

Эра Легенд (статья)

WARPFROG Гильдия Переводчиков Warhammer <i>Эра Легенд (статья)</i>	
	
Переводчик	Йорик
Издательство	Games Workshop
Год издания	2015
Подписаться на обновления	Telegram-канал
Обсудить	Telegram-чат
Скачать	EPUB , FB2 , MOBI
Поддержать проект	

Он падал во тьму, сверкающей полосой рассекая бесконечную чёрную пустоту.

И первым Зигмара, вцепившегося в сверкающую и переливающуюся сферу зигмарита, несущегося через тёмный эфир, узрел Дракотион, Великий Змей.

Завороженный её сиянием, Дракотион преследовал падающую сферу, желая поймать её и поставить на небеса, чтобы наслаждаться её красотой. Лишь затем Великий Змей увидел израненного Зигмара, вцепившегося в побитый металл. Почувствовав родственную душу, Дракотион оживил бога своим согревающим дыханием и позволил ему лететь на своей спине.

Возрадовавшийся Зигмар отблагодарил Дракотиона, одарив Великого Змея. В обмен Дракотион показал Зигмару скрытые пути, звёздные мосты и хрустальные тропы, ведущие в каждое из Восьми Владений.

Так началась Эра Легенд.

□

Содержание

Великие эпохи

Эра Легенд

Недолгая утопия

Эра Хаоса

Сокрытие небес

Эра Зигмара

Войны за Врата Владений

Азирхейм

Предвестники войны

Великий Союз

Земля серых теней

Металл и пламя

Зелёные орды

Горкаморка

Дикие орруки

Схватка неудержимых сил

Великий Ваааргх!

Великие эпохи

Среди королевств и народов Восьми Владений есть самые разные способы измерения времени и записи истории, однако везде выделяются три великие эпохи, каждая из которых определила суть всех миров...

Эра Легенд

Пробудившись после блуждания в пустоте, Зигмар отправился в великое странствие, исследуя каждое из Восьми Владений. Он странствовал во все концы света, находя поселения примитивных людей и охотясь на чудовищных зверей. Зигмар многому учил людей, и они начинали поклоняться ему. Возвышались цивилизации, и уже через несколько поколений бывшие охотники с кремневым оружием прекратили скитания и возвели шпили великих городов. Направляемый тайным знанием и самой судьбой Зигмар находил и пробуждал других богов, что приводило к самым разным последствиям. Знания о тех временах сложно отличить от апокрифов, ведь эта эра полна мифов и легенд. Её былое величие всё ещё можно увидеть в обнаруженных реликвиях или на осыпающихся развилках. Но тайны её чудес были сокрушены поступью Хаоса или скрыты самими богами.

Недолгая утопия

В благодарность за пробуждение многие боги поклялись помочь Зигмару и новорождённым цивилизациям. Последовал золотой век, время сотрудничества. Пусть колдовские бури и приносили в миры порчу Хаоса, эти ранние нападения были отражены могущественным союзом людей и их богов. Лишь когда этот великий альянс ослабел, началась новая эпоха.

Эра Хаоса

Эра Хаоса началась с кровопролития и предательства. Первые вторжения были столь разрушительными, что впоследствии выжившие называли их Красным Веком. Для противостояния им были собраны армии, но старые союзы распались, а каждая фракция опасалась новых предательств, и потому ни одна сила не могла устоять перед мощью Тёмных Богов. Даже после загадочного исчезновения Слаанеша воинства Владык Хаоса проносились по Владениям Смертных. Их натиск опустошал города и сокрушал цивилизации, иногда целые цивилизации и вся их древняя история обращались в пепел за одну ночь. Эти тёмные времена покончили с просвещением и наполнили миры жестокостью, отчаянием и рабством. Владения вновь вернулись к дикости, развалины недолгой утопии поглотили века забытых войн. Владычество Хаоса было столь абсолютным, что его армии обратились друг на друга и начали сражаться за добычу.

Сокрытие небес

В середине Эры Хаоса воинства сил света потерпели ряд сокрушительных поражений, и в одном из них Зигмар потерял Гхал Мораз. Разъярённый бог вернулся в Небесные Владения и приказал запечатать Врата Азира. Он ушёл в свой заоблачный город-дворец и не показывался вновь многие века.

Эра Зигмара

Рождённая молниями и внезапной войной Эра Зигмара лишь началась. Зигмар готовился к ней веками, собирая великие силы, и, наконец, Бог-Король бросил в бой свои грозные воинства. Сверкающие и величественные рыцари-Вечные начали новую эру войны точечными атаками с целью открытия Врат. Такими стали первые контрудары в новой войне ради свержения владычества Хаоса. Следом за наступающими Грозорождёнными подняли свои знамёна и другие армии, начав войны на множестве фронтов в каждой области Владений Смертных. Так началась новая суровая эпоха.

Силы Хаоса всегда встречали сопротивление, но прошло уже много лет после того, как кто-либо осмеливался собрать силы и бросить вызов владычеству их тёмных хозяев. Теперь же по всем восьми владениям бушевали бесчисленные сражения, праву Хаоса на господство был брошен вызов. Однако смертные воинства Хаоса всё ещё были сильны, и они сражались не в одиночестве. Отзвуки этих битв разносились по всем Владениям Смертных до самого Царства Хаоса. Тёмные Боги неохотно признали, что ещё не одержали окончательной победы. И от их недовольного рёва содрогнулись небеса и задрожала земля, а бесчисленные подкрепления извне прорвались через завесу реальности, чтобы присоединиться к разгорающимся войнам...

Войны за Врата Владений

Все готовые вечные воинства Грозорождённых были отправлены на войну, чтобы нанести удары и захватить Врата. Многие из последовавших битв лишь разрастались и становились всё яростнее, когда защитники стягивали силы. Так, Вечные не говорят о битве за Врата Рассвета, столь ужасающими были их потери...

Азирхейм

Единственным из уцелевших в Эру Хаоса великих городов является Азирхейм, также известный как Город Надежды. Он расположен в самом сердце Небесного Владения прямо под Зигендиллом, Высокой

Звездой. Зигмар запечатал его врата последними, укрыв внутри от бушующих тёмных сил многих беженцев из всех осаждённых царств.

Предвестники войны

Едва по мирам разнеслись вести о первых победах Грозорождённых над ордами Хаоса, как крылатые посланники Зигмара уже отправились к иным силам Восьми Владений.

Несмотря на былые предательства, Зигмар намеревался восстановить старый союз Эры Легенд.

События Эры Легенд, скрытые мифами и творившиеся в незапамятные времена, увековечены в песнях и рассказах. То был Золотой Век, время могучих союзов, великого волшебства и создания огромных городов.

Немногое известно о Восьми Владениях до Зигмара, ведь ко времени прибытия Бога-Короля эти миры ещё покрывала роса творения, но многое в их разнообразных землях уже было древним. Пробудившийся Зигмар в восхищении странствовал между ними, находя врата между царствами и исследуя их одно за другим.

Есть много историй о его подвигах, например о том, как он убил гидрагоров, охранявших врата Шийша, Аметистового Владения, и как нашёл там, в самых глубинах преисподней, Нагаша, погребённого под каменной горой-каирном. Как он сверг иго вулканических великанов, освободив владения Акси от их тирании. Всюду, где странствовал Зигмар, он находил чудесных созданий и зверей, а также племена людей, борющихся за выживание. Им он представлял величайшим из богов, бессмертным, облачённым в обличье человека. Воины-варвары склонялись перед тем, кто изгонял чудовищ, и обычные хищники Восьми Владений бежали при одном лишь виде Зигмара. Осмелившиеся противостоять ему погибали от Его сияющего молота и молний Дракотиона.

Великий Союз

В царстве Хиш содрогнулся пробуждающийся Тирион. Одурманенный долгим оцепенением, он не сразу вспомнил, кем же был. Многие определённо стало иным, ведь он больше не был связан узами смертной плоти, но вознёсся и стал чем-то неземным – богом света, Владыкой Просвещения.

Хотя он больше не мог видеть сам, Тирион чувствовал рядом мерцающее присутствие своего брата Теклиса. И он пережил падение бывшего мира. Не зная ни причин, ни подробностей, Тирион понял, что теперь они будут придавать обличье Владениям Хиш, а также служить им и защищать их. Тирион пробудил брата и понял, что может видеть его глазами. Вместе они исследовали блистающий новый мир. Поражённые странными землями и созданиями, братья отчаянно пытались найти сородичей, но не находили ничего.

Лишь случайно встретив Зигмара, Тирион и Теклис возрадовались, обнаружив хоть что-то знакомое, однако их радость сменилась отчаянием, когда они узнали, что за пределами Азирхейма ни в одном из владений не было альвов. Охотно поклявшись присоединиться к Зигмару, братья последовали за ним во Владения Азира, став частью растущего пантеона богов.

Земля серых теней

Пробудившаяся в беспокойном мраке сущность была сбита с толку. Она утратила свою физическую

оболочку, и лишь постепенно к духу начали возвращаться воспоминания о конце света. Он не мог контролировать свою плотность, что приводило его в ярость. Не зная, как долго он скитался среди серых и печальных пустошей, дух боялся, что обречён стать лишь частью теней. И гнев его рос и разгорался, пока не дал ему обличье. С яростью пришла большая материальность, и так Малерион исследовал тринадцать владений Улгу, Царства Теней. Там он нашёл многих существ, но не встретил никого из своего рода. Лишь выйдя на поляну теневых демонов, бог ощутил искру узнавания. В центре вакханалии стояла его мать. Морати всё была существом из плоти и крови, но она изменилась. Последовало полное обвинений и гнева воссоединение, не доверяя друг другу, они кое-как пришли к нелёгкому пониманию и объединились с Зигмаром, став частью Великого Союза.

Сам же Зигмар вернулся на Небеса Азира лишь после долгих лет странствий. Там он призвал могущественнейших из встреченных им в путешествиях. То было собрание сил, невиданных прежде, ведь Зигмар созвал пантеон, в который входили боги, полубоги и даже зодиакальные чудовища. Для такого конклава Зигмар сравнял вершину горы Небесной, величайшей во всех мирах. Приглашённые заняли места в свете звёзд, и так начался великий совет.

Несмотря на все свои различия – и то, что многие из богов в прошлом были архиврагами – они заключили соглашение. Совет избрал защитников каждого из Восьми Владений, установил границы царств, а затем все принесли клятвы верности. Так начался золотой век.

С помощью богов по всем Восьми Владениям росли поселения. Грунги учил людей обрабатывать металл, а Нагаш наводил порядок среди духов умерших, пока его неразумные ходячие мертвецы помогали возводить защитные сооружения. Города быстро росли, раскинувшись от разрытых пустошей Хамона до суровых степей Гхура. Между владениями развивалась торговля и могущественный союз преодолевал даже самые страшные и невообразимые из обнаруженных опасностей.

Но уже тогда в опорах новой утопии возникали трещины, ведь некоторые боги пантеона Зигмара стремились в первую очередь к своим целям. И самым проблемным из них был Горкаморка, двухголовый бог зеленокожих.

Устав от постоянного беспокойства, вызываемого Горкаморкой, Зигмар поручил ему очистить дикие владения. Какое-то время роль охотника на чудовищ устраивала самого воинственного из богов, и он истреблял их на равнинах Гурземли. А тем временем Аларизэлла отдалялась всё дальше, тоскуя по потерянному былому миру. Теперь она хотела лишь выращивать свои причудливые растения. Её уединения во Владениях Жизни были всё более долгими, ей так не хотелось возвращаться в Небесный Зал для советов и бесконечных препирательств.

Хотя Малерион и Тирион и помогали новорождённым цивилизациям, прежде всего они искали свой народ. И хотя им так и не удалось найти не следа альвского рода, боги слышали в грёзах далёкие горестные крики – вопли проклятых, издаваемые от невообразимых страданий.

История странствий Малериона и Тириона сложна и причудлива, ведь она переплетена с интригами Тёмных Богов. В конце былого мира Слаанеш, Тёмный Князь Хаоса, поглотил слишком много душ, пируя ими вновь и вновь в алчном буйстве. И всё больше и больше душ утягивало в его пасть, пока Слаанеша не захлестнуло ими с головой. И когда мировая буря утихла, Тёмный Князь стал раздувшимся и беспомощным. Обожравшийся Бог Хаоса скрылся в тайном логове в надежде переварить своё пиршество. Но, несмотря на всю свою скрытность Слаанеш не избежал козней Тзинча, который манипулировал Кхорном и двумя новорождёнными божествами альвов.

И так, преследуя собственные цели и схватив Слаанеша, Малерион и Тирион не исполнили свои обязанности перед Зигмаром, ещё больше ослабив великий союз.

Металл и пламя

Исследуя Хамон, Зигмар взобрался на Железные Горы. Там, на вершине высочайшего пика, он обнаружил двух прикованных богов. Ни Грунги, ни Гримнир не рассказали о том, как они там оказались, но освобождённые боги дуардинов принесли клятвы своему освободителю.

То, как они оплачивали свои долги, многое говорит об их сущности. Грунги был мастером работ с металлом, отцом кузниц своего народа. Ставший искалеченным бог поклялся отплатить долг своим мастерством, создавая все, что только пожелает Зигмар. Гримнир же был не кузнецом, но богом-воином, и он попросил Зигмара назвать врага, достойного его клинков. Известный своей горячей кровью Гримнир желал немедленно отплатить долг.

Грунги собрал свой рассеянный род и возвёл Железный Карак. А в это время его отсутствующий брат Гримнир в одиночестве поднимался на Холмы Ашки. Там он намеревался выследить названного Зигмаром огненного змия, бывшего ужасом региона. Этим существом была Вулкатрица, Мать всех Саламандр, мифическое существо, первым вдохнувшее пламя в миры. Из раскалённой бездны вздымались расплетающиеся кольца огненного змия, нависшего над богом-воином дуардинов. Сам воздух искрился и дрожал. Не устранившись, Гримнир поднял свои топоры и ринулся на врага.

Последовавшая невообразимая битва стала легендой, ведь она сокрушила холмы и превратила их в равнины Акши. Когда Вулкатрица обвила Гримнира, то его борода и гребень волос вспыхнули, но ещё жарче горел гнев бога. Семь раз клинки Гримнира рассекали раскалённую чешую Вулкатрицы, и из её ран хлестала магма. В ответ ур-саламандра не раз терзала своего врага. Никто не желал отступить, битва становилась всё яростней, как и окружающая их бушующая огненная буря. В последней катастрофической схватке они ринулись друг на друга, и так раскололись и бог, и зверь. Осколки разлетелись через пустоту, словно горящие метеоры. Всюду где падали жаркие угли Вулкатрицы пробуждался новый вулкан. Что же до того, что случилось с пылавшими частями Гримнира, то эту тайну дуардины не открывают никому.

Зелёные орды

Странствуя по Восьми Владениям, Зигмар обнаружил, что эти земли уже кишат оруками и их карликовыми сородичами-гротами. Он знал, что они станут могущественными, пусть и опасно непредсказуемыми, союзниками для зарождающихся новых цивилизаций человечества.

Оруки и гроты - воинственные и непредсказуемые создания, а вместе их расы известны как зеленокожие. Они разделены на множество управляемых племён, которых можно найти во всех царствах. Их племена постоянно воют со всем, что найдётся поблизости и под руку попадёт, в том числе друг с другом. Зеленокожие сражаются за власть, территорию и, что возможно важнее всего, ради удовольствия от битвы.

Оруки воплощают жестокую философию права сильного и следуют лишь за вождями, отметившимися воистину впечатляющим физическим насилием. Их армии бывают самыми разными, ведь зеленокожие орды притягивают схоже мыслящих существ, манимых возможностью постоянных сражений и грабительских налётов. К разрастающимся лагерям стекаются трогготы, алегуззлеры и другие прожорливые чудовища, желая поучаствовать в войне и грабежах, неизбежно следующим за такими

собраниями. Огоры – неуклюжие громилы, также живущие ради еды и битв – обычно обитают в тех же регионах, что и орурки, а потому довольно часто сражаются вместе с зеленокожими.

Горкаморка

Зеленокожие поклоняются многим божествам, но превыше всех меньших идолов и божеств они чтят всемогущего Горкаморку. В годы Великих Вааргхов! Горкаморка становится двуглавым и крушащим всё дубиной громилой, но потом раскалывается на две разные сущности, одна из которых предпочитает ярость (Горк), а другая коварство (Морк). Такова сущность Горкаморки, иногда соперничающих божеств, а иногда единого бога.

Дикие орурки

Некоторые орурки отказываются от развития, предпочитая следовать традициям и «типа старым обычаям». То, что их варварские племена считают слишком развитыми металлическое оружие и сапоги, показывает, какими же примитивными могут быть зеленокожие. Относящиеся к этому дикому течению орурки отличаются почти полным отсутствием одежды, ритуальным пирсингом, броской боевой раскраской и странными фетишами. И вдобавок к этому они особенно суеверны, а потому проводят перед битвами странные обряды под руководством доков ю-ю – мистиков-шаманов, чье слово, каким бы причудливым оно не было, становится им законом. Толпы таких орурков часто прибывают к армиям зеленокожих, хотя бывает и так, что на войну идут целые племена дикарей.

Схватка неудержимых сил

Зигмар обнаружил Горкаморку во Владениях Зверей. Там двухголовый бог зеленокожих был заточён внутри Дракатора, живой лавины, что повелевала Гиррией. Погребённый в первородной янтарной массе чудовища, Горкаморка не мог ни обрушить на него свою мощь, способную расколоть гору, ни воспользоваться звериным коварством.

Подозревая, что это лишь прибавит проблем, Зигмар всё равно направил Дракотиона в крутое пике. Обрушиваясь с небес подобно падающей комете, Бог-Король кричал воинский клич. Космические молнии Великого Змея и громовые удары Гал Мораза отогнали Дракатоа прочь.

Горкаморка обрадовался освобождению, но также был взбешён – никогда прежде он не оказывался в западне, никогда прежде ему не требовалась помощь. И естественной реакцией его, как гонимого свирепыми эмоциями существа, было желание напасть. И он напал. Подняв свою палицу, двухголовый бог зеленокожих нанёс удар, оглушивший Дракотиона. Разгневанный этим бессмысленным нападением Зигмар встал со своего поверженного Змея, и так началась двенадцатидневная битва. От страшных ударов двух богов содрогались все Восемь Владений. Когда Зигмар поверг своего врага, то к небесам вздыбились горы Мораза, а прошедшие мимо цели удары исполинской палицы Горкаморки пробили в земле Долблёные Каньоны. На запах крови пришли бесчисленные хищные звери, но зрелище было таким, что даже солнечные змии и шогготы стояли плечом к плечу – самые свирепые из существ упивались яростью и высвобожденной разрушительной мощью.

Даже боги устают. Наконец, опёршись на оружие и вспотев, боги посмотрели друг на друга через разбитую землю. Видя, как они сокрушили всё вокруг, как много собралось увидеть их битву свирепых чудовищ, они улыбнулись, а затем расхохотались – резкий хохот ржущего зеленокожего бога смешался с рокошущим смехом Зигмара. Видя, что могущество бога оказалось ровней его жажде битвы, Горкаморка

крепко пожал руку бога-человека и согласился сражаться вместе с Зигмаром, а не против него.

Великий Ваааргх!

Хрупкий союз между зеленокожими и другими жителями владений не мог продолжаться долго. И когда зеленокожие нарушили мир, то сделали это особенно зрелищно и кроваво.

По просьбе совета богов Горкаморка вёл зеленокожих в дикие пустоши, исследуя тёмные уголки Восьми Владений. Там они постоянно сражались с чудовищными зверями и бесчисленными угрозами, что отчасти удовлетворяло воинственную натуру оруков и гrotов. Но этого было недостаточно. Горкаморку начали утомлять законы других богов и утомительные приказы, пока, наконец, он больше не смог их выносить.

Ярость зеленокожих нельзя сдержать или направить. Внезапно, без предупреждения Горкаморка сорвался, издав оглушительный вой. Утробный рёв «Вааааргх!» расколол небеса, и этот боевой клич наполнил орукков невиданной агрессией. Последовавшее вторжение сокрушало всё на своём пути, живой каток насилия сметал и чудовищ, и бывших союзников, разрушая города и истребляя армии. Крестовый поход зеленокожих пронёсся от одного конца Восьми Владений до другого, оставляя за собой полное опустошение. Достигнув края небытия, бездны Конца Света, Горкаморка обернулся и ринулся назад, круша цивилизации, восстанавливающие после бывших разрушений.

Великий Вааааргх! закончился только после того, как племена зеленокожих погрузились в постоянные междоусобицы. Сам Горкаморка раскололся на две сущности, начавшие сражаться друг с другом, что так привычно для их варварского рода. С того самого дня Горкаморка воссоединялся несколько раз, что приводило к новым Вааргхам, объединявшим находящиеся рядом орды орукков в орду разрушения. Однако последующие нашествия зеленокожих не были такими грозными или долгими как первое вторжение, и вскоре они опять раскалывались на племена.

Источник — [https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Эра_Легенд_\(статья\)&oldid=6490](https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Эра_Легенд_(статья)&oldid=6490)

Эта страница в последний раз была отредактирована 20 октября 2019 в 15:04.