в третью сферу. Но чаще в города приходят демоны-данники, слуги одного из Демонов Лордов из Четвёртой Сферы. Эти посланники разрушения приходят, чтобы забрать наиболее достойных в адские когорты. Естественно наиболее достойные определяются в кровавой мясорубке, после которой от города обычно остаются лишь руины, а тем, кому повезло выжить отправляют через Разлом на поверхность.

Третья Сфера - Сфера Похоти. Именуется - Адские Бездны или Ложные Небеса - апогей хаоса в Аду. Бесчисленные сомнища демонов сходятся здесь в непрекращающейся схватке, движимые стремлением к продолжению своего мерзкого рода. В попытке пробиться в Четвёртую Сферу. Мириады бесов огненным дождём падают в Чистилище, проделывая в тверди всё новые и новые тоннели. Демоны которых похоть оставила на время, спускаются на второй круг, чтобы пожрать своих собратьев или потомство. Продолжая мутировать, они в конце концов становятся чудовищем, которому по силам пробиться в Четвёртую Сферу и выжить там. Лишь единицам это удаётся. Все без исключения твари этой сферы уже имеют крылья. среди бесконечного живого моря копошащихся тварей, парят те немногие города демонического народа, что смогли вознестись. Их жители покоряют беснующихся чудовищ и устремляются во Вторую Сферу на охоту за добычей и рабами. Изредка вознесшиеся города воюют между собой. Третья сфера это непосредственно сами адские когорты, откуда Демоны Лорды черпают силу для своих кошмарных армий. В час нужды они приоткрывают огненную завесу своей Сферы впуская орду чудовищ внутрь, чтобы потом направить её в подземные глубины через Разлом - противостоять слугам Проклятого Бога. Если появляется вознёсшийся город достаточной силы, то Демон Лорд присоединяет его к своей Яме, чтобы позднее отправить на поверхность.

Четвёртая Сфера - Сфера Алчности. Известна как Магический Шторм - промежуточный круг между Внутренними и Внешними Сферами, основной круг ада. Поделен между собой Демонами Лордами, на уделы, называемые Ямами. Почти каждая Яма впадает во Врата Ада и выходит на поверхность в виде Разлома. Каждая Яма должна предоставить войско на войну со слугами Проклятого Бога. Его собирают из адских тварей Третьей Сферы с участка принадлежащего этой Яме.

Пятая Сфера - Сфера Зависти или Адские Кузни - круг, где властвуют преображённые свободные эльфы. Это первая внутренняя сфера, где определена единая власть и строгая иерархия. Повелевает кругом - Великий Кузнец - древнейший и искуснейший мастер свободного народа, ещё помнящий Божественную Эру. Он помогал Таарвену в создании темницы для Проклятого Бога, и он же после собственноручно выковал огромные цепи, сковывающие Безумного Бога. Сохранив тягу к творчеству, унаследованную от Азайрэла, эти свободные эльфы продолжают рождасть настоящие произведения искусства. Конечно скверна, излучение ядра и кошмары Проклятого Бога исказили их и внешне и внутренне, они всё ещё остаются непревзойденными мастерами своего дела. В своих Адских Кузницах, укрытых в парящих глыбах тверди, они куят оружие и доспехи невероятной мощи. Каждая Яма отправляет в Пятую Сферу демонов обладающих даром, чтобы те впоследствии ковали большую часть снаряжения для Адских Когорт. Сами же бывшие свободные эльфы вооружают Шестую и Седьмую Сферы. Из-под их молотов так же выходит проклятое и одержимое оружие, которое позднее отправляют на поверхность через адские тоннели, где ими могли овладеть смертные в обмен на душу. Являясь первым полноценным рубежом обороны ядра, Адские Кузни готовят огромную армию для защиты границ, состоящую из так называемых - адских машин. Эти хитроумные устройства - плод технического гения бывших свободных эльфов, затмевающего даже достижения подгорных королевств гномов.

Шестая Сфера - Сфера Гордыни. Адский Город занимающий всю поверхность ядра. Это круг, где обитают падшие ангелы, рукотворные боги людей, совращённые Безумным Богом. Формально правит городом Великий Страдалец, один из Благих, преданный Человечеством, и покорённый Демоном. В этой сфере, несмотря на менее строгую иерархию, чем на пятом круге, царствует Ложь и Обман. Сильнейшие Падшие Ангелы сражаются за власть, манипулируя Великим Страдальцем, продлевая его мучения. Нередко они отправляются в наземный мир, дабы совращать смертные умы, ввергая Эрию в хаос. В гарнизоне Адского Города пребывает Ангельское Воинство, готовое отразить нападение слуг Проклятого Бога...

Седьмая Сфера - Сфера Гнева. От Адского Города до Пандемониума сквозь твердь ядра проложено множество тоннелей, соединяющих 6 твердынь, где правят божества Пантеона, покорённые Безумным Богом. Этот круг именуется Адскими Катакомбами. Каждое Божество управляет одной из низших сфер, а самой седьмой сферой и всем адом управляет правая рука Таарвена, исполняя волю Безумного Бога. Борьба за это главенствующее место в Преисподнии не прекращается ни на секунду, Божества стремятся захватить бразды правления, а Демоны Лорды и особо могущественные бестелесные демоны мечтают о вступлении в Седьмой Круг. Сфера Гнева - это сфера бестелесных демонов, порождённых Порчей Безумного Бога, и обретших часть его сущности. Рождаясь из пламени источника ядра, некоторые из них не задерживаются в аду, сразу отправляясь через разлом в наземный мир, обречённые к бытию злобными духами. Иных запечатывают в проклятом или одержимом оружии, или даже в адских машинах. И лишь хитрейшие и сильнейшие остаются в катакомбах, прислуживая Божествам Пантеона. Этих демонов обычно именуют ифритами, а их повелителей - дьяволами. Ифриты так же окружают себя свитой, отлавливая опаснейших тварей из Третьей Сферы и верных прислужников из Четвёртой...

Восьмая Сфера - Сфера Праздности. Адский Лабиринт именуемый Пандемониумом - круг где обитают самые кошмарные из чудовищ Эрии. Ожившие ужасы, созданные Проклятым Богом и порабощённые Богом Безумным, одним своим видом способны свести любого смертного с ума. Изредка сюда попадают адские твари выросшие в Чистилище. Здесь, в Адском Лабиринте они затаились на страже своего хозяина, лишь

изредка появляясь в других кругах или за пределами ада. Подобные побеги сопровождаются колоссальными разрушениями, поэтому большую часть чудовищ Безумный Бог держит рядом с собой. Они пытаются разбить цепи, которыми Таарвен прикован к пылающей темнице. Пандемониум последний рубеж, отделяющий ад от его создателя.

Девятая Сфера - Сфера Безумия - сам Безумный Бог, последнее препятствие по освобождению Проклятого Бога...

### **Адские тоннели**

Удовлетворение в потребности выхода на поверхность. С помощью извращённой магии, демоны создают адские тоннели или червоточины прямы ходы из ада в на поверхность. Наиболее большие ходы именуют разломами. В разломе обычно устанавливается правитель - демон из Четвёртой Сферы. Разломы обычно и ведут на четвёртую сферу, в них так же просачиваются и твари с трёх низших сфер. А вот Адский Тоннель с Пятого или Шестого круга, проделать уже невозможно. Такой тоннель способен сильно повредить мир. Разлом же с Седьмой Сферы и вовсе разрушит мир.

# О ЧУЖАКАХ И ЗАКЛЮЧЁННЫХ

## Становление Лаша

В апогее Драконьих Войн гномы использовали разрушительные технологии Мёртвого Бога, чтобы уничтожить угрозу Великих Драконов навечно. Но все же в заключительной битве в гнезде драконов вместе с гномскими героями пал и Король Леса – могущественнейший из уцелевших Носителей Божественной Крови. Ожесточённые, эльфы не простили подгорным королевствам смерть своего величайшего правителя и скоро между Лесом и Горами разгорелись новые Наземные Войны. Но долго они длиться не могли, и та и другая сторона была истощена длительными войнами с великими змеями. К тому же в глубинах назревало Восстание Мертвецов, и гномам предстояло столкнуться с новой угрозой.

В сложную ситуацию попали эльфы Лаша. Лаш был создан как главное оружие против драконов – огромный парящий остров с крепостью, это был оплот, защищавший перворождённых на протяжении большей части Драконьих Войн. Сам Лесной Король сотворил его вместе с другими НБ, для противостояния змиям. Со временем из форта Лаш превратился в едва ли не независимое государство искуснейших магов и храбрейших воителей людской расы. Правил здесь брат Лесного Короля, тоже НБ невероятной силы. Именно силам Лаша при помощи гномов удалось одержать верх в войне, и когда Лес пошёл против гор, Вознесённый оказался в сложной ситуации. Гномы успели стать хорошими друзьями и соратниками многих здешних эльфов, даже, несмотря на их закрытость, суровый нрав и неприятие всяческой магии.

Выступив первоначально на стороне гномов, Лаш быстро вышел из войны.

Его брат, что должен был унаследовать престол, не проникся к гномам той же любовью, что и его брат. Напротив он решил использовать гномов, чтобы преподать Лесу урок. Ведь эльфы леса решили избавиться от НБ раз и навсегда, ведь их они считали повинными в разрушениях после Драконьих Войн (Линара снова раскололась, а часть Леса на севере выгорела дотла). Так началась Война Леса и Лаша и охота на последнее напоминание о богах – носителях их крови. Эльфы леса, что научились использовать магию, теперь почувствовали своё могущество со смертью Короля Леса. Соккрытие последних знаний начал Культ Меча, который так удобно было использовать Огненным Лордам и другим Дома. Огненные Лорды возмнили себя новыми драконами. Это они согревали Лес во время зим и Долгой Ночи, это они утихомиривали огонь драконов. Впрочем, и другие Дома не собирались уступать им. Началась Эпоха Магических Войн и Лес захлестнули раздоры. Это закончилось Великим Пожаром Лорда-Феникса и сильнейшим магическим Катаклизмом.

В это время Лааш зализывал раны и восстанавливал силу. Король Лаша – брат бывшего Короля Леса возненавидел, тех, кто пытался убить НБ. Впрочем, он вообще редко к кому проникался любовью после смерти своего брата. Даже гномы, что были союзниками эльфов Вознесённого, перестали быть друзьями для него и его народа. Скоро он увидел в этом народе отличный материал для своего магического искусства.

Лес был поделен на территории четырёх Великих Домов.

## Потухшее пламя

Во времена предшествующие высадке на Линаре народа людей и Великой Войне царила эпоха, которую у эльфов принято называть эпохой Магических Войн, ознаменовавшей начало заката цивилизации лесов. Могущество магов той эпохи превышало все мыслимые пределы, ровно как гордыня и высокомерие древнейших эльфийских родов. Конфликты среди знати, которыми эльфы славились во все времена, на тот период достигли своего апогея. Одно неосторожное слово или взгляд, могли привести к объявлению войны между родами, которая быстро перерастала в противостояние магов разных стихий. Точку в бесконечных спорах решили поставить огненные лорды, чьей

спеси хватило бы на весь остальной эльфийский народ. Преследуя собственные идеи о новом мире, они в очередной раз развязали войну с основоположниками водной стихии, развивших на тот момент своё искусство до небывалых высот и не чурающихся союзов с магами других стихий. С помощью хитрости и коварства огненным лордам удалось одержать верх. Убрав своего основного противника и они твёрдо решили довести дело до конца, заняв главенствующее положение среди всех остальных родов, с помощью которого они могли бы диктовать условия другим. Пламя войны быстро охватило весь лес, но знать вовремя поняла, что остановить зарвавшихся узурпаторов будет проще общими силами. Прервать череду побед огненных лордов общими силами действительно оказалось легко, а вот остановить их последующее безумие - уже не так просто. Леса охватил небывалый пожар, названный Великим. Осознав, что огненные лорды не желают признавать поражение, и намерены выжечь всю эльфийскую цивилизацию в очищающем пламени, чтобы на её пепелище создать что-то новое, знать пошла на крайние меры. Так как первые, выведенные из игры, лорды водной стихии уже не могли справиться с бушевавшими пожарами, эльфам пришлось использовать все накопленные знания для сотворения воистину могущественного волшебства, положившего конец эпохе Магических Войн.

Восстание огненных лордов было остановлено, а Великий Пожар потушен. Но множество бесценных знаний накопленных с древних времён сгинуло в пламени вместе с десятками тысяч эльфийских жизней. За это тяжкое преступление против своего народа огненные лорды были изгнаны из лесов, а магия огня объявлена запрещённой. Впрочем и сейчас можно встретить как наследников из падших родов, всё так же горящих новыми идеями изменения мира и стремлениям к переменам, так и магов огненной стихии. И если первые идут по скользкому пути постижения новой магии, то вторые посвящают свою жизнь убийствам и грабежам, организуя преступные банды, орудующие как в лесу, так и за его пределами.

Чтобы предотвратить подобные конфликты в будущем, знать легализовала дуэли между магами, а так же организовала специальные арены, позволив эльфийскому народу от ужасных последствий восстания огненных лордов и Великого Пожара. Впрочем, скоро открылось, что куда страшнее Великого Пожара на мир повлияли чары, созданные чтобы его остановить и вызвавшие необратимые изменения. Некоторые приверженцы новой магии связывают применённое колдовство и вообще всё эльфийское волшебство древности с Катастрофой уничтожившей родину людей.

Оправится и обрести былое величие эльфийскому народу так и не удалось. Последствия Магической Войны нанесли Эрии глубокие раны, которые ещё предстояло исцелить, а на горизонте уже маячили имперские знамёна на мачтах людских кораблей и сгущались тучи новой, Великой Войны.



# О ВНЕРОЖДЁННЫХ

## История

Драконы - прошлые творения Пантеона, родной мир которых был уничтожен по решению старших богов. Тот мир создавался по замыслу Бога Мудрости Таарвена, и Кенилэй тогда вдохнула жизнь во многих существ, и в первую очередь в величавых драконов. В те иные времена, когда ещё даже не зародилась идея сотворения Эрии, драконы были совершенно другими существами. Их мир был краем безграничной свободы и воли. Там могучие змеи, практически не связанные оковами с плотью, странствовали по просторам безграничного эфира, связывавшего сущее. Бессмертные, тесно связанные со стихиями, они лишь изредка устраивали себе гнёзда в осколках тверди (возможно остатков ещё одного мира Пантеона, когда-то так же им разрушенного), разных размеров и форм. Прирождённые волшебники, они уподоблялись ветру, огню и воде, а особо древние - тверди, где жили.

За свою гордыню и преступления против создателей, драконы были уничтожены Пантеоном. А взамен мира Таарвена, была создана Эрия - плод объединённых усилий всех божеств.

Драконы появились здесь благодаря воле Богини Жизни Кенилэй, которая видела в них защиту для детей Эрии. Но драконы снова показали себя непокорными гордецами. Они попытались завладеть Даром - лучшим творением Азайрэла, что он готовил Сэнивель. За свою алчность Великие Змеи Прародители были заключены Таарвеном в вершинах гор, и заморожены там, на десятки тысяч лет. Но их потомство избежало пленения, и скоро в Эрии разразилась война между драконоборцами и драконопоклонниками. Она закончилась вмешательством богов и полным уничтожением младших змеев. Но драконий культ всё ещё в тайне оставался во многих культурах эльфийского народа.

Драконы вернулись в Эрию по воле их бывшего пленителя - Таарвена. С рождением Безумного Бога вернулись и Великие Змеи. За долгие тысячелетия, проведённые в заточении в Эрии, драконы подверглись её влиянию. Их магия ослабла, но тела, напротив, обрели невиданную силу. Не похожие более на тех существ, которыми драконы были когда-то в своём мире, они приняли вид огромных крылатых чудовищ с толстой шкурой из непробиваемых сталью чешуй и клыками из кости невиданной прочности. Не всех из них Безумный Бог смог подчинить своей воле, и скоро жуткая крылатая тень снова накрыла Эрию. В Эпоху Героев мир попал под власть Эгиды Драконов, и империи змеев поглотили государства эльфов. На долгие тысячелетия перворождённым была уготована судьба жалких рабов. Лишь вмешательство гномов позволило помешать драконам разрушить Эрию, тем самым возродив подобие своей родины. С уничтожением Великих Прародителей закончилась и Эпоха Героев. Империи змеев со временем были уничтожены, драконида полностью истреблены, и лишь немногие младшие драконы смогли выжить, затаившись в глубинах подземного мира.

Зато выжили другие детища драконов - ящеры. Множество видов этих существ длительное время препятствовали распространению животных, созданных Пантеоном. Племена же полуящеров до сих пор угрожают разумным народам Эрии. Уцелели и другие создания, принесённые драконами. Элементали и атронахи такие же уроженцы мира Таарвена, как и змеи. Сейчас они населяют просторы Старого Лаша.

Самим же драконам не осталось более места в Эрии. Младшим змеям нет покоя ни в Наземном и в Подземном мирах. Их преследовали мечники, гномские ветераны, демоны, некроманты, а потом и вовсе всякие рыцари и ведьмаки. И всё же иногда им удаётся породить несколько сотен драконида и попытаться создать уже в подземном мире очередную Эгиду. Но всегда находятся те, кто готов дать древним ящерам отпор, ведь угрозу от змеев нельзя недооценивать.

## **Изначальные драконы**

Изначальные драконы были такими же порождениями стихии, как и другие обитатели мира Таарвена. Почти не связанные плотью, эти могущественные волшебники от природы обладали бессертием. Бог Мудрости задумывал своих детей как неустанных странников, что постигают тайны мироздания и собирают знание. По характеру драконы, так же походили на создателя. Они были одиночками, сторонящимися чужого общества, предпочитая раздумья другим деяниям. И это не удивительно, если учитывать силу, которой они обладали. Мудрейшие из драконов, прославленные учёные и философы пытались построить общества и государства, стремясь объединить своих собратьев, но это редко заканчивалось успехом. Лишь дважды за свою историю змеям удалось построить империи, просуществовавшие достаточно долго. Причём вторая из них была уничтожена, вместе со всем миром. Несмотря на высокие идеалы, стремление к совершенствованию и глубокое постижение законов бытия, драконам часто мешали их банальные низменные пороки: гордыня, алчность и жажда власти. Часто ими так же двигала зависть. Так например, долгое время драконы были лишь сторонними наблюдателями, образом жизни напоминавшие животных. Они путешествовали по миру, охотясь и соперничая друг с другом. Идея же изменять окружающий мир, появилась лишь у единиц. Конечно, причина заключалась в том, что драконы были доминирующими хищниками, им не нужно было ни дома, ни защиты. Когда некоторые отщепенцы облюбовали себе какой-нибудь осколок тверди, и изменив его под себя с помощью магии, стали вести осёдлый образ жизни, этого поняли не все. Но стоило чужаку вторгнуться в такие владения, как он, возможно впервые в своей жизни, мог испытать страх. Страх, который жертва ощущает перед хищником.

## **Змеи Эпохи Дракона**

Драконы попали в Эрию по воле Кенилэй. Возвратив Драконов Прародителей, было положено начало экспансии змеев в Эрию. Покинувший свою мастерскую Азайрэл, едва не лишился Дара. Прародители воспользовались своей эфирной формой и проникли в глубины тверди, по пути оставив свой расплод. Когда же змеи были уничтожены или пленены, их потомство пришло к жизни, образовав первое поколение драконов Эрии. Собственно эти существа уже не были полноценными выходцами из мира Таарвена. И хотя они оставались прирождёнными бессмертными магами, Эрия оставила на них свой след. Они обрели плоть, отдалённо похожую на плоть смертных. Она хорошо защищала их от оружия. Тела же этих первых Эрийских драконов, были как раз скорее змеиными. Они не имели крыльев, были вытянуты, а лапы короткие и плохо развиты. И всё же те драконы летали и именно этот факт поразил эльфов, мешая многим из них воспринимать драконов как всего-лишь чудовищ. Магия, левитация, а затем и знания, заставили эльфийский народ воспринять драконов как полубогов.

## **Эгида Дракона и драконы Эпохи Героев**

Эпоха Героев - эпогей змеев в Эрии. Это время подчинения мира Эгиде Дракона, и непосредственно воле Прародителей. Если в Эпоху Дракона змеи лишь вели войну за подчинение народов Эрии, то в Эпоху Героев им это удалось. С рождением Безумного Бога, пробудились и пленённые Прародители, заточённые во льдах гор на десятки тысяч лет. Неизвестно сколько их точно было на самом деле. Эльфы и гномы столкнулись с тремя Великими Змеями, ещё один был пробуждён на родине людей. Последний в последствие оказался в подчинении Безумного Бога, и действовал в интересах демонов. Возможно другие Прародители так же были осквернены Адом. Не исключено так же, что во время Нисвержения некоторые горы могли быть поглощены морской пучиной, и сейчас драконы ведут борьбу с морским народом на океанском дне, продолжая вынашивать коварные планы против Эрии и остатков Пантеона. Так или иначе Эпоха Героев - тревожное для мира время, когда Эрия была на грани уничтожения. Те времена давно прошли, но змеям удалось оставить значительный след в истории мира. И хотя мало кто знает о том насколько сильно мир изменился именно благодаря драконам, именно они задали вектор в дальнейшем развитии Эрии.

Драконы Эпохи Героев сильно отличались как от изначальных, так и от змеев Эпохи Дракона. Пленение в горах повлияло на Прародителей, они ослабли от длительного сна, а их тела начали изменяться под воздействием Эрии. Они перестали быть эфирными сущностями, обретя плоть, но не потеряв магию и бессмертие. Порождённые ими младшие драконы приняли схожий со своими родителями вид огромных крылатых чудовищ с прочными шкурами, клыками, когтями, шипами, чешуёй и прочими атрибутами, которые сейчас отличают ящеров или дрейков. При этом драконы всё же отдалённо напоминали зверей. У их тел были и другие конечности, помимо крыльев, схожие с лапами животных, созданных Пантеоном. Нынешние драконы, это как раз драконы из Эпохи Героев, либо их потомки. Им уже многие тысячи лет, и выжили они лишь благодаря своей хитрости и коварству, а посему являются вполне реальной угрозой для всего мира. И все их слишком мало, и большинство до сих пор находится в спячке, чтобы возродить Эгиду и вернуть власть себе.

### **Современные драконы**

До нынешних событий дожило совсем немного младших драконов, тех что были порождены в Эпоху Героев. Когда последняя Империя Змеев пала, за драконами ещё долго велась охота, и на поверхности и в Подземном Мире. Особенно в этом преуспевали наследники Гарса - гномы. Охотник на драконов ещё продолжительное время было распространённой профессией. В конечном счете, угроза драконидов была полностью устранена, а с ящерами и полуящерами никто всерьёз бороться не стал. Конечно, когда вопрос был поставлен ребром, уцелевшие младшие драконы поняли, что их время прошло и теперь нужно спать собственные дорогие для охотников шкуры и кости. Драконы поспешили снова спрятаться и затаиться. Забраться в щели и заснуть многовековым сном, пока о них не забудут. Так сделали многие, но получилось далеко не у всех. Мятежнех же драконов, что не пожелали успокоиться, окончательно угомонили эльфы Лаши и силы Союза.

Таким образом, до нашего времени дожили лишь те, кто смог спрятаться достаточно хорошо. Учитывая бесконечную войну, что разворачивается в подземном мире, сделать это было не просто. На данный момент большая часть драконов продолжает прятаться, находясь в спячке. Пробуждаются лишь те, кого потревожили гномы, демоны или нежить в подземном мире. Эти не раз пытались вернуть себе власть, выводя потомство и даже возрождая драконидов, но в одиночку не смогли противостоять какой либо из сил. Убитые, осквернённые, либо ставшие костями для змеев смерти. Те кто укрылся в наземном мире пока пребывают в спячке. Впрочем, нишу наводящих ужас змеев, сейчас заняли дрейки. Не обладающие разумом эти подобия драконов, куда более плодовиты и не стремятся к покорению других народов, им достаточно пожирание скота и порчи посевов. Собственно сейчас этих тварей и именуют современными драконам.

### **Культ Дракона**

Эпоха Дракона закончилась уничтожением потомства Прародителей Пантеоном и поражением драконопоклонников. Но кое-что от их наследия всё же смогло уцелеть. Так называемый Культ Дракона был основан ещё тогда, в соответствующую эпоху, и просуществовал вплоть до Эпохи Героев, и вполне возможно существует и ныне, разбитый на множество мелких сект среди многих разумных рас Эрии. Сейчас они почти не представляют опасности и скорее порочат когда-то великую организацию, но в далёком прошлом, когда Культ можно было сравнить по эффективности с Культom Истины и Культom Меча. Впрочем, некоторые считают, что вполне возможно эти Культы и стали наследниками изначального движения. Всё дело в том, что несмотря на очевидную цель в поклонении змеям культисты так же преследовали и другие цели. В последние этапы войны между драконоборцами и драконопоклонниками, когда змеи стали сражаться по обеим сторонам конфликта, появились так называемые Покорители. Эти эльфы были господами в среде драконопоклонников, следующими после драконов. Возможно, Покорители и основали Культ Дракона. Они были очень близки змеям, и стремились понять их истинную сущность. В итоге Культ не только возвеличивал Драконов, но так, же навязывал их ценности своим адептам. Он перенял жёсткую иерархию, подчинение и

жажду власти, но так же и стремление к знанию, и его олицетворение с силой. После уничтожения драконов, Покорители и драконопоклонники ушли в глубокое подполье, остерегаясь гнева богов и преследования со стороны их слуг. Культ Дракона начал функционировать как сеть драконопоклонников, ищущая своих разбросанных по всему свету последователей и стремящаяся к сохранению наследия драконов. Увы, те оставили не так уж и много после себя, слишком силен был гнев Пантеона. Со временем эта цель была выполнена и очертивший свои границы Культ, понял насколько он ничтожен по сравнению с верными Пантеону. Тогда самое время было перенять ценности самих драконов и попробовать уподобиться им. Культисты тех времён были сильными, волевыми личностями, с идеями и планами по изменению мира. Они стремились получить о нём как можно больше знаний, и не отказывались даже принимать и исповедовать веру в Пантеон. Напротив, со временем у власти не раз оказывались последователи драконопоклонников. Несомненно, Культ Дракона внёс весомый вклад в Восстание и Нисвержение, поспособствуя созданию Альянса Свободных, не позволив Орде свободных эльфов распылить свои силы в сражениях с другими эльфийскими народами.

### **Драконорождённые**

Ящеры - существа, которых во множестве породили в Эпоху Героев, в те времена было их принято именовать драконорождёнными. До сегодняшнего времени уцелели не все из них, а существующих ныне, называют просто ящерами. Это причудливые создание разных форм и размеров, созданные с умыслом или без оно, и долгое время по меркам людей властвовавшие в Эрии.

Драконорождённых в первую очередь можно разделить на разумных и неразумных. Неразумных приравнивают к животным, они схожи с ними по поведению и форме. Это и есть ящеры, дожившие до сегодня. В основе своей - хищники, питающиеся плотью жертв, они охотятся в джунглях, пустынях и болотах, обитая всюду, где жаркий и влажный климат и есть добыча. Даже сегодня видов ящеров довольно много и они составляют конкуренцию зверям Пантеона. Венцом ящеров считают дрейков - нечто среднее между драконом и ящером, весьма похожее на первое, но, по сути, являющееся вторым. Ныне довольно часто можно услышать заблуждение, что дракон и дрейк это один и тот же вид. Лишь учёные из верхушки движения новомагов, осведомлены о том, что дрейки лишь жалкое подобие настоящего дракона. Некоторые считают их одичавшими змеями, выродившимися в животных, другие напротив, выдвигают гипотезу об эволюции ящеров. Так или иначе, все громкие победы над драконами, на деле сводятся лишь к убийству какого-нибудь дрейка. Впрочем, это неведение неудивительно. Встретить сегодня настоящего дракона в наземном мире, невозможно. До сегодняшних дней смогли дожить лишь самые хитрые из змеинового рода. Они скрывались от охотников тысячи лет, и их убийство для странствующего рыцаря или вояки орков задача непосильная.

Впрочем, самих дрейков тоже нельзя назвать такими уж слабыми противниками. Хоть они и не обладают разумом, природа не обделила их хитростью искусного хищника. Будучи смертными, дрейки всё же могут прожить в сотни раз дольше человека, и по размерам могут сравниться с некоторым младшими драконами. Магию дрейкам заменяют особые железы, схожие с железами некоторых ядовитых ящеров. Большая часть дрейков обладает ядовитым дыханием, но встречаются и вполне огнедышащие особи, или особи, вырабатывающие электрический ток. Иными словами дрейков можно называть собственными драконами Эрии, видом появившимся здесь едва ли не естественным образом.

Прежде чем говорить о разумных драконорождённых, нужно вспомнить о так называемых полуящерах - примитивном народе, схожим с гоблинами и кобольдами. Эти существа живут племенами, в подземном и наземном мирах Эрии, изредка контактируя с цивилизованными народами. Контакты в большинстве случаев выражаются в набегах с целью грабежа и захвата пленных, которых по слухам полуящеры съедают. Будучи сильно связаны со своими сородичами узами драконьей крови, полуящеры часто приручают своих менее разумных собратьев и используют их как в охоте, так и в войне. На сегодняшний день, дикие племена разрознены и похожие скорее на стаи животных, нежели

примитивные общества. Полуящеры живут в глухих местах, ненавидя эльфов, когда-то освободившихся из их рабства, боятся гномов, которые когда-то убивали их богов - драконов, сторонясь своих побратимов по крови, орков. А вот людей они любят и уважают. Правда, лишь в качестве деликатеса на ужин. Среди полуящеров так же можно встретить примитивных колдунов, практикующих в основном магию огня. Но иногда эти драконьи шаманы способны удивить даже искушённых в своём деле новوماгов.

И хотя полуящеры и имеют разум по-настоящему разумными существами назвать их нельзя. Эту нишу среди драконорождённых по праву занимают дракониды.

Драконида. Раса, просуществовавшая десять тысяч лет, подчинившая воле своих создателей Наземный мир, и заставившая в ужаснуться мир подземный, что по сути тоже подчинение. Драконидов в свою очередь можно было разделить на старших и младших. И хотя это деление довольно условно, в силу широты этих понятий и зыбких отличий, всё же многие придерживаются этого деления, считая его верным. Подобно демонам, все драконида имели крылья, как и их создатели драконы. Этот народ был первым порождён Великими Прародителями, когда те узрели народ эльфов и сочли тех, достойными подражания. Драконида, полностью соответствуют своим родителям. По меркам смертных это могущественный народ, бессмертных (или по крайней мере долгоживущих) волшебников, находящийся в прямом подчинении своим хозяевам. Драконида горды, величественный, сильны и жаждут власти даже больше, чем сами змеи. Подобно своим предкам они сотворили ящеров и полуящеров, для служения себе. К старшим, изначальным драконидам причисляют драконорождённых созданных самими Прародителями или другими драконами. Младшими драконидами называли, обращённых магией эльфов, членов Культа Дракона, что добились высокого доверия, своими заслугами перед Эгидой. Нельзя сказать, что младшие уступают по силе старшим. Напротив, жившие тысячи лет до этого, обращённые эльфы, зачастую могли оказаться куда сильнее новоиспечённых драконидов, но вот из потомство как правило уже уступало тем, даже по физическим параметрам. Младшие драконида более змееподобны и схожи с змеями, жившими в Эпоху Дракона. Страших же, гномы зачастую путали с демонами.

Драконида стали венцом творения драконов в Эрии. именно благодаря им были созданы империи змеев и Эгида вообще. Кроме того, во многом благодаря драконидам и их численности удалось, не просто победить эльфов, но и полностью подчинить их драконам. Ситуация Эпохи Дракона не смогла повториться, из-за их преданности своим хозяевам, которой была пропитана их змеиная кровь. Подобной преданностью обладали и полуящеры, считавшие драконидов своими хозяевами, а драконов и вовсе богами. Некоторые же дракноиды, из числа младших, смогли занять достаточно важное положение в Эгиде сравнимое едва ли не с положением Змеев Прародителей, и могли даже подчинить своей воле иных младших драконов.

Драконида были полностью уничтожены к концу Эпохи Героев. Три великие Империи Змеев пали и Эгиде пришёл конец. Свободные от влияния Безумного Бога Драконы Прародители оказались убиты, и власти змеев в Эрии пришёл конец. И всё же, несмотря на поражение драконида оказали мощное воздействие на дальнейшее развитие мира. Их культура и подход к магии, повлияли на оные эльфийского народа, отвергнувшего носителей божественной крови. Эльфы же Лаша, практически прямые наследники традиций драконидов. Ящеры и полуящеры несмотря на забвение своих хозяев продолжили населять Эрию, долгое время составляя конкуренцию их изначальным обитателям. Повлияли драконида и на Подземный Мир. Гномы долгое время не отличали их от демонов, а тёмные эльфы стремились сравнить с силами Ада. Как выяснилось спустя тысячи лет, прямое влияние драконида оказали и на другие расы Эрии, что пришли на Линар позднее.

### **Природа драконов**

Драконы - могущественный, гордый, надменный и алчный народ, одновременно с тем необычайно мудрый, сильный и отважный. Изначально хищники, змеи никогда не были многочисленны. Даже в своём собственном мире, они сильно уступали числом остальным обитателям. Эта же хищная натура, заставляла драконов держаться подальше и

друг от друга, ища уединения в странствиях или покое. И хотя некоторые драконы пробовали дать начало собственному роду, держа в подчинении своё потомство, это редко продолжалось долго. Основателей свергали, и дома распадались. Лишь дважды так называемым Великим Драконам Прародителям удавалось создать империи, достойные называться государством. В те эпохи формировалось нечто, что можно было бы назвать цивилизацией и культурой народа драконов. Построены они были на жёсткой иерархии власти, подчинении и страхе. И в результате стали угрожать даже Пантеону. Вспомнив о богах, нельзя не упомянуть о бессмертии и магии. Будучи прирождёнными волшебниками, драконы свободно использовали магию в бою, охоте, и даже в путешествиях. Они не нуждались ни в Академиях Волшебства, ни в толстых трактатах, ни утомительных тренировках. Магия была неотъемлемой частью мира Таарвена. Возможно, поэтому его мир и был таким зыбким, переменчивым и непостоянным. И всё же змеи смогли преодолеть это и создать империи. Во многом благодаря бессмертию. Конечно, оно не могло сравниться с божественной неуязвимостью. Драконы могли умереть, и они умирали, но многие из них жили гораздо дольше чем, самый древний из носителей божественной крови в Эрии. Незря Великих Прародителей приравнивали по силе к богам. За многие десятки тысяч лет они скопили воистину Великое Знание и Силу. Многие эльфийские мудрецы из Культа Истины пришли к выводу, что Прародителей удалось уничтожить, лишь потому, что они не до конца пробудились и изучили Эрию. Это помешало им адаптироваться к миру, полностью избавившись от уязвимых мест. Если бы у них было достаточно времени, смертным гномам и эльфам ни за что не удалось бы одержать верх.

Итак, заточение Таарвеном Прародителей в вершинах гор это не совсем пленение. Бог Мудрости не заточал драконов силой. Напротив, он лишь пробудил их природные инстинкты. Бессмертие змеев есть бесконечный цикл из сна и пробуждение. Драконы не стареют, они не могут умереть своей смертью. Они постоянно растут, но делают это во сне. Таков был замысел Таарвена. Собиратели знаний, змеи, в конечном итоге должны были закончить свои странствия, чтобы обрести покой и мудрость в спячке, пробудиться и начать цикл заново, более сильными и мудрыми. Чем старше дракон, тем дольше его сон, и тем сильнее он. Первую и Вторую Империю основали одни и те же Прародители, настолько длителен оказался их сон.

### **Элементали и Атронахи**

Это такие же исконные обитатели из мира Таарвена, как и драконы. Практически не обременённые плотью элементали и атронахи, были выведены Прародителями в Эпоху Героев и собственных сущностей, и использовались как слуги и стражи. Разум их сильно отличается от разума иных рас, за что те зачастую несправедливо приравнивают их стихийным силам, либо вообще к животным. На деле же, вполне возможно, что и элементали и атронахи могли быть такими же народами с собственной культурой и цивилизацией, составляя конкуренцию драконам так, как сейчас эльфам составляют конкуренцию люди или орки. Нынешние же атронахи и элементали действительно скорее схожи с животными, нежели разумными расами. Их воля была подавлена драконами ещё при создании, и они покорно исполняли их приказы. Когда же Эгида пала, многие вырвались на свободу, но, как и предполагалось, повели себя словно звери. Впрочем, в Лаше до сих пор их используют в качестве слуг, охранников и даже офицеров армий.

### **Старый Лаш**

История Старого Лаши начинается в Эпоху Героев, когда в мире воцарилась власть Эгиды Дракона. Используя эльфов как рабов, змеи пытались изменить Эрию себе в угоду, возродив свою прежнюю родину. Вечное Лето, ящеры и драконицы, элементали и атронахи - были лишь первыми этапом экспансии, созданием для драконов более-менее комфортных условий жизни в Эрии. Первым же настоящим шагом к возрождению мира Таарвена, стало создание огромного куска тверди из Великаньих Гор, свободно парящего в пространстве, и способного менять своё положение. Размеры Старого Лаши поражали воображение. В те древние времена это был край способный вместить небольшое государство. На нём были и горы, и долины и плато, и реки и озёра. Во времена, когда эльфы восстали против змеев, и рабы захватили собственное творение, на Лаше было

возведено несколько крепостей, а сам он представлял из себя выжженные войной с драконами пустоши. Но к концу Эпохи Героев Старый Лаш начал процветать, преображаясь на глазах. Многие секреты драконов узнавали приближённые к ним рабы, и со временем в Лесу стали ходить самые разные слухи. По завершению войны про бунтарей с Лаша уже говорили, что они на самом деле истребили не всех драконилов, и некоторые из них укрыли в подземельях острова. Можно было услышать даже, что восстание не Лаше дело - коварного дракона, что задумал занять место Прародителей и известить своих старших братьев.

Эпоху Греха Старый Лаш вошел, будучи государством, насчитывающим несколько городов и целую сеть крепостей. Территория острова осваивалась для нужд сельского хозяйства и горного дела. Впрочем, в ходе войны Старый Лаш, так же приобрёл несколько колоний и на материке. Причём в самых разных частях света. Благодаря своей мобильности, Лаш мог без труда перемещаться от одной к другой, организуя довольно необычный способ товарооборота. Особенности были и в ведении боевых действий. Изначально Лаш оказался просто передвижным полем боя, куда дислоцировались, то одни, то другие войска, но со временем эльфам удалось получить полный контроль над островом.

Большая часть побед в освободительной войне принадлежит именно Лашу. Он атаковал внезапно, используя тактику самих змеев - нанесение наибольшего урона в уязвимое место и быстрое отступление во избежание от ответного гнева драконов.

К концу Эпохи Героев, Лаш представлял из себя грозную военную силу. И всё же он избежал открытого столкновения с Лесом, в отличие от уничтоженного Союза. Это повлекло закономерную потерю всех крупных колоний и длительную изоляцию от мира.

Назревание конфликта между Лесом и Лашем произошло по ряду причин. Несмотря на общие цели - свержение драконов, планы на будущее у союзников разнились. Многие обвиняли Лаш в пособничестве драконам, их увлечение культурой и изучение цивилизации змеев, наравне с постижением тайн их магии и впрямь выглядело подозрительным. Впрочем, в этом не было ничего не обычного. Драконов побили их же оружием, а значит, с самого начала Лаш подвергся риску потери лояльности Лесу, Союзу и даже всему эльфийскому народу. Слишком много знаний и силы таили в себе Прародители, чтобы так просто отвернуться от них. Вполне возможно, что в итоге Лаш постигло искушение.

Отношения с Лесом резко ухудшились сразу же после уничтожения последней из Империй змеев и смертью Лесного Короля. К экологическим, магическим и моральным вопросам добавились так же политические. Соппротивление рабов на Лаше поднял брат Лесного Короля, один из последних носителей божественной крови, который участвовал ещё в Восстании против Пантеона. В то время в Лесу сложилась ситуация, когда влияние обрели эльфы, не заинтересованные в том, чтобы трон занял сильный и харизматичный лидер. А брат Лесного Короля был куда большим, чем просто лидер. Ему шло десятое тысячелетие, и за это время он уже стал свидетелем Низвержения, сражался с тьмой Проклятого Бога и прошёл через тысячелетия рабства у драконов. Он уже был не просто лидером, но полубогом. Лаш имел все шансы, чтобы после завершения войны стать флагманом эльфийской расы, задающим развитие, и если бы не его сомнительная репутация, так бы и произошло. Свою лепту внёс и сам лидер Лаша. Он мог бы взять трон Леса силой, провозгласив Лаш второй столицей, но это был бы рискованный шаг. В Лесу назревало, то что в последствие получит имя проект "Забвение". Начиналась чистка истории.

Лаш избежал этого конфликта, чтобы вернуться через пять тысяч лет, когда Лес сам подставил себя под удар.

К тому времени Старый Лаш уже разительным образом изменился. Он стал островом-государством, плотно заселённым, половина которого была занята городами, а половина полями и садами, чтобы прокормить эти города. Лаш стал купелью магии, причём волшебство здесь развивалось по несколько другому пути. Оно входило во все сферы жизни граждан, заменяя любой физический труд. Элементы прислуживали в городах, работали на полях и шахтах, големы, под контролем атронахов, воевали на полях

сражений. Но этого было недостаточно и скоро Лаш занялся магией изменения, создавая свою собственную расу мутантов. Всё это закончилось Чужими Войнами, нанёсшими очередной удар по Эрии. И Лаш исчез, возможно, снова на пять тысяч лет.

Сегодня Лаш это остров, представляющий из себя один большой город магов, и существующий лишь за счёт их волшебства. Огромные шпили башен устремляются частоколами в небо, окна в них сияют ярче звёзд по ночам. Твердь Лаша изрыта тоннелями и залами, где маги-техники заботятся об оборудовании, вырабатывающем для города энергию, а маги-аграномы выращивают выведенных магическими мутациями животных и растения. Лаш изолирован от мира, и почти независим от него. О нём не любят говорить в Лесу, а за его пределами вспоминают лишь при пересказе сказок детям. А вот в подземном мире с выходцами из Лаша знакомы куда лучше. И гномы, и демоны, и нежить и даже стражи сокровищниц Таарвена не раз сталкивались с боевыми големами и магами невиданной мощи.

Никто в мире не знает, чего ожидать от этой грозной и таинственной силы Эрии, а мотивы и цели их бессменного лидера, возможно, не известны даже его подданным.



# ТЕЗАУРУС

## А

**Ад** - название родины демонов в глубинных недрах у самого сердца Эрии. Особый план бытия, созданный Безумным Богом с помощью *магии изменения*, вокруг темницы Проклятого Бога.

**Адмирал Корб** - один из командующих флотом Благословлённой Империи, признанный герой человечества. Ветеран Извечной Войны. Организовал спасение множества людей с их родины во время Катастрофы. Возглавлял первых беженцев на Линаре.

**Айрэ** - в древнеэльфийской мифологии, название того что, находится за пределами Эрии. Место обитания Пантеона. Другое название Царства Вечной Ночи. Понятие сохранилось до Современной Эпохи.

**Айрэйский Пантеон** - древнеэльфийское религиозное учение, построенное на мифах и сказаниях о божественном Пантеоне.

**Альянс Свободных** - политический союз множества племён и государств свободных эльфов, образованный в Эпоху Богов. Его силами был организован Великий Восточный Поход (возможно первый и второй?).

**Ангелы** - божественные сущности, созданные божественной магией людей, по воле Благих.

**Анимагия** - древнее направление в магии, использовавшееся носителями божественной крови и их потомками. В Современную Эпоху, его ответвление практикуют орки.

**Алхимики** - организация людей, практикующих алхимию угодную Церкви и Императору. Основана в Священной Империи, сохранилась до Современной Эпохи, имея филиалы в каждом людском государстве.

**Атронахи** - раса разумных существ, которых Змеи Прародители вывели из своей сущности в Эпоху Дракона. Возможно, когда-то были созданы Пантеоном в прошлом из миров - изначальной родине драконов. В Эпоху Гордыни были покорены Лашем, где служат до сих пор, возглавляя войска големов и элементарей.

**Аэ-Релград** - одно из первых древнеэльфийских государств, основанное в Эпоху Богов пещерными эльфами и драконоборцами у берегов Кровавых Озёр.

**Азайрэл** - древнеэльфийское имя Бога Творца (см. Бог Творец).

## Б

**Багровый Ужас** - исторический период, выделяемый историками предков гномов. По временным рамкам приблизительно совпадает с Эпохой Героев.

**Безлесье** - обширные земли, лежавшие за западными горами Леса, и простирающиеся до восточных гор Неизвестных земель. Образовались в начале Эпохи Дракона, во время битвы Бога Творца со Змеями Прародителями за Дар. Становятся домом драконоборцев и их потомков - свободных эльфов. Уничтожены во время Низвержения.

**Безумный Бог** - другое имя Божества Мудрости, данное ему перерождёнными эльфами в Эпоху Героев.

**Бесконечная Война** – согласно легендам пещерных эльфов, название мифического конфликта между искусственной армией Азайрэла возглавленной Надзирателем и творениями младших божеств Творца.

**Бог Мудрости** - название одного из старших божеств Пантеона, символизировавший у перворождённых эльфов мудрость и проницательность. Считался так же хранителем времени, стражем законов миропорядка Эрии и судьёй Пантеона.

**Бог Предатель** - в древнеэльфийских сказаниях, одно из божеств Пантеона, в тайне помогавшее Высшему Эльфу в его скитаниях.

**Бог Света** - название одного из старших божеств Пантеона, символизировавший у перворождённых эльфов лидерство и мораль. Считался так же верховным божеством Пантеона, хранителем благодетелей, и покровителем полководцев и правителей.

**Бог Творец** - название одного из старших божеств Пантеона, символизировавший у перворождённых эльфов труд и творчество. Считался так же властителем Подземного мира, покровителем ремесленников, кузнецов, строителей и любых творцов вообще.

**Богиня Жизни** - название одной из старших божеств Пантеона, символизировавшей у перворождённых эльфов природные стихии и всё живое.

**Богиня Ночи** - название одной из старших божеств Пантеона, символизировавшей у перворождённых эльфов красоту и вдохновение. Считалась так же царицей Айрэ, повелительницей сновидений, покровительницей предсказателей, оракулов и волхвов.

**Божественная Эра** – согласно легендам перворождённых – время господства в Эрии божественного Пантеона. К Божественной Эре относят Эпоху Сотворения, Эпоху Дракона, Эпоху Богов.

**Божественные войны** (другое название - Война за Дар) - название масштабного конфликта и исторического периода, возникшего в Эпоху Богов. Конфликт возник между восточными народами перворождённых эльфов, но со временем в него была втянута вся раса перворождённых. На протяжении Божественных Войн было огромное количество сражений и битв, в ходе которых уничтожались племена, города, государства и целые народы. Название получено из-за непосредственного влияния на ход войны божеств Пантеона. Даже приблизительная длительность этого исторического периода неизвестна. Летописи древнеэльфийских сказителей оценивают её в тысячелетиях.

**Божественная магия** - направление в магии, практиковать которое способна лишь людская раса. Происходит из сокрытия в людях Таарвеном, части своей силы. На заре человечества её использование привело к созданию Человеческих Божеств, в Эпоху Раздора - ангелов.

**Благие** - божества в людской религии, бывшие дети Таарвена, обнаружившие Сокрытые земли и человечество в Эпоху Героев.

**Благословенная Империя** - величайшее из объединённых государств людей в Сокрытых землях.

## В

**Великан** - согласно древнеэльфийским сказаниям - божественная сущность, поборник драконов и защитник перворождённых. У свободных эльфов считался главным божеством, покровителем воинской доблести и ремёсел.

**Великаныи горы** - древнеэльфийское название огромного горного массива, располагавшегося на юго-западе Леса в Божественную Эру, и на юго-западе Предела в Эпоху Зверя и Эпоху Героев.

**Великаны** - древний народ, созданный в Эпоху Зверя Осколками Пантеона в насмешку над предками гномов, во времена, когда те покоряли северные горы Предела.

**Великая Игра** (другое название Игра за Дар) - творческое соревнование между народами перворождённых за обладание Даром. Подразумевалось, что победителем должен стать тот народ, чья культура превзойдёт прочие.

**Великие Войны** - в хронологии людских беженцев с Миритала общее название трёх масштабных конфликтов на Линаре в Эпоху Раздора.

**Великий Альянс** - грандиозный политический союз, возникший в Эпоху Богов между Альянсом Свободных и эльфийскими народами востока. Был создан для захвата Дара и направлен против самого Пантеона...

**Великие восточные походы** - название продолжительных исторических периодов в Эпоху Богов, в которые значительные силы Безлесья вторгались в Лес, с целью захвата территорий и искоренения веры в Пантеон из культур восточных эльфов.

**Великий западный поход** - название масштабного исторического события, при котором значительные силы Леса по воле Пантеона вторглись на территории Безлесья в

Эпоху Богов. Целью вторжения была борьба с искусственной армией Аэарэла, оккупировавшей Безлесье.

**Вечная Ночь** - исторический период в конце Эпохи Зверя, время, когда солнце не показывалось на небосводе около пятисот лет, а мир скованный ледниками, заполнили творения Проклятого Бога.

**Вечное Лето** - разработанный в Эпоху Зверя магический проект Эльфийского Дара для прекращения Долгих Зим.

**Война за Дар** - другое название Божественных войн.

**Войны Дракона** - масштабный конфликт между эльфами и драконами в Эпоху Дракона, в ходе которого раса перворождённых поделилась на драконоборцев и драконопоклонников.

**Вольные города** - города-государства на островах внутреннего моря Линара, основанные в Современную Эпоху.

**Восстание** - историческое событие в Эпоху Богов, во время которого был создан Великий Альянс, и многие народы перворождённых обернулись войной против Пантеона.

**Внеземной план** - другое название Айрэ.

**Внерождённые** - другое название драконов и драконорождённых.

**Всадники** - название драконоборцев, которые в ходе Войн Дракона смогли убедить часть змеев перейти на свою сторону.

**Высшие эльфы** - народность перворождённых эльфов, выделившаяся в Эпоху Богов. Её государства лежали в северных и восточных горах Леса. Вступили в игру за Дар после разорения земель Кенилэйских Рощ.

**Высший Эльф** - один из потомков основателей Культа Дракона, живший в конце Божественных войн в Эпоху Богов, основал Эльфийский Пантеон и поднял Восстание.

## Г

**Гарс Первый Гном** - герой гномов Эпохи Героев, убийца множества змеев и их прислужников. Вступил в схватку с одним из Змеев Прародителей, и согласно сагам до сих пор ведёт с ним сражение в Даре.

**Глубинная Чума** - или Чума глубин - название исторического периода, выделяемого историками гномского народа, по временным рамкам примерно совпадающий с Эпохой Гордыни. Так же название жуткой болезни, полностью уничтожившей расу тёмных эльфов и государство последних гномов Союза.

**Глубины** – название огромной системы подземелий, появившейся глубоко в недрах Эрии после Низвержения в конце Эпохи Богов.

**Гоблины** - народность перворождённых, бывшие ночные эльфы, попавшие под пагубное влияние Кошмаров Проклятого Бога в начале Эпохи Зверя.

**Големы** - искусственные существа создаваемые алхимиками и новомагами из камня или металла.

**Гомункулы** - искусственные существа, возникающие при попытке создать человека средствами алхимии или новомагами.

**Гномы** - подземный народ, расы полукровок, выделившийся в Эпоху Героев.

## Д

**Дар** - лучшее творение Аэайрэла, создававшееся им для Сэнивель. В начале Эпохи Дракона, был помещён им в смертный мир, как подарок перворождённым. Причина множества раздоров и войн между эльфами, драконами и богами.

**Дарсу** - материк восточнее Линара, возникший в конце Эпохи Героев.

**Демоны** - раса монструозных существ, выведенная Безумным Богом в аду из душ людей.

**Демонические отродья** – мутировавшие под влиянием демонической Скверны животные и ящеры Эрии.

**Дети Азайрэла** - младшие божества Бога Творца, родившиеся из-за его гнева в Эпоху Сотворения. У перворождённых в большинстве своём покровительствовали различным ремёслам, инженерному делу и строительству.

**Дети Кенилэй** - младшие божества Жизни. У перворождённых в большинстве своём покровительствовали различным природным явлениям, животным, растениям.

**Дети Проклятого Бога** - ужасные существа, вызванные Проклятым Богом из Царства Вечной Ночи и их порождения.

**Долгие зимы** - исторические периоды, возникавшие на протяжении Эпохи Зверя, отличавшиеся наступлением сильных холодов, выпадением снега и вторжением в Наземный Мир прислужников Проклятого Бога.

**Драконоборцы** - народность перворождённых, населявших Безлесье. Выделилась в Эпоху Дракона в ходе Войн Дракона.

**Драконопоклонники** - народность перворождённых, населявших Лес. Выделилась в Эпоху Дракона в ходе Войн Дракона.

**Драконорождённые** - множество существ, выведенных Змеями Прародителями в Эпоху Героев.

**Дракониды** - раса разумных существ, выведенная в Эпоху Героев Змеями Прародителями по образу эльфов.

**Драконье Гнездо** - город драконопоклонников основанный змеями в северных горах на востоке Леса в Эпоху Дракона.

**Драконьи Империи** - государства драконов и драконидов, основанные Змеями Прародителями в Эпоху Героев в трёх главных горных хребтах Предела.

**Драконы** - раса разумных существ, когда-то созданная Пантеоном в мире, существовавшем до Эрии. Так же у свободных эльфов и последователей Культа Великана, считались как демонические сущности, источники алчности, коварства и жажды безраздельной власти. Враги Великана и поработители перворождённых.

**Древние** - название существ, созданных сильнейшими божествами Пантеона в Эпоху Сотворения и Эпоху Дракона, и сохранившихся до нынешних дней.

**Древняя магия** - название для магии, которой владели божества Пантеона, драконы и носители божественной крови.

**Дрейки** - название для "неразумных драконов", существ выведенных Змеями Прародителями в Эпоху Героев, в угоду эльфийским драконопоклонникам.

## Е

## Ж

**Жреческая магия** - название для магии, которую Проклятый и Безумный боги даруют своим последователям в обмен на службу и поклонение.

## З

**Забвение** - политический проект Лесного Совета по созданию альтернативной истории, разработанный в Эпоху Гордыни.

**Запрет** - в сказаниях перворождённых заклятья, которые Таарвен наложил на Эрию, для её защиты от воли Пантеона.

**Звери** - существа, созданные Детью Кенилэй.

**Земля** - божество, которому поклоняются урук-хай.

**Змеи** - другое название драконов.

**Змеи Прародители** - древнейшие драконы, возвращённые Кенилэй к жизни в Эрии в конце Эпохи Сотворения.

**Змеиное Гнездо** - новое название восстановленного потомками членов культа Дракона и змеями-пленниками Азайрэла Драконьего Гнезда в Эпоху Богов.

## И

**Извечная Война** - общий религиозный термин людей, означающий вечное противостояние человеческой расы Безумному Богу и его приспешникам.

**Изначальный мир** - название Эрии до Низвержения, использовалось перворождёнными и перерождёнными эльфами в Эпохи Зверя и Героев для обозначения мироустройства, созданного Пантеоном.

**Изначальный Лес** - название Леса до Низвержения, использовавшееся перворождёнными и перерождёнными в Эпохи Зверя и Героев.

**Империи механических драконов** – название залов и тоннелей, высеченных в тверди Азайрэлом и детьми его гнева. Использовалось пещерными эльфами в Эпоху Богов.

**Имперский архипелаг** - крупная группа островов, на которой в Эпоху Раздора была основана нынешняя Островная Империя.

**Инсекты** - разновидность магических мутантов, гиганские насекомые.

**Искусственная армия Азайрэла** - название войска, которое Бог Творец создавал под землёй на протяжении Эпохи Дракона для уничтожения угрозы змеев. В Эпоху Богов, пещерные эльфы называли его механическими драконами или Драконом Машиной.

Искусственные войны – см. Бесконечная война.

**Искусственный Бог** - мифическая сущность, цель проекта уцелевших механических драконов, по возрождению Азайрэла.

**Истоки** - магический проект Лесного Совета, по возвращению Эрии вида Изначального Мира, разработанный в начале Эпохи Гордыни.

## К

**Катастрофа** - крупнейший катаклизм, возникший по причине масштабного демонического вторжения на родину людей, который привёл к её погружению в океан.

**Катор** - материк к северу от Линара, возникший в конце Эпохи Героев.

**Кенилэйские Рощи** - земли, где основали поселения драконоборцы и драконопоследователи, последователи Кенилэй.

**Кобольды** - народность перворождённых, бывшие предки свободных эльфов, попавшие под пагубное влияние Кошмаров Проклятого Бога в начале Эпохи Зверя.

**Культ Благих** - религиозное учение людей, посвящённое поклонению Благим.

**Культ Великана** - древнеэльфийские верования, основанные в начале Эпохи Дракона на мифах о Великане - борце со змеями.

**Культ Дракона** - религиозное учение перворождённых и группировка, организованные вокруг поклонения драконам в Эпоху Дракона.

**Культ Единого Бога** – новое религиозное течение людей культуры Режим Ремана.

**Культ Истины** - организация и одноимённое учение, отделившиеся от Культа Дракона в конце Эпохи Богов.

**Культ Меча** - организация и одноимённое учение, отделившиеся от Культа Истины в начале Эпохи Гордыни.

**Культ Мёртвого Бога/Возмездия** - религиозное учение гномов, построенное вокруг возмездия за Мёртвого Бога.

## Л

**Лаш** - земля и одноимённое государство. Создана эльфами Леса по воле Змеев Прародителей, как попытка придать Эрии вид родины драконов.

**Ларф** – древнейший из урук-хай основатель бойцовских ям на юге Катора в Современную Эпоху.

**Леденящий Страх** - в сагах Подгорных королевств исторический период, приблизительно совпадающий по временным рамкам с Эпохой Раздора.

**Ледяные Лабиринты** - ледники сковавшие поверхность Предела во время Вечной Ночи в конце Эпохи Зверя по воле Проклятого Бога.

**Лес** – название обширной территории, по большей части занятой Изначальным Лесом в Эпоху Дракона и Эпоху Богов (Край Лесов). В Смертную Эру – название

эльфийского Государства, основанного в остатках Изначального Леса в Пределе, а впоследствии на Линаре.

**Лесной Король** - властитель Леса и лидер перерождённых в Эпоху Героев.

**Лесной Совет** - властители и лидеры Леса начиная с конца Эпохи Героев.

**Лесные эльфы** - народность перворождённых эльфов, выделившаяся в Эпоху Дракона. Составляла Племена Леса.

**Линар** - название материка, образовавшегося из центральной части Предела, в Эпоху Героев.

**Люди** - раса разумных существ, созданная Таарвенем по образу эльфов в конце Эпохи Богов.

## М

**Магия Изменения** - сила, которой обладал Таарвен в Эрии.

**Магические мутанты** - существа, появившиеся в результате Магических Войн в конце Эпохи Гордыни.

**Мастерские Азайрэла** - согласно сказаниям пещерных эльфов, те подземные залы, созданные Богом Творцом, где он создавал свои творения, такие как Дар, искусственную армию или Сокрушитель Миров.

**Мёртвый Бог** - новое имя Азайрэла, данное ему перворождёнными после смерти в Царстве Вечной Ночи в Эпоху Богов.

**Мертвецы** – название существ, представляющих собой оживлённые магией трупы или мёртвые останки на службе Бога Призрака или нежити.

**Мертворождённые** - другое название нежити.

**Механические драконы** - название, данное пещерными эльфами в Подземные Войны Эпоху Богов, искусственной армии Азайрэла.

**Миритал** - эльфийское название родины людей - матерiku лежащему западнее Линара.

**Мистицизм** - направление божественной магии, основанное на религиозных таинствах, использующееся и тщательно скрывающееся Церковью.

**Младшие боги** (божества) - название божественных сущностей Пантеона, подчиняющихся старшим богам.

**Морской народ** - людское название народу, совершавшему набеги из моря на Сокрытые земли и нападения на корабли.

**Мутанты** - общее название расы разумных существ, созданной Лашем с помощью магии наследников носителей божественной крови и крови драконов.

## Н

**Надзиратель** - имя данное драконами, искусственно созданному по их образу Азайрэлом существу, приставленному следить за ними в Эпоху Богов.

**Наземный план** - название мира на поверхности Эрии.

**Наймнты Пантеона** - города-государства Всадников и драконоборцев, возникшие на западных границах Леса после завершения Войн Дракона.

**Небо** - одно из божеств орков.

**Неизвестные земли** - в древнеэльфийских сказаниях - земли, лежавшие западнее Безлесья, практически неисследованные перворождёнными.

**Неживой дракон** - имя данное перворождёнными, искусственно созданному по их образу змеев Азайрэлом существу в Эпоху Богов.

**Нежить** - разумная раса мертвецов, созданная из тёмных эльфов Проклятым богом с помощью силы пленённых Иэйлэна и Кенилэй.

**Нерождённые** - другое название мутантов.

**Нечисть** - существа, рождённые сокрытой магией людей в начале Тёмной Эпохи.

**Низверженные боги и их творения** - существа, созданные низвергнутыми в Эрию божествами Пантеона в Эпоху Зверя.

**Новая магия** - обобщённое магическое течение, включающее в себя новые направления из любого вида магии и алхимический подход к её практике.

**Новомаги** - организация людских и эльфийских магов, основанная в Эпоху Раздора.

**Новый Лаш** - земля и одноимённое государство, созданные магами Леса в Эпоху Раздора. Представляет собой парящий огромный остров восточнее Линара.

**Новый Пантеон** - название, данное перворождёнными и перерождёнными эльфами низверженным божествам Жизни в Эпоху Зверя.

**Ночные эльфы** - народность перворождённых эльфов, выделившаяся в ходе Божественных войн в Эпоху Богов после разорения Кенилэйских Рош.

**Носители божественной крови** - перворождённые, которым боги даровали часть своей силы, для защиты Пантеона и захвата Дара в Эрии в ходе Восстания во времена Эпохи Богов.

## О

**Орки** - народность расы мутантов, потомки уруков заселившие запад Линара, юг Катора и восточное побережье Дарсу в конце Эпохи Раздора.

**Освободитель** - лидер восстания перерождённых эльфов-рабов драконов в Эпоху Героев.

**Осколки Пантеона** - название, данное перворождёнными и перерождёнными эльфами низверженным божествам Света в Эпоху Зверя.

**Островная Империя** - людское государство, занявшее острова между Линарой и Мириталом. Основано в конце Эпохи Гордыни.

**Островные Колонии** - города и государства на Линаре, входящие в состав Островной Империи. Основаны в Современную Эпоху.

## П

**Пантеон** - древнеэльфийское название, под которым эльфы подразумевали общность божественных существ - создателей мира.

**Падшие эльфы** - новое название пещерных эльфов, порабождённых Безумным Богом.

**Первая Великая Война** - название, которое беженцы людей дали масштабному конфликту, развернувшемуся на Линаре в Эпоху Раздора. В эльфийской истории фигурирует как Война с Лашем.

**Перворождённые** - название расы разумных существ, созданных Пантеоном в конце Эпохи Сотворения. Так же согласно проекту Забвение название современных эльфов Леса.

**Перерождённые** - название расы разумных существ, появившихся в результате захвата Великим Альянсом перворождённых эльфов Дара.

**Пещерные эльфы** - первая выделившаяся народность эльфов, образованная в начало Эпохи Дракона, и заселившая Великаны Горы.

**Пирокинез** - название направления Новой Магии, в Современную Эпоху практикующееся демонами и людскими магами-отступниками. Так же название для направления магии, которую практиковали носители божественной крови в Эпоху Зверя.

**Подгорные королевства** - общее название для государств гномов и их предков, основанных в Подгорье Предела в Эпоху Зверя.

**Подгорье** – согласно сказаниям пещерных эльфов название обширной сети подземелий, появившаяся в ходе Подземных Войн в Эпоху Богов между пещерными эльфами и искусственной армией Азайрэла. Соединяла Безлесье и Край Лесов.

**Подземная война** - название, которое пещерные эльфы дали конфликту в глубинах Великанных гор с механическими драконами.

**Подземные царства** - общее название для государств тёмных эльфов и нежити, основанных в горах Предела в Эпоху Зверя.

**Подземный план** - название мира под поверхностью Эрии, состоящего из обширной сети подземелий.

**Покорители** - название членов Культа Дракона и драконопоклонников, которые входе Войн Дракона получили особые привилегии у змеев.

**Полузвери** - народность перворождённых, созданная из эльфов Новым Пантеоном в Эпоху Зверя.

**Полукровки** - общее название расы разумных существ, образовавшейся в ходе смешения крови разных народов.

**Полуящеры** - название примитивной расы разумных существ, выведенной Змеями Прародителями в Эпоху Героев.

**Послерождённые** - другое название расы людей.

**Предел** - огромный материк, возникший из территорий Леса и части земель Безлесья после Низвержения.

**Проклятый Бог** - новое имя Богини Ночи и Звёзд, данное ей перворождёнными эльфами в конце Эпохи Богов.

**Проклятый Культ** - культ Проклятого Бога.

## Р

**Разломы** - название огромных трещин в тверди, ведущих в глубины Подземного плана, и заполнивших западную часть континента Линара.

**Режим Ремана** - государство людей на юго-востоке Линара, отделившееся от Империи в Современную Эпоху.

**Рукотворные** - искусственные существа, созданные с помощью алхимии или магии.

**Рукотворный Бог** - другое название Искусственного Бога.

**Рунная магия** - околوماгическое течение, изучающее тайны рун Азайрэла и загадки мироустройства Эрии.

## С

**Светлые эльфы** - народность перворождённых, выделившаяся из потомков Храмовников в ходе Божественных войн во времена Эпохи Богов.

**Святые** - обожествлённые герои людской расы, согласно древним религиозным текстам людей возникшие как некие божественные сущности в Тёмную Эпоху.

**Современная Эпоха** – название текущего исторического периода, начитывающего около 900 лет.

**Сокрытые земли** - название родины людей, земли защищённые магией изменения Таарвена от взоров Пантеона и эльфов.

**Старшие боги** (божества) - согласно древнеэльфийской мифологии верховные боги Пантеона, имеющие власть над младшими божествами.

**Старый Пантеон** – название, данное перворождёнными и перерождёнными эльфами божествам, не присоединившимся к Новому Пантеону и осколкам Пантеона.

**Стихии** - божества из орочьей мифологии.

**Стражи Айрэ** – другое название Ушедших.

**Стражи Дара** - союз перворождённых и драконов, вставший на охрану Дара после Плача Богов в начале Эпохи Богов.

**Стражи Эрии** - организация перворождённых, основанная в Эпоху Богов с целью прекращения братоубийственных войн между эльфами в Эрии.

**Страна Рабов** - название восточных территорий Неизвестных Земель, где основали свои поселения бывшие члены культа Дракона, прислуживавшие Империи искусственных змеев Азайрэла.

**Ступившие во мрак** - название, данное перворождёнными свободным эльфам, последовавшим за ночными эльфами в Подземный Мир в Эпоху Богов.

## Т



**Тварный мир** - существа, произошедшие из зверей и других творений Пантеона.  
**Телекинез** - направление в новой магии, практикуемое перерождёнными эльфами.  
**Телепатия** - направление в новой магии, практикуемое потомками уруков.  
**Тёмная эпоха** - исторический период в истории людской расы, во время её жизни в Сокрытых Землях.

**Тёмные эльфы** - народность перворождённых, ночные эльфы, попавшие под влияние Кошмаров проклятого Бога в начале Эпохи Зверя.

**Тёмный Пантеон** - название данное Пантеону перерождёнными эльфами божествам из Нового Пантеона, искажённым Проклятым Богов в конце Эпохи Зверя.

**Тролли** - название попавших под влияние Кошмаров Проклятого Бога великанов.

**Трещины** – согласно легендам перворождённых сеть тоннелей в тверди, возникших в ходе безумства Азайрэла в Эпоху Сотворения. Место где скрывались Змеи Прародители и их потомство.

## У

**Ужас во Тьме** - согласно сагам подгорных королевств название исторического периода, чьи временные рамки приблизительно совпадают с Эпохой Зверя.

**Уруки** - народность расы мутантов, выведенная магическими экспериментами носителями божественной крови Лаша с использованием крови драконов.

**Урук-хай** - одна из народностей потомков уруков.

**Ушедшие** - перворождённые и носители божественной крови, с помощью Дара, ушедшие в Айрэ и низвергнувшие Пантеон.

## Ф

## Х

**Химеры** - разновидность магических мутантов, гибриды разных животных.

**Храм** - религиозное учение светлых эльфов в Эпоху Богов.

**Храмовники** - выходцы из драконоборцев, вставшие на защиту Пантеона в смертном мире в Эпоху Богов.

## Ц

**Царства** - другое название подземных царств

**Царство Вечной Ночи** - другое древнеэльфийское название Айрэ, использовавшееся в Эпоху Зверя.

**Царская Чистка** - гномское название исторического события - грандиозной зачистки Подземного царства ночных эльфов в глубинах восточных гор Линара. Уцелевшие гномы Союза, сжигали трупы и добивали ещё живых больных Чумой тёмных эльфов, в их собственной стране.

## Ч

**Черноград** - секретный город урук, построенный по приказу Великого Шамана, для массового производства вооружения на множестве заводов и фабрик.

**Чистая магия** - магия, использующаяся перерождёнными эльфами.

**Чудовища** - существа, созданные Новым Пантеоном в Эпоху Зверя, попавшие под влияние Кошмаров Проклятого Бога.

**Чудотворство** - направление божественной магии, основанное на исцелении ран и болезней.

**Человеческий** (или людской) - в Современную Эпоху, название общего языка, используемого большинством народов Линара для общения друг с другом.

**Чреваточины** – согласно легендам пещерных эльфов, тоннели созданные Азайрэлом, через которые можно в кратчайшие сроки добраться из недр Эрии к её поверхности.

### Ш

**Шаманизм** - направление древней магии, использующееся потомками уруков.

### Щ

### Э

**Эгида Дракона** - союзный пакт, заключённый между Драконьими Империями в Эпоху Героев.

**Элементалы** - существа выведенные Змеями Прародителями в Эпоху Героев.

**Эльфы** - название расы разумных существ, первыми заселивших Эрию.

**Эльфийский Пантеон** - название организации сильнейших и могуществейнейших эльфов сначала Безлесья, а затем и всей Эрии, включая лидеров множества народов и носителей божественной крови, поддержавших идею Восстания. Основана в конце Эпохи Богов Высшим Эльфом.

**Эра Смертных** - обширный исторический период, выделявшийся историками перворождённых. Насчитывает почти 21 000 лет и делится на Эпоху Зверя, Эпоху Героев, Эпоху Гордыни, Эпоху Раздора. Последняя эпоха, пятая - Современная, длится уже 900 лет. Термин используется Культom Истины.

**Эрийский Пантеон** - одно из первых древнеэльфийских государств, основанных в Эпоху Богов, союз Наймитов Пантеона.

**Эпоха Дракона** - в древнеэльфийских сказаниях, второй обширный исторический период в Божественной Эре на который приходятся Войны Дракона. Оценивается приблизительно длительностью в десять тысяч лет.

**Эпоха Героев** - второй обширный исторический период в Смертной Эре, длительностью в пять тысяч лет, на который приходится Эгида Дракона.

**Эпоха Гордыни** - третий обширный исторический период в Смертной Эре, длительностью в пять тысяч лет.

**Эпоха Зверя** - первый обширный исторический период в Смертной Эре, длительностью в пять тысяч лет, на который приходятся Долгие Зимы и Вечная Ночь.

**Эпоха Богов** - в древнеэльфийских сказаниях, третий и последний обширный исторический период в Божественной Эре, длительность которого неизвестна, завершающийся Восстанием и Низвержением.

**Эпоха Переселения** – термин из Забвения, означающий исторический период идентичный Эпохе Раздора.

**Эпоха Раздора** - четвёртый обширный исторический период в Смертной Эре, длительностью в пять тысяч лет, на который приходятся Великие Войны.

**Эпоха Разрушения** - исторический период в истории людской расы, во время её жизни в Сокрытых Землях.

**Эпоха Сотворения** - в древнеэльфийских сказаниях, первый обширный исторический период в Божественной Эре, длительность которого неизвестна и на который приходится её создание Пантеоном и рождение расы перворождённых и Змеев Прародителей.

### Ю

### Я

**Ящеры** - существа выведенные Змеями Прародителями в Эпоху Героев.