

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 вселенной игры. Постепенно мир, построенный на взаимоотношениях трёх рас: орков, людей и эльфов, стал обрастать 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 не законченного.

Данная работа, к сожалению, не является художественным произведением в привычном понимании этого слова. По большей части это материал для вселенной. 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 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.

За редактирование текста благодарю dalailime.

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|-----------|
| ДРЕВНЕЕ ЗНАНИЕ | 4 |
| О ТЕХ, ЧТО ПРИШЛИ ПЕРВЫМИ | 5 |
| Сотворение | 5 |
| Рождение | 8 |
| Восстание | 14 |
| <i>Игра за Дар</i> | 16 |
| <i>Большой западный поход</i> | 20 |
| О ВНЕРОЖДЁННЫХ..... | 25 |
| <i>История</i> | 25 |
| <i>Изначальные драконы</i> | 25 |
| <i>Змеи Эпохи Дракона</i> | 26 |
| <i>Эгида Дракона и драконы Эпохи Героев</i> | 26 |
| <i>Современные драконы</i> | 27 |
| <i>Культе Дракона</i> | 27 |
| <i>Драконорождённые</i> | 28 |
| <i>Природа драконов</i> | 29 |
| <i>Элементали и Атронахи</i> | 30 |
| <i>Старый Лаи</i> | 30 |
| <i>Новый Лаи</i> | 32 |
| О ВЕДУЩИХ ИЗВЕЧНУЮ ВОЙНУ | 33 |
| Заточение | 33 |
| Сокрытый народ | 34 |
| Тёмная Эпоха | 37 |
| Империя Священная, Империя Благословлённая | 41 |
| О РОЖДЕННЫХ СТРАДАТЬ | 48 |
| Два узника | 48 |
| Плоды безумия | 49 |
| Силы демонического вторжения | 50 |
| Девять Сфер Преисподней | 52 |
| ТЕЗАУРУС..... | 57 |

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. Из ранних сказаний ясно, что эльфы принимали Пантеон за создателей смертного мира и родоначальников живого, и в то же время, они наделяли богов многими чертами присущими смертным. 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 течении 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. Это знание перворождённые 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, вторив 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 беззащитна 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, жар рассеял их 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 то же время глубоко в недрах мира без устали трудился Азайрэл. 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 Азайрэл 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 Азайрэл 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 Азайрэла 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 Азайрэла 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, где источал жар где покоилась огромная мастерская Азайрэла взревело пламя Великого Горна. 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 сбежать не смогли, и стали пищей для пламени и младших божеств Азайрэла, 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, 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 Азайрэл 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. Это 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, обессиленное 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 она была во мраке. Но покорила Азайрэла. 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. Слезы 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 былого же совершенства мира Азайрэла 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, Азайрэл 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 Азайрэл 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, 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 Азайрэл 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, обрета 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, 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 у них появится шанс заполнить его.

А боги тем временем пребывали в неведении. 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 превзойдёт все их ожидания, со временем поступок Кениэйль перечеркнёт все старания. Так для светлого и прекрасного молодого мира было уготовано мрачное будущее.

Рождение

Час Рождения пробил, и боги Пантеона покидали свои владения, чтобы окончить Сотворение. Покинула своё царство Сэнивели, и мир накрыло покрывало Ночи. Оставили дети Кенилэй 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 Кениэйль напитали тела жизнью и животной грацией. Свет Изйлена согрел их и позволил окрепнуть.

Каждое божество приложило руку к Рождению, одаривая новый народ какими-то необычными свойствами. Дети Кенилэй 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 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 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 разделиться 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 нипочём. 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 страдания 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 Змеем. 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. Пылающее 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 Айрэ, что принесли они собой. Лёд сковал вершину горы, и пригвождённый копьем 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. Над горизонтом восходило солнце и осветило оно израненного Аэйрэла. В правой руке бог держал свой окровавленный молот, а в левой прятал Дар, что успел уже найти среди скал. Взгляды божеств привлек к себе Творец и, казалось, забыты были уже драконы. Всех интересовало что же может прятать Аэйрэл. И понял он, что скрывать своё творение более нет смысла. Воздел он руку и явил миру свой Дар, что посвятил Сэнивель.

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 Сэнивель.

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 Аэйрэл решил спуститься с горы и вручить своё творение замершим у границ выжженной равнины эльфам. Но вновь вмешался Таарвен. Рассудил он, что не должны более смертные быть свидетелями битв богов, ибо сила и мощь создателей могут 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 Аэйрэлу, 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 же Дар Таарвен хотел скрыть на время, напомнив богам, что не зря Великих Змеев именуют Прародителями. Давно уже расползлись младшие драконы по земной тверди в поисках сокровища Аэйрэла. 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 Аэйрэла, 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 Аэйрэл 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 представился 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 молодые 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 стали добыча огня и наскальная живопись. Так первые сказания 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 ними, 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 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 размеренный, 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 Детями 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 один за другим перенимали Культ Дракона, видя в драконах 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 Сэнигель 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 также 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 недолго 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 ни 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. Поделались 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 его 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 противоборствующих 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 Кulta. 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.

Задрожали 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 воины Азайрэла. Но они не разорвали их на части как прочих, а утащили 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 безжалостна. Лишь тем, 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 Известных 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 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 сохранили жизнь и позволили 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 благодарности 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 на протяжении многих поколений 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 – 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 покинули мир смертных, чтобы обратить свой взор на запад, где продолжали проливаться дожди и змеиная кровь. Не напрасно ожидал Пантеон, что едва он явит миру свою силу – дети Великих Прародителей в страхе обратятся в бегство. Ожидал Таарвен, что едва те скроются в тверди, из которой они вышли, он запечатает те земли, подобно Великим Горам, оставив младших змеев блуждать, по глубинам Эрии. Но старания Азайрэла в истреблении ненавистных 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. 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, ему более не было дела до своей армии, до того что происходит на поверхности. Слишком долго оставались искусственные воины без присмотра. И хоть смысл дождь ту кровь змеев, что покрывала их тела, но та, что попала им в пасти, отвратила их от создателя. Могучими 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,

упомянутое 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 решимости 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, в своё время сильно пострадавшие от войны. Ярость драконов сгубила большую часть Леса восточных земель, ошутимо 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 Азайрэла они узнали, что всё это время поклонялись их Богу-Творцу, противостоявшему драконам с давних времён. Теперь религия пещерных эльфов возвела в культ Азайрэла и его детей, а новые города, построенные в горах и у берегов, посвящались младшим божествам Творца. Много времени пройдёт, прежде чем пещерные эльфы поймут, что их бог давно забыл о них.

Нашлись среди победителей и те, кто проникся состраданием к побеждённым и пожелал излечить пострадавшие от войны земли. То были драконоборцы, оставшиеся неравнодушными 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, 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. Те приняли их так, как назидали боги. Среди сдавшихся нашла своё место и большая часть уцелевших покорителей. Несмотря на то, 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 и уничтожение богами Змеиного Гнезда,

остались в мире Покорители и драконопоклонники, не пожелавшие отвернуться от своих бывших хозяев. Это были члены Культа Дракона, и те немногие Покорители, 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 всех, 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 также 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, нежели 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 надзор 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. Также в Наймитах появились первые артисты – выходцы из Кенилэйских Рощ, 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, 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 жизни, положив начало множеству традиций для всего эльфийского народа. 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, 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 же напротив называли тайными потомками драконов. Но все соглашались с тем, что эти странные существа замешаны в колдовстве, пропитавшем древние леса. Эльфы сторонились их, разбивая поселения в предгорьях и горах, где били ключи. 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, поклонялись Кенилэй, многие мигрировали в Рощи. Те, кто почитал драконов и прислуживал в Культе, во многом просто сменили одних хозяев на других. Их жизненные 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 собратьев защищали и оберегали, изредка дрессируя, для диких лесных эльфов были рабами. Они выводили новые виды самых разных тварей: кровожадных гончих, отслеживающих жертву, бойцовых зверей, впадающих в бешенство, крылатых бестий, передающих послания, и настоящих исполинов, 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 более пригодны в качестве слуг и помощников). 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 Рош 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 Рош 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 считаясь 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 услышать 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 неведомые никому.

И лишь истые драконоборцы слышали зов своей родины, манящий их назад в их край Безлесья. И скоро народ Великана потянулся обратно 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 беспощадно истреблялись, остальные отправлялись в глубокие шахты на западные отроги гор Великана и Пустынных гор, и в далёкие горы Неизвестных земель. Здесь они добывали столь ценную для творений Азайрэла руду, из которой те изготавливали себе новые тела, плодя 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 возродившимся 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 их 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 к 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 в Край 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, 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 воочию и присоединиться к Великому Походу Пантеона. На подготовку этого масштабного действия ушло немало времени, но боги были на стороне эльфов и удача сопровождала их всюду. Силы всех государств и племён были собраны в единое войско. Пещерные мастера вооружили его, храмовники обучили сражаться, жрецы Наймитов вдохновляли, а жрицы из Рощ, 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 на стороне новых драконов и выступали культисты и рабы, последние были настолько извращены своими хозяевами, что превратились в уродливых существ отвратительных самой сути 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 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 за 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 превращали в совершенное оружие. Ведь жителем Империи новых драконов мог быть только солдат. Справиться с творениями 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 показались флаги армий 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 происходящего 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. Разочарованный 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 взидало 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 бичом 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 возвращали былую 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 Роц 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, взмыл 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 в сверных 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, вкусившие 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 ход 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 Азайрэла 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, Азайрэл создал непобедимую армию.

И всё же за эльфами стояли их боги, а Империя была одна. В Крае Безлесья всё 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 скачок в кузнечном и горном деле позволил углубиться в твердь и существенно расширить сеть тоннелей под горами Великана. Скоро войска Аэ-Рэлгарда подготовились начать свою собственную Подземную войну.

Продолжение следует.

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, 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 стихий, 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 напоминая 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, это 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. Возвращение Драконов Прародителей положило 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 простых чудовищ. Магия, левитация, а затем и знания заставили эльфийский народ воспринять драконов как полубогов.

Эгида Дракона и драконы Эпохи Героев

Эпоха Героев – апогей 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 Низвержения 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 благодаря драконам, именно они задали вектор дальнейшего развития 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, обрета 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 же их слишком мало для того, чтобы возродить Эгиду и вернуть власть себе, к тому же большинство из них находится в спячке.

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. Охота на драконов ещё продолжительное время была 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 спасать 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. Мятежных же драконов, что не пожелали успокоиться, окончательно уgomонили эльфы Лаша 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. Пробуждённые гномами 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 навещающих ужас змеев сейчас заняли дрейки. Не обладающие разумом, эти подобия драконов куда более плодовиты и не стремятся к покорению других народов, им достаточно пожирания скота и порчи посевов. Собственно, сейчас этих тварей и именуют современными драконами.

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 Культом Истины и Культом 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 также

навязывал их ценности своим adeptам. Он перенял жёсткую иерархию, подчинение и жажду власти, но также стремление к знанию и его отождествление 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 силён 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 Низвержение, способствуя 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 сего времени уцелели не все из них, а существующих ныне называют просто ящерами. Это причудливые создания разных форм и размеров, созданные с умыслом или без него 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 сегодняшнего дня. 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 новوماгов 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. Хотя 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 похожи скорее на стаи животных, нежели примитивные общества. Полуящеры живут в глухих местах, ненавидя эльфов, когда-то освободившихся из их рабства, боясь 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.

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 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 их 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, величественны, 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 их потомство, как правило, уже уступало тем даже по физическим параметрам. Младшие драконида более змееподобны и схожи со змеями, жившими в Эпоху Дракона. Старших 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 драконида, 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. Не зря 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 пробуждения. 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 из собственных сущностей и использовались как слуги и стражи. Разум их сильно отличается от разума иных рас, за что те зачастую несправедливо приравнивают их к 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 с 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 Лаша 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 дракониды, элементали и атронахи – были лишь первыми этапами экспансии, созданием для драконов относительно 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 Лаша 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, преобразаясь 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 драконидов и некоторых из них укрыли в подземельях острова. Можно было услышать даже, что восстание на Лаше – дело – коварного дракона, что задумал занять место Прародителей и извести своих старших братьев.

В 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 также 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 флагом 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. Элементали 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 самым преданным подданным.

Новый Лаш

История Нового Лаша начинается в Эпоху Греха. За создание этого огромного острова парящего над морской гладью, ответственны могущественные волшебники Леса. Их целью было показать всему миру, а в первую очередь Старому Лашу, на что способна магия перворождённых. Новый Лаш был поднят со дна моря, омывающего восточный берег Линара, между Первой и Второй Великими Войнами - так народ людей назвал крупные конфликты, в которых приняли участие множество наций и государств.

Основной целью Нового Лаша, помимо демонстрации силы Леса, стала слежка за Островной Империей людей, которая за время Колонизации и Первой Великой Войны смогла опустить с небес на землю плохо организованную эльфийскую армию, ответственную за контроль восточного побережья Линары. Во время Второй и Третьей Великих Войн, Новый Лаш занимал многочисленный гарнизон из переселенных племен диких эльфов и войск собранных знатю. Во главе этих сил стояли лидеры эльфийских Домов неугодные Лесному Совету. Новый Лаш участвовал во многих сражениях, но к концу Эпохи Греха после фактической победы в Третьей Великой Войне людей и орков, интерес Леса к Новому Лашу пропал. Несмотря на всю спесь его правителей, остров оставался лишь провинцией, причём, за границей государства. Лояльность местных лидеров к Лесу, Советом расценивалась как нечто должное. Предполагалось, что мобилизация Лаша произойдёт по лёгкому мановению руки, и в тоже время вкладывать значительные средства в его развитие казалось опасным. К началу Современной Эпохи подобное отношение дало возможность Огненными Лордами захватить Новый Лаш, и основать там собственное подобие независимого государства, похожее скорее на прибежище различных отщепенцев, мятежников и просто бандитов.

Сегодня Новый Лаш это оплот пиратов, контрабандистов и революционеров. Островом правят Огненные Лорды и Изгои, представляющие оппозицию Лесному Совету. Цели и решения Нового Лаша противоречивы, и за благородными мотивами справедливого лидера, зачастую кроется обыкновенная жажда наживы корыстного пирата. Силы Нового Лаша, созданные когда-то для защиты, теперь терроризируют всё восточное побережье Линары.

О ВЕДУЩИХ ИЗВЕЧНУЮ ВОЙНУ

Человеком имеет право называть себя лишь тот, кто не избегает сражений. А первым и главным сражением всегда будет 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 мироздания. Исчезновение Бога Творца дало понять Таарвену, что 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 Аэйрэла 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 пещерных эльфов. С помощью младших божеств Бога Творца Таарвен и его новые помощники спустились в глубинные недра Эрии, используя секретные тоннели – чудо созданное Аэйарэлом – червоточины в тверди.

Величественна и огромна была великая Мастерская Бога Творца в сердце мира. С её помощью и при подсказках божеств Аэйарэла пещерные 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 пещерных эльфов, дабы тем не было вреда от неукротимого огня. Долгие годы трудились мастера под надзором детей Аэйрэла и, в конце концов, темница для Проклятого Бога была готова. Детищем всей их жизни стала она, внушая 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 Аэйрэла 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 копьё, 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 навсёгда 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 прямоком в подготовленную для неё темницу. Здесь уже ждали дети Аэйрэла и пещерные эльфы. Пока Таарвен удерживал бьющуюся в агонии Богиню Ночи, они запечатывали тюрьму Проклятого Бога. В противостоянии 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 Аэйрэла 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 пещерных эльфов. Время более не было властно над ними. На неопределённый срок они так же стали тюремщиками, следя за мастерской Аэйрэла 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 в то, 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, искажил 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 том 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 незащищённым 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 самим 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, 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. Неизвестно 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, чтобы 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, холмистые леса и предгорья. Но некоторые не остановились в своих странствиях и пошли дальше, со временем перейдя установленную Таарвеном границу. В те времена ещё было возможно достигнуть любого места без кораблей. 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 апогея 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 разразится 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 перерастали 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 сменились холодами и обильными осадками, что несли с моря промозглые ветра. На севере бушевали метели и выюги, а горы и вовсе покрылись льдами до самых корней. Лишь в центральной части, на земле обетованной сохранилось тепло.

Часть поселений слилась, образовав города, а часть со временем разрослась до городов самостоятельно. 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 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 богине 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 чтит 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 напоминали скорее жутких чудовищ, что обитали в глубинах. Вместе с оружием из кости они принесли и магию жрецов. 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 хватали 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 пожелали покидать южные земли, что они спасли от разорения, и остались там. Десятилетия спустя их потомкам снова предстояло отражать набеги врага. Хоть вторжение морского народа и было остановлено, но чудовища отступили ненадолго. 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 окрестным 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 тёмные пророчества, 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. Расу людей ждал нелёгкий выбор.

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, сокращался 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? 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 во всех происходивших с их родиной переменах, 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 внесло в и без того переменчивую жизнь людей ещё больший хаос.

Войны не переставали греметь, а зачастую подливавшие ещё больше масла в огонь боги, 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 на их милость. 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.

Недолго 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, не думая о будущем. 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 сгущались 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 Первой 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 процветавшие 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 более развращёнными и кровавыми. Боги толкали людей в порок. Каждую ночь на улицах богатейших городов устраивали жертвоприношения или кровопролитные бои между рабами. Каждую ночь горожане купались в вине, предаваясь оргиям.

Первыми демоны совращали 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 устремлялись 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, западные земли загнавали 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 рясой 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 бог, 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 заплонивший 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 могли 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 – почитании 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 антиподе 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 раздробилось народностями запада на множество трактовок. Половина из них в итоге была либо скомпрометирована, либо использована прислужниками демонов. Богословы из могущественнейших в те времена государств на протяжении тысячелетий боролись с сектами, что по их мнению неверно толковали волю Первочеловека. В конечном итоге спустя тысячелетия была основана 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. Вне зависимости 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 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 втрое превосходящими силами. Старый ржавый меч превращался в смертоноснейшее оружие, что могло сразить любого демона, а простая плащаница отражала стрелы. Тогда люди видели в этом лишь божественное чудо, но никак не 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 колдовству. 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 других человечество с магией познакомили такие колдуны как боги-изменники и Король Зим и Морей. Из-за последнего 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, как посредством молитв, так и меча. Основывались первые подобия 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 Тёмной Эпохи в горах пробудился один из великих драконов и армии драконидов заволокли 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 вглубь 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 Тёмной Эпохе, 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 Тёмной Эпохи материк был уже поделен между молодыми государствами и сформированы основные людские цивилизации. К тому времени земли, 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 обитали в степях на границе обетованных земель и нередко совершали 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 всеисие. 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, что 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.

Те, 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 благодать 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 континент, сердцем которого и стала Империя. Богатая не только плодородными землями, товарами, что приходили с разных стран, но и культурой, объединившей 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, воочию 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 обложил 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 Таарвена. 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, используя 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 относительно прочный 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 с 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, приравнивался 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 всеведения, 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 воплощению 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 упаднических 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 низвергнуты в геенну 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 пробили 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 драконилов 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 красота и чистота их творений, хоть они и не подозревали о том, что сами приложили руку к созданию ангелов и Благих.

Эпоха Разрушения и Бесконечная Война закончились 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 искусителям 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 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 человечества 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 замешано и иное. Так или иначе, материк начал опускаться на морское дно. Судьба восточной его части остаётся неизвестной. Есть надежда, что печальная участь постигла лишь западное побережье континента, и свободные народы востока уцелели.

Гибель Сокрытых земель длилась около сотни лет и вылилась в миграцию целых наций. Несколько поколений людей были вынуждены отправляться на поиски нового дома, исследуя просторы Единого океана. Немало невзгод ещё предстояло пережить роду людскому, прежде чем первые корабли человечества, пристанут к берегам Линары и народы людей и эльфов узнают о существовании друг друга.

Продолжение следует.

О РОЖДЕННЫХ СТРАДАТЬ

С приходом новой веры, всё чаще слышу я суждения, что зло приходит в этот мир от человека лишь, и смертные повинны сами во всех грехах, что терзают их. Быть может так и есть, но знаю я одно, какое имя дать ему, тому, кто в час роковой, в глубинах смертных душ, невинность словно зверь скребёт и рвёт на части.

Два узника

Когда создание Сокрытых земель было завершено и человечество получило свой навет, Бог Мудрости Таарвен вернулся к исполнению прежнего долга. Его путь лежал в глубины Эрии, туда где томился в заточении Проклятый Бог, под неустанными взорами детей Азайрэла. И хотя заклятья ещё имели силу, и стражи не покинули свой пост, унять разрушительную ненависть заключённого божества было невозможно. Тлетворное влияние Проклятого Бога отвратило детей Азайрэла от их служения, а их помощников пещерных эльфов и вовсе свело с ума. Не выдержав обманчивых наваждений, стражи сами стали рабами.

Спеша продолжить нести свой долг надзирателя, Таарвен не знал, что его самого уже ожидает собственная клетка.

Бывшие стражи затушили пламя Великого Горна, и путы, что сдерживали мрак ослабили. Из Царства Вечной Ночи были призваны самые ужасные создания – воплощения Кошмаров, обретшие в Эрии подобие плоти. Пропитав глубинные тоннели страхом, чудовища замерли в ожидании Бога Мудрости. Когда Таарвен переступил порог великой мастерской Творца, мрак вокруг него ожил и обрёл пугающие очертания. Порождая леденящую кровь тишину, что гулом отдаётся в ушах, воплощения Кошмаров окружили свою жертву. Бог Мудрости извлёк из ножен на поясе сияющий клинок – Фоонрэ, и вознёс его над собой. То был меч принятый в дар от Иэйлэна, после суда над Проклятым Богом. Оружие начал Света разогнало мрак, явив укрывшийся в нём ужас. Тогда Таарвен вонзил его в твердь, и обнажил собственный двуручный меч – Амидеф – Вершитель Правосудия.

Сложно описать весь ужас того сражения, что развернулось во тьме земных недр. Но несмотря на всю силу Кошмаров, Бог Мудрости вышел из него победителем. На тысячу кусков разрубил он, каждое из чудовищ: лишь в таком виде они были неопасны для божества. Израненный и обессиленный он оставил воплощения рваными тенями корчиться под светом Фоонрэ. Сияние меча, единственное, что могло препятствовать их перерождению. Несмотря на раны и усталость Таарвен отправился дальше.

Когда Таарвен вступил наконец под высокие своды главной мастерской Бога Творца, путь ему преградили дети Азайрэла. В полном боевом облачении стояли они, окутанные багряной тьмой. Снова вступил Бог Мудрости в неравный бой. Каждому из противников нанёс он смертельную рану, но и сам едва держался на ногах. Тогда в битву вступили смертные.

Пещерные эльфы не смогли освободить Фоонрэ из тверди, ведь смертному не сравниться силой с одним из верховных божеств. Тогда они укрыли сияющий меч, и воплощения Кошмаров ожили вновь. Тысячи их устремились к Таарвену, накрыв его покровами мрака. Обессиленный, тот не смог сопротивляться, и ставший бесполезным меч выпал из его рук. Тогда использовав последние силы, дети Азайрэла схватили Бога Мудрости, и прижав к темнице Проклятого Бога, пронзили собственным мечом. Леденящий душу смех раздался из тюрьмы. Такова была месть Сэнивель за суд,

свершённый над ней. Пещерные эльфы сковали Таарвена цепями, что подготовили дети Аэйрэла. Так Бог Мудрости стал пленником в созданной им самой темнице, разделив судьбу Проклятого Бога. Но это было лишь началом. Теперь Таарвен должен был открыть все секреты удерживающих заклинаний. Чтобы добиться ответа Проклятый Бог начал истязать его душу и разум, в надежде, что бывший надзиратель подарит ему свободу. Наваждения, ужасы, кошмары, мороки и фантомы стали мучить Бога Мудрости. Лишь малая толика их ранее смогла отвратить детей Аэйрэла от бдения, и сломить пещерных эльфов. После Низвержения Пантеона и поражения Иэйлэна, сила Проклятого Бога в Эрии возросла в разы. Останки воплощений кошмара устремились к поверхности, на помощь ночным эльфам, что жаждали освободить своё божество. Кошмары преобразили достойных в тёмных эльфов, а недостойных в мерзких гоблинов. Жертвами ужасов стали и свободные эльфы, что желали помешать освобождению Проклятого Бога и также спустились в глубины. Их участью стал удел существ, которых считают предками гномов, и существ, схожих с гоблинами – кобольдами. Тёмные эльфы, гоблины и кобольды, стали верными слугами Проклятого Бога, стремившимися помешать планам Пантеона повсюду. Когда Подземный План заполнили чудовища, на поверхности началась Эпоха Зверя, время Долгих Зим и Вечной Ночи. Пять тысяч лет Эрию терзали нескончаемые раздоры и войны. Нескончаемым потоком подземелья извергали новые армии, ознаменовав полноценное вторжение. Противостояние прислужникам Проклятого Бога едва не закончилось полным истреблением эльфийской расы и гибелью мира.

Всё это время, погружённый в бесконечный кошмар, Таарвен сопротивлялся разрушительному влиянию Проклятого Бога. Ужас обманчивого грядущего ослабил его рассудок и волю, исказил душу. Осознав, что из этой битвы ему не выйти победителем, Таарвен решил отказаться от мудрости, которую он олицетворял. Усилиями мрака Богу Мудрости был положен конец. Ему на смену в мир пришёл повелитель Лжи, Обмана и Интриг, разжигатель Искажающего Пламени, Великий Осквернитель и Вестник Рока. Отныне прежнее имя Таарвена было забыто, и Бога Мудрости, сменило новое божество. Безумный Бог. Уже не хранитель времени, а сподвижник великих перемен. Не вершитель правосудия, а воплощение вероломства. Привыкший действовать самостоятельно, теперь в заточении, он признавал, что его долг можно исполнить лишь чужими руками.

Плоды безумия

Когда Бог Мудрости переродился в Безумного Бога, он перестал быть хранителем времени. Напротив, время стало игрушкой его руках, материалом для достижения целей. Всю свою магию изменения и преображения, он вложил в создание Искажающего Пламени. С его помощью он снова лишил Проклятого Бога силы, превратив мучителя в узника. Из Искажающего Пламени Безумный Бог создал особую магическую скверну. Из собственной сущности он расплодил сонмище бестелесных духов, которые должны были распространять Скверну по миру.

Позднее эти духи были названы демонами.

Первых демонов Безумный Бог направил против собственных тюремщиков: порабождённых наваждениями Проклятого Бога детей Аэйрэла и пещерных эльфов. Под влиянием Скверны они покорились воле Безумного Бога, превратившись не только в уродливых чудовищ, но и в безропотных рабов.

Вторая волна демонов была послана в сокрытые земли людей, дабы вернуть силу, когда-то потраченную Таарвеном на их создание. На поверхности Скверна распространялась в форме культов и сект, состоящих из опасных безумцев и могущественных колдунов. Изредка в мире смертных появлялись по-настоящему жуткие монстры, призванные слугами Безумного Бога. Со временем демоны совратили людских божеств, и ряды чудовищ разнообразились ещё более причудливыми и опасными тварями плотскими и бестелесными.

После проникновения на родину человечества, Безумный Бог начал полномасштабное вторжение на Подземный План, с целью предотвратить освобождение

Проклятого Бога его слугами. На протяжении всей Эпохи Зверя, тёмные эльфы не прекращали попыток добраться до темницы в недрах Эрии. Основав могущественные Царства, подчинив себе народы гоблинов, кобольдов и подземных чудовищ, рождённых благодаря воплощениям Кошмара, они продвигались к сердцу мира. Чтобы остановить их Безумный Бог решил использовать, всю ту Мудрость, что осталась от его предыдущей ипостаси. Гномы уверены, что именно он освободил из ледяного плена вершин великих гор Змеев Прародителей, и тем самым положил начало Эпохе Героев и захвату Эрии драконами. Безумный Бог надеялся осквернить древних полубогов, и использовать в своих целях, но Прародителям удалось сохранить собственную волю. Лишь несколько из них были захвачены демоническим влиянием. С их помощью Безумный Бог выводит первых плотских демонов используя смешение драконов, людей и своих Кошмаров. Результаты мутаций превзошли ожидания, и первая армия Ада была готова начать вторжение. Обходя собственные заклятья наложенные на твердь Эрии ещё на заре её сотворения, Безумный Бог открывает Разлом – путь из недр на Подземный План и поверхность, не уступающий чреваточинам Мёртвого Бога. Разлом разделяется на множество тоннелей, сетью пронизывающих весь подземный мир Эрии. Следом начинается масштабное наступление первой полноценной демонической армии.

Привычный для демонов вид – нечто чудовищно извращённое, кошмарное, способное причинить вред человеческому рассудку. Ведь демоны – это плоды жутких видений Таарвена, воплощённые его магией. Слуги Безумного Бога способны принимать самые разные формы для обмана или же разрушения. Демонам свойственны причудливые мутации, нацеленные на смертоубийство: огромные размеры, рога, шипы, острые зубы, клешни. Выстоять в сражении против воплощения безумия непосильная задача против обычного воина.

Не менее опасны и бестелесные демоны. Будучи продолжением воли своего бога, они способны не только осквернять и совращать живых, но и вселяться в творения рук смертных. Существует множество легенд о проклятых артефактах: одержимое оружие, драгоценности, книги, только и ждущих когда ими завладеет могучий герой или влиятельный правитель. Попав в руки смертных проклятые дары судьбы поработают своего хозяина, и с его помощью сеют в мире хаос. Стоит какому-то людскому лорду обрести содержащую запретные знания древнюю книгу, населённую демоном, как в стране появляются земли, где поедают младенцев и вешают людей на колья. Сохранить сознание и выдержать преобразование в демоническую форму способна лишь людская раса, которую Бог Мудрости наделил особым даром при создании. Потомки перворождённых сходят с ума и мутируют в мерзких тварей подобно одержимым животным. Люди выбравшие путь порока, со временем сами охотно ищут связи со слугами Безумного Бога в надежде на его внимание и дары. Они организуют культы и секты. Им позволено самим решать, каким мутациям Скверна подвергнет их грешную плоть.

К счастью для смертных слуги Безумного Бога на Наземном Плате действуют хаотично и не организовано. Подобно язвам они поражают Эрию, вспыхивая очагами тёмных ритуалов, жертвоприношений, развращений знати и просто актов нечеловеческой жестокости по отношению к простым людям.

В глубинах же демоны объединены в единую военную машину. Ад поделен на Сферы или – Круги Ада, известные из людских религиозных текстов. Их устройство и назначение отчасти было воплощено самими людьми.

Силы демонического вторжения

Видообразование демонического рода в основе своей заключается в *магии изменения* составляющей суть Искажающего Огня. Эманация воли Безумного Бога образует некую ауру, постоянно порождающую огромное число бестелесных сущностей – демонов – распространителей Скверны. С помощью Скверны и образовались такие разные, но всё же схожие в своем монструозном образе адские создания. Первыми под влияние Скверны попали пленители Таарвена: дети Азайрэла и пещерные эльфы, после

воплощения Кошмаров, которых из Царства Вечной Ночи призвал Проклятый Бог. Дети Бота Творца приняли титул Архидьяволов Преисподней. Пещерные эльфы были признаны падшими эльфами – Кузнецами Ада, а воплощения Кошмаров, изрубленные Таарвеном в прошлом на тысячи кусков, были вновь собраны в чудовищных монстров. Они же дали начало многим из прочих адских тварей, одними из которых – полуразумные бесы. Души людей, которые при жизни поддались соблазнам греха и попавшие в Чистилище, могли получить тело беса в обмен на вечную службу Безумному Богу. Избавленные от страданий Чистилища, они преображались в существ именующих себя демоническим народом, родиной которого стала Вторая Сфера 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 Plane, оборачивая пороки против них, так невероятно могущественными – ифритами. Также они могут обрести плоть, приняв форму дьявола низшего или высшего. Бестелесные демоны также способны овладевать волей смертных, и изменять их тела с помощью Скверны. В людской религии подобная способность называется Одержимостью, а само явление – Чумой Безумия. Первыми одержимыми стал народ пещерных эльфов, который когда-то помогал сотворить темницу для Проклятого Бога.

В Наземном Plane одержимые появились среди людей, животных и рас потомков перворождённых. Большинство видов животных демоны с лёгкостью могли овладеть, оскверняя их магией изменения, тем самым превращая в монстров. Людьями овладеть тоже не составляло труда. Вступив на путь порока, человек терял силу воли, тем самым становясь уязвим для влияния Безумного Бога. Сильных людей демоны совращали хитростью, подталкивая их на путь использования сокрытой магии во зло. Слабых – вовсе захватывали силой, со временем пожирая их душу без остатка. Потомки перворождённых оказались неподвластны воле Безумного Бога. Даже самое мощное влияние Скверны, лишь вызывало в них мутации и превращение в кровожадных чудовищ, но не в рабов демонов. Лишь пещерные эльфы покорились Безумному Богу, став эльфами падшими, но их рассудок уже был повреждён наваждениями Проклятого.

Адские Когорты – основная сила Безумного Бога в противостоянии прислужникам Проклятого Бога – демонические армии, большая часть которых собрана в первых трёх Сферах ада. Каждую когорту возглавляет Демон Лорд – смертный герой, совращённый ещё в древнейшие времена. Сквозь Разломы большая часть адских когорт отправляется в подземные глубины, сдерживать натиск слуг Проклятого Бога. И лишь души, прошедшие Чистилище – представители демонического народа, мелкие бесы и слабые адские твари, могут прорваться на Наземный План через адские тоннели. Тоннели ведут из Разлома на поверхность, либо соединяются с шахтами гномов, гоблинскими пещерами, некрополисами Царств. Адские тоннели, ведущие на Наземный План, по-настоящему огромны, и потому редки. Их размеры позволяют прорваться в мир смертных самому Демону Лорду, что само по себе может вызвать ужасные разрушения. К счастью для жителей поверхности подобные повреждения тверди в первую очередь запечатывают сам тоннель, положив конец продолжению Ада. Демоны и их приспешники превращают выходы адских тоннелей на поверхность в настоящие крепости, называемые Адскими Вратами. Часть Адских Когорт, что прорывается сквозь них не только сеет смерть и опустошение, но и приносит с собой неприхотливую флору и фауну подземных глубин Эрии. На свободу вырывается и множество бестелесных демонов – эманаций ауры Безумного Бога. Именно они распространяют на земле Скверну или Безумие Ада. Скверна – результат мощной магии изменения – искажает всё к чему прикоснётся. Растения и животные подвергаются жутким мутациям, обращаясь невероятными монстрами, схожими с подлинными обитателями ада. Скверну активно изучают и распространяют различные культы и секты демонопоклонников.

Адские Машины – дьявольские механизмы, созданные извращённым умом падших эльфов. Это искусственно созданное войско – первый организованный рубеж обороны против вторжения в Ад слуг Проклятого Бога – располагается в Пятой Сфере, называемой Адскими Кузнями. Здесь великие мастера Божественной Эры – бывшие пещерные эльфы

куют свою железную армию. Сложно сказать что именно подало кузнецам Преисподней идею создания неживого солдата: механические драконы, сокровища Азайрэла, подсказки детей Азайрэла или их собственный гений, унаследованный от Мёртвого Бога. Адские Машины начали разрабатываться в строгом секрете в качестве основного оружия против армий оживших мертвецов проклятых некромантов. Эти разрушительные механизмы редко можно увидеть за пределами Ада. Лишь самые могущественные из Демонов Лордов хитростью, интригами или обманом могут заполучить хотя бы одно из рядовых творений падших эльфов. В Наземном Плана Адские Машины могут стеречь Адских Врата или охранять лидера особо важного для Безумного Бога культа.

Ангельское Воинство – грозная рать бестелесных созданий близких по силе к богам. Когда-то ангелы выступали на стороне людей, будучи творениями веры смертных и сокрытой магии. Они считались святыми духами, служителями Благим, защищающими человечество от Скверны и её жутких творений. Но время шло, догматы закаливались и религия обратилась против собственной паствы. Не без помощи демонов вера в Благих изжила себя, а сами божества, обессилев сбегали, либо сгинули. Лишь один из них смог противиться дьявольским козням. К несчастью рода людского, он был предан своими детьми и заточён в Шестой Сфере слугами Ада. Духи, что раньше служили ему и человечеству были соращены и искажены Скверной. Гордость Архангелов – главных защитников расы людей, обернулась против них. Со временем демоны лживыми речами и посулами соратили святых с пути служения. Предав своего создателя, они схватили последнего из Благих и низвергли в Ад, тем самым окончательно покорившись Безумному Богу. Искражающее Пламя испепелило ангельские крылья, оставив лишь костяные остовы. Гордость сменила гордыня. Теперь падшие ангелы – верные слуги безумия. Их воинство заняло Шестую Сферу – Адский Город, место где соращённые святые вынашивают планы против тех, кого когда-то должны были защищать.

Кошмары Безумного Бога – ужасные сновидения, что Проклятый Бог наслал на Таарвена, со временем начали терзать божество Мудрости, принося муки не только его разуму, но и телу. Когда безумие взяло над Таарвеном верх, его сила поработила и его пленителей, и его кошмары. И без того чудовищные воплощения из Царства Вечной Ночи обратились в ужасных монстров невероятной силы. Будучи лишь игрушками в руках Безумного Бога, они скрывают своё уродство в лабиринте Пандемониума – Восьмой Сфере Ада, пребывая во сне или же пытаясь освободить своего нового хозяина от его оков. Будучи в непосредственной близости от Искражающего Пламени, они настолько пропитались эманациями силы Безумного Бога, что сами стали источать Скверну. Одного вида этих дьявольских созданий хватит, чтобы свести смертного с ума, нахождение рядом с ними может привести к кошмарным мутациям. Магия изменения, из которой состоят эти чудовища, настолько сильна, что постоянно меняет ткань самой реальности вокруг, искажая время и пространство. К счастью, подобные монстры никогда не покидали пределы Ада. Появление в Разломе даже одного Кошмара Безумного Бога может вызвать в Подземном и Наземном Планах Эрии катаклизмы уровня Низвержения или Катастрофы.

Девять Сфер Преисподней

Согласно религиозным текстам людской расы Ад представляет собой девять Кругов или Сфер, разделяемых на Внешние и Внутренние. Люди верят, что твердь Эрии полая внутри. Это пустое пространство и именуется Адом. В центре ада на цепях висит темница Проклятого Бога с прикованным к ней хозяином Преисподней. От него исходит Искражающее Пламя, пропитывающее весь Ад и преобразовавшее до неузнаваемости бывшую Мастерскую Азайрэла. От него начинают свой отсчёт Сферы.

Внешние Сферы – царство Хаоса, бесконечных изменений и искажений, воплощённое безумие Таарвена. Здесь формируются Адские Когорты – основная сила армий Безумного Бога для ведения войны.

Внутренние Сферы – царство Лжи и Обмана. Здесь размещаются силы обеспечивающие организацию Ада и защищающие темницу Проклятого Бога от взлома.

Адские Машины, Ангельское Воинство, Бестелесные Демоны и Кошмары Безумного Бога готовятся к вторжению в Ад армий прислужников Проклятого Бога и остатков Пантеона.

Первая Сфера – Сфера страха и отчаяния. Это самый глубокий уровень тверди, граничащий с Адом и 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 избавляет от мучений Чистилища Ангел-Спаситель. Души грешников же должны пройти очищение. В зависимости от тяжести их грехов, в Чистилище за ними отправляются демоны-охотники – те, кто искусил хозяина души при жизни. В Чистилище искусители предстают в своём истинном облики. Пожрав грешную душу, демоны уносят её на Нижние Круги Ада – Внутренние Сферы, обрекая тем самым на вечные мучения. Несчастные, что при жизни поддались всем страстям или же нарушали учение Церкви, практически не имеют шанса на спасение.

Помимо душ смертных и демонов-охотников, Первая Сфера населена сонмищами мелких демонов, делящихся на адских тварей и полуразумных бесов или чертей. Это – помёт демонов, их детёныши из других Сфер. Опасаясь быть съеденными своими же родителями, мелкие твари бегут со Второго и Третьего Кругов. В ужасе забиваясь в трещины и щели тверди они 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, мелкие демоны постепенно набирают силу, превращаясь во всё более опасных чудовищ. Со временем они покидают эту Сферу, выбираясь на поверхность Второго Круга – Адских Пустошей. Этот своеобразный естественный отбор обуславливается высоким потенциалом демонических детёнышей к магическим мутациям. В отличие от осквернённых тварей с поверхности, уже получивших преображённых Скверной, черти имеют шанс стать чудовищами, равными по силе Кошмарам Безумного Бога. Рождённые с изначальной тягой к своему богу, они, движимые вечным голодом, пожирают друг друга и мутируют, стремясь на всё глубже в Ад, к темнице Проклятого Бога. Благодаря этой склонности к мутациям бесы – идеальный материал для опытов культивистов и демонологов, пополняющих Адские Когорты на 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, могут отдать ему свою сокрытую силу, а взамен получить тело одного из бесов. Под воздействием остатков человеческой души это тело преобразуется в нечто подобное человеку, и сохраняет разум. У подобного существа остаётся лишь два выхода: либо стать пищей для сонмища мелких демонов Чистилища и окончательно слиться с Безумным Богом, либо пройти *очищение* – попытаться выжить. Когда-то в прошлом за грешниками, 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* – мутировать в более жизнеспособную форму и выбраться из Чистилища. Здесь, на поверхности они, окончательно преображаются под излучением ядра в демоноподобных тварей, теряя последние человеческие черты. Сбиваясь в стаи, бывшие бесы организуют небольшие поселения, занимаясь охоте на адских тварей, населяющих эту Сферу, и отбивая атаки чудовищ с Третьего Круга. Так же как и другие демоны, они испытывают тягу к своему богу, поработившему их. Поселения демонического народа постоянно враждуют друг с другом. Побеждённых берут в рабство и со временем 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 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 тех, кому повезло выжить, отправляют через Разлом на Наземный План.

Третья Сфера – Сфера Похоти. Именуется – Адские Бездны или Ложные Небеса –

апогей хаоса в Аду. Бесчисленные сонмища адских тварей сходятся здесь в непрекращающейся схватке, движимые стремлением к продолжению своего мерзкого рода и пытаясь пробиться в Четвёртую Сферу. Мириады зачатых детёнышей 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 меньших собратьев или собственное потомство. Продолжая мутировать, адская тварь в конце концов становится чудовищем, которому по силам пробиться в Четвёртую Сферу и выжить там. Лишь единицам это удаётся. Все без исключения демоны этой сферы уже имеют крылья, пригодные к полёту. Среди безграничного 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 и между собой. Третья Сфера непосредственный источник для рядов Адских Когорт. Из неё Демоны Лорды черпают силу для своих кошмарных армий. В назначенное для очередного вторжения время огненная завеса Четвёртой Сферы, приоткрывается, чтобы впустить внутрь орду чудовищ. Здесь адских тварей покоряют старшие демоны и дьяволы, формируя нечто похожее на войско, которое бросают в подземные глубины через Разлом – противостоять слугам Проклятого Бога. Вознёсшиеся города достаточной силы, Демон Лорд присоединяет к своей Яме, чтобы позднее отправить на Наземный План для создания новых Адских Врат.

Четвёртая Сфера – Сфера Алчности. Известна как Магический Шторм – рубеж между Внутренними и Внешними Сферами, основной Круг Ада. Поделен между собой Демонами Лордами на владения, называемые Ямами. Каждая Яма имеет выход в Разлом – портал объединяющий Ад с Подземным, Наземным, а возможно и Внеземным Планами. Разлом – изощрённо воплощённое могущественное заклатье Безумного Бога, созданное с целью внести в замысел Проклятого Бога, а заодно и в весь мир подлинный хаос. Разлом нельзя назвать порталом, местом или каналом. В нём в равной степени объединяются все эти понятия, образуя нечто недоступное пониманию смертного разума. С Разломом связана лишь одна закономерность: чем сильнее демон, пытающийся покинуть Ад, тем короче будет расстояние на которое он может переместиться без значительных разрушений мира. Так, даже незначительные силы Адских Когорт, попавшие на Наземный План, способны вызвать сильнейшие землетрясение, угрожающее существованию небольшого города. Лишь перемещение бестелесных духов не угрожает целостности тверди Эрии.

В остальном Разлом – воплощение хаоса, которым могут управлять лишь сильнейшие демоны. Путешествие через Разлом смертных непредсказуемо и смертельно опасно. Согласно хроникам расы гномов их предки, во время Багрового Ужаса и первого вторжения демонов на Подземный План, не раз пытались попасть в место, откуда приходит враг. В большинстве случаев глупцы так и не вернулись назад, чтобы поведать, что же лежит на той стороне. Но гномьи саги гласят, что дважды героям удавалось возвратиться из Разлома. В первый раз отряд воинов-смертников, традиционный для тех времен, попал в место, именуемое в хрониках – Сокровищницами Мёртвого Бога. Там предки гномов смогли почерпнуть знания достаточные, чтобы остановить демоническое вторжение и преобразить собственную цивилизацию. Эти Сокровищницы Мёртвого Бога – не что иное, как бывшие мастерские Азайрэла, которые он создавал на заре мира. В них осталось множество его творений, повлиявших на прогресс технологии предков гномов. Во второй раз через Разлом прошёл известный герой гномских саг Убийца Гарс. В хрониках упоминается, что благодаря силе своей железной воли, он заставил Разлом перенести себя в нужное место, а именно в гнездо одного из Змеев Прародителей. Согласно другой версии, Гарс использовал для перемещения артефакт из Сокровищницы. Подобные путешествия объясняются возможной связью Разлома с Червоточинами, которые Азайрэл создал для быстрых путешествий из своих мастерских в Пантеон.

Каждая Яма должна накормить Разлом частью своей боевой силы, бросив в него лучшие войска для сражения со слугами Проклятого Бога. Имеют Демон Лорды и личную армию. Из неё формируются отряды демонов-данников, что собирают кровавую дань с городов в Пустошах Отчаяния или присоединяют к Яме вознёсшиеся города из Третьей

Сферы. Отряды демонов-охотников отлавливают самых опасных адских тварей с низших Кругов, чтобы использовать их в Адских Когортах. Используют Лорды и демонов-солдат, в частых войнах друг с другом за подконтрольные территории-угодья во Внешних Сферах. Некоторые Ямы, избранные Безумным Богом, имеют Адские Врата на Наземном Плане, откуда диктуют волю своего хозяина смертным. Каждый Демон Лорд желает получить расположение Безумного Бога, чтобы попасть во Внутренние Сферы: окунуться в море страстей и порока Адского Города или достигнуть вершин власти в Адских Катакомбах. Зачастую Демоны Лорды забывают, что сами они бывшие смертные, а значит рабы случая. И когда они рискуют и терпят поражение, Безумный Бог находим им должное наказание. И скорую замену: пока в мире смертных царит грех и порок, всегда найдутся те, кто возжелает обменять свою душу на плод заветных мечтаний.

Пятая Сфера – Сфера Зависти или Адские Кузни – круг, где властвуют падшие эльфы. Это первая из Внутренних Сфер. Здесь определена единая власть и строгая иерархия. Повелевает кругом – Безумный Кузнец – древнейший и искуснейший мастер народа пещерных эльфов, ещё помнящий события Божественной Эры. Тогда он и дети Азайрэла помогали Таарвену в создании темницы для Проклятого Бога. Он же выковал огромные цепи, сковывающие теперь Безумного Бога.

Сохранив извращённую тягу к творчеству, унаследованную от Азайрэла, падшие эльфы продолжают творить будоражащие разум произведения искусства. Несмотря на то, что Скверна, Искажающее Пламя и наваждения Проклятого Бога изуродовали их и внешне и внутренне, древний народ всё ещё остаётся непревзойденным мастером своего дела. В Адских Кузницах, укрытых в парящих глыбах тверди, падшие эльфы куят оружие и доспехи для демонического воинства. Каждая Яма отправляет в Пятую Сферу старших демонов, чтобы те освоили хотя бы часть навыка кузнечного мастерства, и впоследствии ковали большую часть снаряжения для самих Адских Когорт. Творения падших эльфов служат вооружением для армий Шестой и Седьмой Сфер. Из-под их молотов также выходит проклятое и одержимое оружие, которое позднее отправляют на Наземный План через адские тоннели. На поверхности такое оружие может попасть в руки искателем приключений, либо служителям культов. Со временем душа владельца подобного артефакта становится пищей для Безумного Бога.

Пятая сфера – первый полноценный рубеж обороны темницы Проклятого Бога. Поэтому основная задача Адских Кузней – создание и подготовка армии для защиты от вторжения прислужников Проклятого. Подобно Мёртвому Богу, которому падшие эльфы когда-то поклонялись, они создают искусственную армию называемую – Адские Машины. Эти хитроумные устройства – плод технического гения, с лёгкостью затмевающий достижения подгорных королевств гномов.

Шестая Сфера – Сфера Гордыни. Адский Город построен вокруг темницы Проклятого Бога. Этот Круг, место обитания падших ангелов – божеств сотворённых сокрытой магией людей. В прошлом ангелы были защитниками человечества, ныне же они – слуги Безумного Бога. Формально правит городом Великий Страдалец: один из Благих, преданный своими слугами ангелами, забытый людьми, и покорённый демонами. Истинные же правители Адского Города – Ложь и Обман. Действуя в пределах строгой иерархии, падшие ангелы плетут сети заговоров и интриг с целью заполучить в свои руки как можно больше власти. Сильнейшие падшие ангелы сражаются за власть, манипулируя Великим Страдальцем, продлевая и преумножая его мучения. Нередко они скрытно отправляются на Наземный Мир, дабы совращать смертные умы, ввергая Эрию в хаос. Гарнизон Адского Города занимает Ангельское Воинство, готовое в любой момент отразить нападение слуг Проклятого Бога.

Седьмая Сфера – Сфера Гнева. От Адского Города до Пандемониума проложено множество тоннелей и зал, соединяющих 7 твердынь. Твердынями правят Архидьяволы Преисподней – бывшие дети Азайрэла, осквернённые Безумным Богом. Каждый из 7 отвечает за свою Сферу Ада. Этот Круг именуется Адскими Катакомбами. Архидьявол управляющий Катакомбами, управляет всей Преисподней и несёт волю Безумного Бога в мир. В бесконечной борьбе за адский трон Архидьяволы плетут интриги друг против друга, в стремлении овладеть высшей Сферой. Желают овладеть Сферой Демоны Лорды и

падшие ангелы. Сферу Гнева населяют бестелесные демоны – продолжение воли Безумного Бога. Рождаясь в пляске Искажающего Пламени, многие из них устремляются прочь из адских владений на Подземный и Наземные Планы. Их удел бытие злобными духами-искусителями. Иных запечатывают в проклятом или одержимом оружии – так в Эрии появляются артефакты невероятной мощи. Некоторых бестелесных демонов заточают в адских машинах падших эльфов. И лишь хитрейшие и сильнейшие остаются в Катакомбах, прислуживая Архидьяволам. В бестелесной форме этих демонов именуют ифритами, а в плотском воплощении – дьяволами. Ифриты и дьяволы окружают себя внушающей свитой, собирая опаснейших тварей и прислужников со всех Сфер, и даже из-за пределов Ада.

Восьмая Сфера – Сфера Праздности. Этот Круг – рубеж, отделяющий Ад от его создателя. Здесь заканчивается любая власть, кроме власти самого Безумного Бога. Никто кроме самого создателя Ада не в состоянии управлять Адскими Лабиринтами или Пандемониумом. Даже Архидьявол Седьмой Сферы, не в силах покорить самых ужасных чудовищ Эрии и сильнейших обитателей Преисподней – Кошмаров Безумного Бога. Ожившие ужасы, призванные Проклятым Богом и порабощённые Скверной, одним своим видом способны свести любого смертного с ума. Здесь, в Пандемониуме, они затаились на страже своего хозяина, неспособные выбраться за пределы Восьмой Сферы. Появление Кошмаров может привести к колоссальным разрушениям в мире, поэтому Безумный Бог держит их рядом с собой. Изредка в Восьмую Сферу могут попасть адские твари, выросшие в Чистилище – чудовища признанные Архидьяволами слишком опасными даже для Ада. Но даже они могут оказаться недостаточно сильными, чтобы выжить в Пандемониуме. Кошмары Безумного Бога с радостью устроят пиршество пришельцем, разбавив им свой сон и безуспешные попытки разбить цепи, которыми их хозяин прикован к пылающей темнице.

Девятая Сфера – Сфера Безумия. Круг Безумного Бога и последнее препятствие на пути к освобождению Проклятого Бога. Эта Сфера ни что иное как сам создатель Ада и темница, к которой он прикован. Помимо цепей, выкованных мастерами пещерных эльфов, Безумного Бога удерживает здесь меч – Вершитель Справедливости – в прошлом его собственный клинок, которым он был пронзён. Меч пробил темницу, и возможно ранил и самого Проклятого Бога, что томится в ней. Лишь это может объяснить его новый чёрный цвет. От тела Безумного Бога и от его оружия исходит Искажающее Пламя, изменяющее время и пространство вокруг. Эта магическая аура, удерживает Проклятого Бога в его клетке, лишает его силы, а также непрерывно порождает всё новых слуг безумия – бестелесных демонов, разносчиков Скверны. Более двадцати тысяч лет длится это противостояние двух божеств, ни одно из которых пока не одерживает верх. Оба бога ждут решающей битвы, которая произойдёт лишь когда, прислужники Проклятого Бога достигнут сердца мира. Немногие обитатели Наземного Плана знают об этой глубинной войне, а для тех кто знает ясно одно – победа любого из божеств решит судьбу мира, положив конец существованию Эрии.

ТЕЗАУРУС

А

1. 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.

2. 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.

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

4. Айрэйский Пантеон – древнеэльфийское религиозное учение, построенное на мифах и сказаниях о божественном Пантеоне.

5. Альянс Свободных – политический союз множества племён и государств свободных эльфов, образованный в Эпоху Богов. Его силами был организован Великий Восточный Поход.

6. Ангелы – божественные сущности, созданные божественной магией людей, по воле Благих.

7. Анимажия – древнее направление в магии, использовавшееся носителями божественной крови и их потомками. В Современную Эпоху, его ответвление практикуют урук.

8. Алхимики – организация людей, практикующих алхимию угодную Церкви и Императору. Основана в Священной Империи, сохранилась до Современной Эпохи, имеет филиалы в каждом людском государстве.

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

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

11. Азайрэл – древнеэльфийское имя Бога-Творца.

Б

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

13. 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.

14. Безумный Бог – другое имя Божества Мудрости, данное ему перерождёнными эльфами в Эпоху Героев.

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

16. 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.

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

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

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

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

21. Богиня Ночи – название одной из старших божеств Пантеона, символизировавшей у перворождённых эльфов красоту и вдохновение. Считалась так же царицей Айрэ (Царства Вечной Ночи), повелительницей сновидений, покровительницей предсказателей, оракулов и волхвов.

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

23. 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.

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

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

26. Благословенная Империя – величайшее из объединённых государств людей в Сокрытых землях.

В

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

28. 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.

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

30. 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.

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

32. 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.

33. 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.

34. 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 Азарэла, оккупировавшей Безлесье.

35. 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.

36. Вечное Лето – разработанный в Эпоху Зверя магический проект Эльфийского Дара для прекращения Долгих Зим.

37. Война за Дар – другое название Божественных войн.

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

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

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

41. Внеземной план – другое название Айрэ.

42. Внерождённые – другое название драконов и драконорождённых.

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

44. 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.

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

Г

46. Гарс Убийца – 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.

47. 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 предков гномов – Союза.

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

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

50. Големы – искусственные существа создаваемые алхимиками и новوماгами из камня или металла.

51. Гомункулы – искусственные существа, возникающие при попытке создать человека средствами алхимии или новомании.

52. Гномы – подземный народ, расы полукровок, выделившийся в Эпоху Героев.

Д

53. Дар – лучшее творение Азайрэла, создававшееся им для Сэнивели. В начале Эпохи Дракона, был помещён им в смертный мир, как подарок перворождённым. Причина множества раздоров и войн между эльфами, драконами и богами Пантеона.

54. Дарсу – материк восточнее Линара, возникший в конце Эпохи Героев.

55. Демоны – раса монструозных существ, выведенная Безумным Богом в аду из душ людей.

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

57. 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.

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

59. Дети Проклятого Бога – ужасные существа, вызванные Проклятым Богом в Эрию из Царства Вечной Ночи и их порождения.

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

61. Драконоборцы – народность перворождённых, населявших Безлесье. Выделилась в Эпоху Дракона в ходе Войн Дракона.

62. Драконопоклонники – народность перворождённых, населявших Лес. Выделилась в Эпоху Дракона в ходе Войн Дракона.

63. Драконорождённые – множество существ, выведенных Змеями Прародителями в Эпоху Героев.

64. Драконида – раса разумных существ, выведенная в Эпоху Героев Змеями Прародителями по образу эльфов.

65. Драконье Гнездо – город драконопоклонников основанный змеями в северных горах на востоке Леса в Эпоху Дракона.

66. Драконьи Империи – государства драконов и драконида, основанные Змеями Прародителями в Эпоху Героев в трёх главных горных хребтах Предела.

67. 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.

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

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

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

Е

Ж

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

З

72. Забвение – политический проект Лесного Совета по созданию альтернативной истории, разработанный в Эпоху Гордыни.

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

74. Звери – существа, созданные Детьми Кенилэй.

75. Земля – божество, которому поклоняются урук-хай.

76. Змеи – другое название драконов.

77. Змеи Прародители – древнейшие и сильнейшие из драконов, возвращённые Кенилэй к жизни в Эрии в конце Эпохи Сотворения.

78. Змеинное Гнездо – новое название восстановленного потомками членов культа Дракона и змеями-пленниками Азайрэла Драконьего Гнезда в Эпоху Богов.

И

79. Извечная Война – общий термин в религиях людей, означающий вечное противостояние человеческой расы Безумному Богу и его приспешникам.

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

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

82. Империи механических драконов – название залов и тоннелей, высеченных в тверди Азайрэлом и его искусственной армией. Использовалось пещерными эльфами в Эпоху Богов.

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

84. Инсекты – разновидность магических мутантов, гиганские насекомые.

85. 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 армией механических драконов или Драконом Машиной.

86. Искусственные войны – см. Бесконечная война.

87. Искусственный Бог – мифическая сущность, цель проекта уцелевших механических драконов, по возрождению Азайрэла.

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

К

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

90. Катор – материк к северу от Линара, возникший в конце Эпохи Героев.

91. Кенилэйские Рощи – земли, где основали поселения драконоборцы и драконопоследователи, последователи Кенилэй.

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

93. Культ Благих – религиозное учение людей, посвящённое поклонению Благим.

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

95. Культ Дракона – религиозное учение перворождённых и группировка, организованные вокруг поклонения драконам в Эпоху Дракона.

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

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

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

99. Культ Мёртвого Бога/Возмездия – религиозное учение гномов, построенное на возмездии за Мёртвого Бога.

Л

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

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

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

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

104. 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.

105. Лесной Король – властитель Леса и лидер перерождённых в Эпоху Героев.

106. Лесной Совет – название правящей группы властителей и лидеров Леса начиная с конца Эпохи Героев.

107. Лесные эльфы – народность перворождённых эльфов, выделившаяся в Эпоху Дракона. Составляла Племена Леса.

108. Линар – название материка, образовавшегося из центральной части Предела, в Эпоху Героев.

109. Люди – раса разумных существ, созданная Таарвеном по образу эльфов в конце Эпохи Богов.

М

110. Магия Изменения – сила, которой обладал Таарвен в Эрии.

111. Магические мутанты – существа, появившиеся в результате Магических Войн в конце Эпохи Гордыни.

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

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

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

115. Мертворождённые – другое название нежити.

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

117. Миритал – эльфийское название родины людей – материку лежащему западнее Линара.

118. Мистицизм – направление божественной магии, основанное на религиозных таинствах, использующееся и тщательно скрывающееся Церковью.

119. Младшие боги (божества) – название божественных сущностей Пантеона, подчиняющихся старшим богам.

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

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

Н

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

123. Наземный план – название мира на поверхности Эрии.

124. Наймиты Пантеона – города-государства Всадников и драконоборцев, возникшие на западных границах Леса после завершения Войн Дракона.

125. Небо – одно из божеств орков.

126. Неизвестные земли – в древнеэльфийских сказаниях – земли, лежавшие западнее Безлесья, практически неисследованные перворождёнными.

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

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

129. Нерождённые – другое название мутантов.

130. Нечисть – существа, рождённые сокрытой магией людей в начале Тёмной Эпохи.

131. Низверженные боги и их творения – обобщающее название для существ, созданных низвергнутыми в Эрию божествами Пантеона в Эпоху Зверя.

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

133. Новомаги – организация людских и эльфийских магов, основанная в Эпоху Раздора.

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

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

136. Ночные эльфы – народность перворождённых эльфов, выделившаяся в ходе Божественных войн в Эпоху Богов после разорения Кенилэйских Рощ.

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

О

138. Орки – обобщённое название для народностей расы мутантов. Наиболее применимо к потомкам уруков заселивших запад Линара, юг Катора и восточное побережье Дарсу в конце Эпохи Раздора.

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

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

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

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

П

143. Пантеон – древнеэльфийское название, под которым эльфы подразумевали общность божественных сущностей – создателей мира.

144. Падшие эльфы – новое название пещерных эльфов, поработённых Безумным Богом.

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

146. Перворождённые – название расы разумных существ, созданных Пантеоном в

конце Эпохи Сотворения. Так же согласно проекту Забвение название современных эльфов Леса.

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

148. Пещерные эльфы – первая выделившаяся народность эльфов, образованная в начало Эпохи Дракона, и заселившая Великаныи Горы.

149. 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.

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

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

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

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

154. Подземный план – название мира под поверхностью Эрии, состоящего из обширной сети подземелий.

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

156. Полузвери – народность перворождённых, созданная из эльфов Новым Пантеоном в Эпоху Зверя.

157. Полукровки – общее название расы разумных существ, образовавшейся в ходе смешения крови разных народов.

158. Полуящеры – название примитивной расы разумных существ, выведенной Змеями Прародителями в Эпоху Героев.

159. Послерождённые – другое название расы людей.

160. Предел – огромный материк, возникший из территорий Леса и части земель Безлесья после Низвержения.

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

162. Проклятый Культ – культ Проклятого Бога.

Р

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

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

165. Рукотворные – искусственные существа, созданные с помощью алхимии или магии.

166. Рукотворный Бог – другое название Искусственного Бога.

167. Рунная магия – околوماгическое течение, изучающее тайны рун Азайрэла и загадки мироустройства Эрии.

С

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

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

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

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

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

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

174. Стихии – божества из орочьей мифологии.

175. Стражи Айрэ – другое название Ушедших.

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

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

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

179. Ступившие во мрак – название, данное перворождёнными свободным эльфам, последовавшим за ночными эльфами на Подземный план в Эпоху Богов.

Т

180. Тварный мир – обобщённое название для существ, произошедших из зверей и других творений Пантеона.

181. Телекинез – направление в новой магии, практикуемое перерождёнными эльфами.

182. Телепатия – направление в новой магии, практикуемое потомками уруков.

183. Тёмная эпоха – исторический период в истории людской расы задолго до раскрытия Сокрытых Земель.

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

185. Тёмный Пантеон – название данное Пантеону перерождёнными эльфами божествам из Нового Пантеона, искажённым Проклятым Богом в конце Эпохи Зверя.

186. Тролли – название попавших под влияние Кошмаров Проклятого Бога великанов.

187. 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

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

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

190. Урук-хай – одна из народностей потомков уруков.

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

Ф

Х

192. Химеры – разновидность магических мутантов, гибриды разных животных.

193. Храм – религиозное учение светлых эльфов в Эпоху Богов.

194. Храмовники – выходцы из драконоборцев, вставшие на защиту Пантеона в смертном мире в Эпоху Богов.

Ц

195. Царства – другое название подземных царств

196. Царство Вечной Ночи – другое древнеэльфийское название Айрэ, использовавшееся в Эпоху Зверя.

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

Ч

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

199. Чистая магия – магия, использующаяся перерождёнными эльфами.

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

201. Чудотворство – направление божественной магии, основанное на исцелении ран и болезней.

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

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

Ш

204. Шаманизм – направление древней магии, использующееся потомками уруков.

Щ

Э

205. Эгида Дракона – союзный пакт, заключённый между Драконьими Империями в Эпоху Героев.

206. Элементалы – существа выведенные Змеями Прародителями в Эпоху Героев.

207. Эльфы – название расы разумных существ, первыми заселивших Эрию.

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

209. 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.

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

211. Эпоха Дракона – в древнеэльфийских сказаниях, второй обширный исторический период в Божественной Эре на который приходятся Войны Дракона. Оценивается приблизительной длительностью в десять тысяч лет.

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

213. Эпоха Гордыни – третий обширный исторический период в Смертной Эре, длительностью в пять тысяч лет.

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

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

216. Эпоха Переселения – термин из Забвения, означающий исторический период идентичный Эпохе Греха.

217. Эпоха Греха – четвёртый обширный исторический период в Смертной Эре, длительностью в пять тысяч лет, на который приходятся Великие Войны.

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

219. 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

220. Ящеры – существа выведенные Змеями Прародителями в Эпоху Героев.