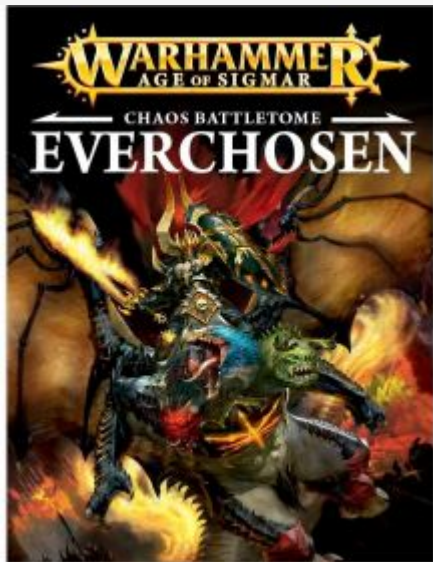


Эры Хаоса (статья)

WARPFROG

Гильдия Переводчиков Warhammer

Эры Хаоса (статья)



Переводчик	Йорик
Издательство	Games Workshop
Год издания	2015
Подписаться на обновления	Telegram-канал
Обсудить	Telegram-чат
Скачать	EPUB , FB2 , MOBI
Поддержать проект	

Пока единство пантеона Зигмара распадалось, иные силы готовили свои армии к вторжению. Мрачные знамена говорили о грядущих катастрофах, но подробности были скрыты даже от самих богов. Всему, ради чего трудился Зигмар, предстояло сгнуться...

В годы Эры Легенд иные глаза вглядывались в Восемь Владений. Сквозь пелену реальности за ними наблюдали боги Хаоса, алчно следя за странствиями Зигмара. Они уже предвкушали порчу новых существ и покорение новых цивилизаций. Кхорн, Тзинч, Нёргл и даже объевшийся душами Слаанеш жаждали увиденного, желали заполучить эти плодородные новые земли.

Но прежде вторжения силам Хаоса предстояло прорвать барьер между своими владениями и реальностью. Лишь после этого служители Тёмных Богов оказались бы в Восьми Владениях, пропитанных нужными им для существования магическими энергиями.

Сквозь завесу могли прорваться лишь величайшие демоны, а оставленные ими трещины были временными, ведь ткань времени и пространства затягивала свои раны, вновь отсекая реальность от жуткого измерения за её пределами. Однако они прокладывали себе пути, и демоны, такие как

Горгракс, предводитель легиона Гнева Кхорна, и Кайрос Судьбоплёт, Оракул Тзинча, возглавляли ужасающие вторжения в Восемь Владений.

Первые вторжения сил Хаоса были недолгими, жаждущие резни армии врывались в миры, но их численность, пусть и не безумная ярость и колдовские силы, быстро уменьшались. Однако в течение Эры Легенд это постепенно менялось, поскольку боги Хаоса сосредотачивали свои силы, прорывая всё более широкие бреши в завесе, что позволяло новым демоническим легионам хлынуть в земли смертных.

В те времена армиям Порядка удавалось изгнать неестественных врагов благодаря своей доблести и боевой мощи, но те прорывали всё новые бреши. Углубляющийся раскол и напор безжалостных атак вскрывал разногласия, растущие в союзе Зигмара. А затем начались великие вторжения, пришли огромные армии, начавшие изнурительные войны, и так началась новая, суровая и жестокая эра. Эпоха владычества Хаоса.

В течение многих лет после поимки и заточения Слаанеша оставшиеся силы Хаоса враждовали, пытаясь урвать для себя крупные куски владений Тёмного Князя. Они захватили многое, но жаждали большего, и, наконец, Кхорн, Тзинч и Нёргл обратили всё своё внимание на гораздо более обильную добычу... на все Восемь Владений.

До сих пор союзу Зигмара удавалось остановить разрозненные нападения приспешников Тёмных Богов, но вечно строящий козни Тзинч продал идею совместного вторжения в миры смертных. Кхорн и Нёргл не доверяли коварному собрату, и каждый из богов хотел, чтобы совместные действия возглавлял их слугитель. Спор грозил вновь привести к междоусобной войне губительных сил, которую предотвратило лишь предложение передать руководство их смертному чемпиону, Архаону.

Объединив усилия, Тёмные Боги начали настоящую Эру Хаоса. Они прорвали огромную прореху в завесе между измерениями, и из Владений Хаоса вырвались бесчисленные демонические легионы. Они обнаружили, что их уже ждёт новый предводитель – Архаон, кончателъ миров и величайший из смертных генералов. Рядом с ним стояли ряды закованных в железо воинов Хаоса, кровожадные варвары и стада свирепых зверей.

Архаон намеревался захватить узловую точку – связующий миры мост, называемый Средоточием. В каждом из Владений находилась особая арка – врата, ведущие на мистический путь, пересекающий пустоту к другим мирам. Вокруг этих арок были выстроены огромные города и крепости, охранявшие самые широкие и стабильные проходы между Восемью Владениями. Так началась Война Цепи, на время которой сама история задержала дыхание.

Благодаря бесчисленным ухищрениям и марш-броскам Архаон сделал так, что нападению подверглись одновременно все восемь врат на Средоточие. В каждом из владений вспыхнули кровавые битвы, когда силы Хаоса начали штурм обнесённых стенами городов и огромных укреплений. Стремясь предотвратить катастрофу, воители и боги из союза Зигмара ринулись на помощь осаждённым.

Последовали долгие и жестокие сражения, каждая сторона могла похвастаться великими победами и скорбел о тяжёлых поражениях. То была война легенд, когда сами боги вступали в бой, чтобы помочь своим детям и последователям. Но когда воинства Хаоса уже дрогнули, когда настал переломный момент, Арка Шийша пала, и битва захлестнула Средоточие – мост ко всему бытию. Ситуацию сдвинуло с мёртвой точки предательство, вызвавшее все последовавшие катастрофы.



Содержание

Война Небес и Преисподних

Подземная угроза...

Подземная бойня

Кланы скавенов

Разверзшиеся небеса

Войны за Врата Владений

Война Небес и Преисподних

Союз Зигмара был потрёпан Горкаморкой, ему косвенно угрожали действия Тириона и прямо – интриги Малериона, его практически забросила Аларизэль. И когда воинства Смерти внезапно напали на армию Зигмара у врат Средоточия Шийша, Бог-Король этого не вынес. Возможно, что связующий владения мост ещё можно было защитить, но Зигмар, охваченный яростью от предательства Нагаша, ушёл.

Оставив позади утчивого Бога-Короля, которым он стал, Зигмар вновь превратился в свирепого бога-воителя, которым был когда-то. И пока воинства Хаоса захватывали Средоточие, принося порчу на мировой мост, Зигмар штурмовал Шийш, Аметистовое Владения. Эти события вошли в историю как Война Небес и Преисподних.

Зигмар искал предателя по всему Шийшу и бросал вызов перед воротами каждого загробного мира, называя Нашага забившимся в угол трусом, предателем и лжецом. Посланников самозванного Бога Смерти он разбивал в костяную пыль, прежде чем они успевали доставить послание. Выступавшие навстречу воинства духов и армии пожирателей плоти не могли устоять перед праведным гневом Зигмара. В других владениях натиск кровожадных орд Хаоса уже повергал цивилизации, но охваченный яростью берсеркера бог-защитник не слышал их отчаянной мольбы.

Несмотря на все свои победы, Зигмар не мог покарать Нагаша. Он дважды настигал Великого Некроманта и сходил с предателем в поединке, но Нагаш каждый раз исчезал, используя тёмные чары. Пока Зигмар пробивал себе путь через армии живых мертвецов, его красный гнев постепенно отступал. Его собственные посланники, которых он не слушал уже давно, приносили всё более жуткие новости из осаждённых владений. Так и не отомстив, Зигмар отвернулся от Аметистового Владения и повёл свои армии спасать от бесчинствующих орд Хаоса все, что ещё осталось.

К тому времени, как Зигмар вернулся в бой против орд Архаона, Средоточие уже пало, и прилив Хаоса захлестнул земли. Сам мост был полностью поглощён порчей и стал Восьмиточием, прямым путём из Царства Хаоса.

Последовал век резни, когда бесчисленные губительные силы хлынули во владения смертных. Клин Жаждущих Крови пробил высокие стены Улгарода, и улицы этого города затопило багровым приливом. Город Хамонтарг оказался беззащитным против пандемониады Тзинча, превратившей всех его жителей до единого в камень. Гнойная чума истребила величайшие цивилизации Гирана. Последнее из великих царств человечества – Лантийская Империя – пало под железной поступью Архаона.

Воцарилось отчаяние. Сами земли начали рассыпаться, реальности растворялась в море безумия, становясь новыми Владениями Хаоса.

Не было владения лучше защищённого, чем Шийш, Царство Смерти. Многие утверждают, что Нагаш заключил сделку с Тёмными Богами, предав союз Зигмара в обмен на обещание, что Хаос не станет вторгаться в загробные миры. Если он действительно заключил такое соглашение, то был также предан. Ведь ещё во время вторжения Зигмара, жаждавшего возмездия, поднялась иная угроза, бросившая вызов его власти.

Идеально выбравшие время скавены хлынули из прогрызенных ими туннелей, обрушив на оставшиеся цитадели Нагаша орды пищащих грызунов и весь свой арсенал дьявольских орудий. Несмотря на то, что Война Костей закончилась ничем, она ещё сильнее ослабила Нагаша, и потому Великий Некромант не смог остановить Архаона и его воинства, пришедшие со Средоточия, чтобы захватить его земли.

Подземная угроза...

Скавены – раса злокозненных крысолов. Их подрывающие цивилизации туннели можно найти под Восемью Владениями. Несмотря на многочисленность, скавены предпочитают быть невидимыми и скрывать свои армии, ожидая момента, когда их враги оказываются наиболее уязвимы...

Скавены вечно что-то гложут – старые кости, упущения в своих зловещих замыслах и даже саму ткань бытия. Вся их раса способна лишь портить, в них воплощены распад и энтропия. И так было всегда.

С незапамятных времён до рассвета самого времени скавены, пусть и без особого усердия, следовали одной и той же схеме. Они сражались друг с другом, расширяя свою Подземную Империю, преумножая своё огромное число, а затем вырывались на поверхность, развязывая внезапные и ужасающие войны. Со временем прилив скавенов ослабевал, обычно из-за подлых предательств внутри самих кланов, а не из-за внешних факторов. И после каждого тяжёлого поражения скавены уползали обратно в норы, вновь начиная свой бессистемный цикл.

В легендах скавенов рассказывается о времени, когда всем правили они, когда их божество, Рогатая Крыса, было приглашено в пантеон Тёмных Богов. Тогда же их Гибельный Город, разрастающаяся столица скавенов, слился с Владениями Хаоса. Но затем последовала катастрофа, когда крысолоды попытались расширить свою территорию. Их колдовские механизмы, мощные, но непредсказуемые, дали сбой, и последовавший взрыв скрутил и исказил Гибельный Город. Он погрузился на окраины Владений Хаоса, в таящееся на краю реальности бытие чистилища. Однако скавены, способные приспособиться ко всему, просто прогрызли себе путь оттуда во владения смертных и за их пределы.

Подземная бойня

Скавены стали ключом к победе Архаона в войне Средоточия, как и в триумфах Хаоса во время Красного Века. Однако захват такой большой территории и столь многих рабов привёл к раздорам среди крыс. Внутренние распри и внезапное восхождение рьяного клана Чумы вызвало необычайно жестокие междоусобные битвы. Кровопролитие, подстрекаемое посланниками Тзинча, нарастало и вылилось во всепоглощающую гражданскую войну, охватившую все логова скавенов. Эти конфликты и двурушничество повлияли на все прочие предприятия крысолов, чьи кланы начали войну за власть.

Кланы скавенов

Обществом крысолюдей управляет иерархический порядок кланов. Все грани их жизни пронизывает насилие, постоянные изменения и борьба не просто за выживание, но и за возвышение и господство. Не только жалкие рабы хотят улучшить своё положение, того же желают и вожди-тираны, и потому все слои общества и каждое действие скавенов связаны с опасностью и готовностью предать.

Самыми многочисленными являются кланы паразитов, состоящие из второсортных вождей и копошащихся бесчисленных полчищ. Однако, несмотря на своё численное превосходство, важность их бледнеет по сравнению с Великими Кланами, каждый из которых имеет свою специализацию, воинов, снаряжение и методы ведения войны. Формально же всем управляет Совет Тринадцати, состоящий из предводителей двенадцати самых могущественных кланов и самой Великой Рогатой Крысы.

Гордый и блистательный Азирхейм – Великий Бастион Порядка, из сверкающих врат которого выходят несущие возмездие воинства.

Азирхейм известен под многими именами и служит домом самым разным существам. Среди его названий – Вечный Город, Первый Город и Город Потерянных. Азирхейм – последний из своей эпохи, ведь великие города других Владений были разрушены натиском Хаоса. Прямо над обнесёнными стенами городом вдали в мистическом ореоле небес сияет Высокая Звезда Зигендил, маяк для дворца Зигмара.

Азирхейм основал сам Бог-Король, и легенды гласят, что он впервые сошёл с Небес в этой широкой долине между кружащих гор. Видный с далёких пиков Азирхейм словно окутан дымкой, ведь его элегантные шпили отражают сияющую синеву небес. Всех пришедших сюда поражают размах и величие этого города.

За высокими стенами и семью золотыми вратами живут многочисленные обитатели Азирхейма. До того, как Зигмар приказал закрыть врата Азира, сюда бежали жители всех владений, ища прибежища. Они влились в без того многочисленное и разнообразное население, включающее в себя целые армии из бывшего мира. Там мирно сосуществуют люди, альвы и дуардины, сплочённые общей ненавистью к Хаосу и надеждой однажды вернуть себе потерянные земли.

После многочисленных поражений при обороне Владений Зигмар вернулся на Небеса. Там он повелел запечатать Врата, и Бога-Короля больше не видели за пределами Царства Азира.

Под великим дворцом Зигмара вращался сломанный мир. Лишившись своей оболочки, он стал смятым и мрачным, но его ядро походило на величественную планету, которым он когда-то был, напоминая о былой жизни. В дневную фазу ядро было ярким, его энергии были полны света и чистоты. В такие времена сам Зигмар был полон надежд и праведного гнева. В ночную фазу мир темнел, становясь зловещим местом, пропитанным разрушительной силой. Так же мрачнело и настроение Зигмара, наполняя его раздумьями о мести. Но Зигмар никогда не отводил взгляда от Владений.

Вокруг Сломанного Мира было возведено кольцо, где построили небесные дворцы из камней. И так огромны были их блоки, что их мог поднять лишь гигант. Так росла твердыня Зигмара...

В Зигмароне, великой твердыне Зигмара, дворце Небес,

Сияет Зигендил, Высокая Звезда,

И там же мерцает тёмный Дхаррот.

Звонят громко кузницы Шести Кузнецов.

Собираются великие армии, ждущие лишь зова битвы.

После того, как Врата Владений были запечатаны, великий крестовый поход очистил земли Азира от чудовищ, орруков и скавенов. На небесах не осталось никого, сочтённого Зигмаром недостойным. Теперь его царство было в безопасности, но с высокого трона Зигмар смотрел на страдания жителей других Владений, видя, как они погружаются в Хаос. Бог Небес призвал своих слуг и всех верных ему. Им предстояла великая работа.

Многие дары получил Зигмар, каждый из которых помог ему в его замыслах. Одни из величайших прислал Грунги, бог-прародитель дуардинов. Пусть Грунги и дал Зигмару в услужение Шесть Кузнецов, он всё ещё чувствовал на себе бремя долга. Понимая, что Зигмар собирается освободить оставшиеся Владения от напастей, Грунги лично взялся за работу. Владыка кузнецов знал, что Зигмару, потерявшему свой молот Гхал Мораз, требуется оружие. Но Зигмар надеялся вернуть свою грозную реликвию, и потому вместо этого Грунги схватил на наковальне Небесные Ветра. И загремела вулканическая кузня, так, словно в ней бушевала жестокая битва. Наконец, Грунги, чьё лицо почернело, а борода потрескивала от разрядов, дал Зигмару великий дар – подобные кометам молнии, каждая из которых была ярче пламени.

Теперь Зигмар мог обрушить свой гнев. Он мог метать молнии с Небес.

Разверзшиеся небеса

Внезапно прокатившиеся по всем владениям раскаты грома и ослепительные вспышки возвещали не просто бурю, но рассвет новой эры. Многие зависло от внезапных и сокрушительных атак Грозорождённых, ведь Зигмар понимал, что у него будет лишь одна возможность заставить всесильных врагов врасплох. Единственная ошибка могла привести к катастрофе...

Несмотря на страшные удары, способные расплющить горные пики, несмотря на чары, способные испепелить целые армии, Врата Азира держались. На протяжении бесчисленных веков ничто не могло пройти через эти порталы, запечатанные самим Зигмаром в Эру Хаоса. Не то чтобы никто не пытался – многие из врат осаждали орды, их непрестанно пытались проломить чудовища и выкованные в аду демонические машины. Но врата держались.

Тёмных Богов не тревожили такие пустяки, как нерушимые преграды, ведь они знали, что и врата будут сломлены, когда падёт всё в других Владениях. Это было лишь вопросом времени.

И потому высвобожденная Зигмаром буря войны стала совершенно внезапной. Нелегко удивить врага, способного внять предсказательным силам колдовских шабашей, великих демонов и Серебряных Башен Тзинча, для затуманивания эфира требуется великая мощь, и потому Зигмар позвал на помощь Теклиса, Тириона и Малериона.

Нельзя было позволить узнать о вновь созданной армии и замыслах никому, особенно величайшему интригану и судьбоплёту – Владыке Тзинчу. Зигмар знал, что главная цель, освобождение владений смертных от рабства Хаоса, может быть достигнута лишь если его армии нанесут удар быстро и не дрогнув.

Удары Грозорождённых несут смерть, быструю и ужасную.

Войны за Врата Владений

Хотя Зигмар и сумел метнуть своих Вечных воителей во владения смертных в вихрях ослепительной энергии, он не мог делать это бесконечно. Его грозовые воинства включали в себя десятки тысяч воинов, которые всё же могли оказаться разбитыми поодиночке. Для удара со всей мощью Зигмару требовалось открыть Врата Азира, что позволило бы его легионам ударить одновременно.

Врата Азира означали возможность не только кровавого возмездия, но и избавления. Грозорождённые воины Зигмара были существами не только из плоти и крови, но из магии, в чём-то бессмертными и обладающими неугасимыми душами. После гибели они возвращались в Зигмарон во вспышках энергии, чтобы вновь быть перекованными, но так они теряли частицы себя, постепенно переставая быть героями, которыми когда-то являлись. После взятия Врат Азира они могли возвращаться к Зигмару, не теряя ничего.

Обереги, хранящие Врата, были столь мощными, что их требовалось открывать с обеих сторон одновременно. Поэтому первым этапом войны Зигмара стали внезапные атаки на другие порталы врат. Шок от таких внезапных и яростных ударов по всем землям смертных был неописуемым, а грохот битв донёсся до самих Владений Хаоса.

Они несут с собой яростное возмездие небес.

Пришествие прежде невиданных армий Зигмара было подобно грянувшим жутким грозам. За считанные мгновения небеса охватывала ярость, чистое небо вспыхивало молниями. Столь внезапными и ослепительными были первые быстрые удары – молнии, падавшие с только что чистых синих небес – что многие вражеские воины были сражены на месте, пока они стояли, открыв рты и глядя на выходящих из бури рыцарей в сияющих доспехах.

Однако гораздо чаще противостоящие им воинства Хаоса быстро приходили в себя и устремлялись навстречу новому вызову. Рыча боевые кличи, внушавшие ужас ещё когда эти миры были молоды, они вступали в бой с небесными воителями.

Спустя считанные мгновения после прибытия братства Вечных оказывались окруженными бандами убийц, что размахивали топорами и желали одного – зарубить пришельцев. Но орды врага были лишь тенью истинной угрозы, ведь среди банд были воины, которые сами по себе могли тягаться с небольшими армиями. Свирепые чемпионы, высшие демоны и огромные чудовища – великие титаны войны, разрушители городов и истребители народов, способные в одиночку изменить ход битвы. Так началось первое испытание Грозорождённых перед Вратами Азира.

У живого портала в Гиране лорд-селестант Рыцарей Зари поверг лорда-разорителя и открыл врата. В Пламенной Дельте Ванд Молоторукий, предводитель Молотов Зигмара, одолел Коргоса Кхула, грозного разрушителя Опалённой Твердыни. Жаждающий Крови Кхорг'тан, известный также как Живой Гнев, остановил две первых атаки вечных у Искрящегося Портала, но пал под непрерывными ударами Небесных Поборников. Десятки таких сражений сотрясали владения.

Как только стало понятно, что целью ударов являются Врата Азира, то в бой устремились новые армии Хаоса. К ним прибыли новые подкрепления в облике демонических легионов, посланных самими Тёмными Богами. У ещё не открытых порталов битвы становились всё более яростными и отчаянными, пока Грозорождённые пытались пробить мистические печати.

И там, где падали обереги, гремел гром, молнии раскалывали небеса. Появлялись целые грозовые воинства, наступающие навстречу полчищам врагов. Там схватки разрастались в жестокие войны, невиданные со дней, когда по полям сражений шёл сам Зигмар. Удары выкованных среди звёзд молотов о зачарованные клинки решали судьбу владений смертных.

Каждый из них герой, чья доблесть проверена в бою. Они – дарующие смерть предвестники правосудия, в руках своих несущие воздаяние, окованное звёздным зигмаритом. Несут они и великие щиты, на которых выгравированы символы их грозовых воинств, а личина каждого из шлемов подобна безжалостному оскалу скрытого за ним воина.

Отчаявшиеся и притесняемые народы ощутили некие изменения.

В изумрудных владениях Гирана Алариэль почувствовала, как что-то зашевелилось в землях вокруг. Впервые за целую эпоху ветер стал здоровым. В Акши племена ощутили, как нечто разгорелось вновь, словно давным-давно погребённые угли вновь вспыхнули пламенем. В диких землях Гура существа с острейшими чувствами первыми учуяли перемену ветров. Все живые существа в Шийше почувствовали холод, ясный знак того, что Нагаш вновь пришёл в подлунный мир. В Улгуземлях тени расступились перед лучами Зигендила, Высокой Звезды. В Хише повсюду разнёсся символизм новых начал и возвращения разума. Даже в суровых и непоколебимых землях Хамона, где презирают переменчивые капризы, жители испытали предвкушение изменений. А в Азире, где всё это началось, небеса содрогались от грома и вспышек молний, пока великий Зигмар посылал всё новые воинства во владения смертных.

По землям разнеслись слухи об оседлавших молнии сверкающих рыцарях и начались открытые мятежи против Тёмных Богов. Впервые за бесчисленные поколения отчаявшиеся свободные люди ощутили отзвуки чего-то, неведомого прежде.

Так во владения вернулась надежда.

Источник — [https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Эры_Хаоса_\(статья\)&oldid=10584](https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Эры_Хаоса_(статья)&oldid=10584)

Эта страница в последний раз была отредактирована 23 января 2020 в 01:13.