Лор и история мира

Руководства War of the Immortals: Cult of the Wyrm.

- Лор и история мира WOI
- Один, Локи и Зевс — история раскола
- Атлантида, Магнитос и судьба принца
- Мировое древо — осаждённый источник жизни
- Книга мертвых — память чужих эпох
- Культ Змея — предвестники Рагнарёка
- Сюжетные линии — путеводитель по истории

Лор и история мира WOI

Атлантида живёт между наследием погибших цивилизаций и незавершённой войной богов. Подземелья здесь хранят последствия старых предательств, классы продолжают традиции своих основателей, а новые угрозы возвращают героев к событиям, которые казались законченными.



Порядок чтения

1. Три брата и первая война богов — почему Один, Локи и Зевс стали соперниками.
2. Атлантида, Магнитос и принц Роан — человеческая сторона большого конфликта.
3. Мировое древо: путь к земле эльфов — как война добралась до источника жизни.

4. Книга мертвых: память чужих эпох — происхождение путешествий в прошлое.
5. Культ Змея: последние предвестники — история текущего этапа.

Истории, которые продолжаются в игре

Происхождение каждого из девяти классов включено в его собственную статью. Истории королевы льда, исчезнувшего замка, Аида и осквернённого рая находятся рядом с маршрутами соответствующих подземелий. Так сюжет и действия игрока остаются связаны, без повторения одного рассказа в нескольких местах.

Дальше по теме

- Путеводитель по сюжетным линиям
- Атлас мира

Один, Локи и Зевс — история раскола

До разделения на враждующие лагеря Один, Локи и Зевс были братьями. Они унаследовали силу древних богов, но проявляли её по-разному: Один полагался на мудрость, Локи — на воинское могущество, Зевс — на стойкость и решимость. Когда пришло время определить наследника верховной власти, этих различий оказалось достаточно, чтобы испытание превратилось в начало долгого раскола.

Испытание у источника мудрости

Отец братьев назначил условие: будущий правитель должен принести воду вечной мудрости из центра мироздания. Источник охранял великан Мимир, не знавший отдыха. Для каждого из претендентов задача стала проверкой его главной силы.

Локи пытался добиться своего могуществом, Зевс — упорством, но оба вернулись без воды. Один победил иначе: он нашёл способ перехитрить стража. Вода оказалась у него, и вместе с ней он получил право наследовать власть. Решение было законным, но братья не приняли его внутренне: они видели в хитрости не достоинство правителя, а причину собственного унижения.

Первый Рагнарёк

Пока родители оставались живы, обида сдерживалась общим порядком. После их смерти скрытая вражда стала открытой войной. Локи и Зевс выступили против Одина, рассчитывая изменить исход старого испытания силой. Так началось первое великое столкновение богов, разрушившее прежнее единство.

Один удержал власть. В сражении его копьё Гунгнир поразило Зевса. Локи оказался в плену, однако победитель не уничтожил его: мир не мог существовать только с одной стороной равновесия. Оставив противнику жизнь, Один сохранил и возможность будущего конфликта.

Возвращение третьего брата

Победа не избавила Одина от сожаления. Он сохранил душу Зевса и искал момент, когда сможет вернуть брата, не обрушив восстановленный порядок. Возрождение состоялось, но оно не вернуло прежнюю семью. Старые притязания, память о поражении и разные представления о власти остались с каждым из трёх.

Теперь их последователи существуют одновременно. Это не продолжение единой божественной воли, а мир, в котором несколько сил вынуждены соседствовать и бороться. Союзы смертных становятся продолжением той же истории: выбор покровителя связывает легионы с одной из сторон древнего раскола.

Три направления

Покровитель	Идея лагеря	Место в истории
Один	Свобода	Победитель первого противостояния и хранитель установленного порядка.
Локи	Хаос	Соперник, чьё существование сохраняет опасное равновесие.
Зевс	Свет	Возрождённый брат, вернувшийся в мир со своей волей и последователями.



Война богов превращает города и крепости в поле сражения.

Дальше по теме

- Альянсы и выбор фракции
- Новый Рагнарёк

Атлантида, Магнитос и судьба принца

Атлантида — место, где сходятся пути выживших, искателей и наследников древних сил. Здесь герой получает поручения, встречает представителей разных традиций и узнаёт о бедствиях за городскими стенами. Мир за пределами столицы хранит не только угрозы: в нём остались свидетельства того, как нынешний порядок был построен на чужой утрате.

Память Магнитоса

История принца Роана связана с падением его родины. После катастрофы прошлое не исчезло: оно осталось в разрушенных залах, среди обращённых против живых существ и в памяти тех, кто потерял близких. Магнитос становится для героя первым столкновением с этим наследием. Поход туда нужен не только ради экипировки — он показывает, почему личная месть может превратиться в новую боевую традицию.

Роан и искусство Душегуба

Роан отказался считать поражение окончательным. Его путь объединяет владение тяжёлым оружием и магическую силу: одного прямого удара недостаточно против врага, способного разрушить целую жизнь. Эта школа стала основой Душегубов, бойцов, которые навязывают противнику ближнее сражение и изменяют его условия магией.

Встреча с Софией связала борьбу принца с тайной сетью «Кристалл». Её участницы собирали сведения в окружении влиятельных людей, скрывая свою работу за музыкой и придворным искусством. Влияние, которое прежде действовало незаметно, вышло на поле боя. Из этой традиции выросла роль Чародеек: поддерживать союзников и менять ход столкновения песнями и чарами.

Возвращение героя в руины

В походе важны следы прошлого, разговоры и задания, ведущие от одного противника к следующему. Не пропускайте сдачу сюжетного поручения после завершения подземелья: именно она соединяет пережитый бой с дальнейшим рассказом. Маршрут и практические условия собраны отдельно, чтобы эту историю можно было читать без списка боевых команд.

Дальше по теме

- Магнитос: прохождение
- Душегуб
- Чародейка

Мировое древо — осаждённый источник жизни

Мировое древо лежит у истоков жизни и цивилизации Атлантиды. Оно связывает знакомый мир с землёй эльфов, и этот переход делает его одновременно святыней и важнейшей дорогой. После войны богов здесь нашли укрытие силы, потерпевшие поражение, но не отказавшиеся от возвращения.

Те, кто пережил поражение

Внутри Древа закрепились остатки враждебных армий. Среди их предводителей был Баал. Они постепенно поглощали чистую энергию, принимали изгнанных тёмных эльфов и разводили чудовищ. Укрытие превращалось в опорный пункт: сохранённая сила должна была дать им возможность снова выступить против Атлантиды.

Защитники города неоднократно срывали их замыслы. Тогда противник перенёс внимание на древнюю землю эльфов. Единственный путь к ней проходил через Древо — и герои были вынуждены пробивать блокаду изнутри, поддерживая тех, кто ещё сопротивлялся на другой стороне.

Путь через внутренние пределы

Каждая очищенная ступень приближает путника к источнику заражения. Здесь встречаются и обычные отряды, и противники с навыками знакомых классов, и механизмы, которые невозможно пройти одной силой. Испытание Древа превращает путешествие в последовательную борьбу за каждый участок пути.



Деревянные переходы среди живых стволов — внутренние земли Мирового древа.

Тьма у корней

Позднее тревога сместилась вниз. Исследователи обнаружили слуг Нидхогга в глубинах, где повреждение корней угрожало уже не одной области, а самому существованию мира. Вылазки и поручения разведки стали преддверием новой катастрофы. Герой получает не только доказательства угрозы: задания связаны с надписями Кодекса и подготовкой к следующему этапу противостояния.

События Культа Змея продолжают именно эту линию. Прежние обитатели Древа были захватчиками, использовавшими его силу. Нидхогг разрушает саму опору, на которой держится жизнь.

Дальше по теме

- Путь Иггдрасиля: правила испытания
- Кодекс
- Культ Змея

Книга мертвых — память чужих эпох

Книга мертвых возникла из стремления одного могущественного существа превзойти любые пределы. Её создатель умел пересекать границы измерений и посещать чужие эпохи. Он искал сильнейших демонов, побеждал их и присваивал силу. С каждой победой становилось труднее определить, где заканчивается его собственная природа и начинается поглощённое наследие.

Вызов богам

Накопленного могущества оказалось недостаточно: следующим противником должны были стать сами боги. Отправленные против него богини луны, охоты и рассвета не сумели остановить наступление. Уверенность победителя росла, пока он не бросил вызов Зевсу.

Однако дальнейшее столкновение закончилось иначе. Венера ранила захватчика, и тот отступил в Забытый город. Поражение не уничтожило память о совершённых путешествиях. Наоборот, именно она стала последним способом сохранить силу и опыт, которые он собрал в разных мирах.

Жизнь, заключённая в страницы

На алтаре Забытóго города появилось хранилище пережитого — книга, в которой были запечатаны события, противники и образы далёких эпох. Создатель отправил её в мир смертных. Позднее загадочный старик принёс книгу в Атлантиду, открыв героям доступ к её содержимому.

Читатель не остаётся сторонним наблюдателем. Книга меняет его образ и помещает внутрь сохранённой истории. Чужой бой становится настоящим испытанием, а успешное прохождение позволяет вынести из прошлого часть его силы. Поэтому чтение здесь требует действий: эпоху нужно пережить, а не просто перелистнуть.

От предания к испытанию

Каждая эпоха разделена на этапы. Продвижение открывает новые возможности и требует выбирать, куда потратить накопленные очки чтения. В «Культе Змея» к прежнему содержанию добавляется героическая эпоха. Правила входа, очки, усиления и награды вынесены в практическое руководство.

Дальше по теме

- Книга мертвых: как проходить эпохи
- Другие истории мира

Культ Змея — предвестники Рагнарёка

Новая катастрофа начинается не с открытой битвы. Сначала меняется само Мировое древо: его корни теряют силу, а внизу собираются служители Нидхогга. Сигналы, которые прежде можно было принять за отдельные нападения, складываются в одну картину — приближается Рагнарёк.



Крик над мирами

Гуллинкамби подаёт тревожный голос, и с золотой крыши ему отвечает Фьялар. Предвестие расходится по мирам. Фенрир разрывает цепи, державшие его в заточении; Хати и Сколль настигают небесные светила. Исчезновение солнца и луны превращает знакомую землю в пространство, где прежний порядок больше не действует.

Из глубин поднимается Ёрмунганд. Его движение вздымает воду и несёт на Мидгард разрушительные волны. Внизу Нидхогг продолжает уничтожать корни. Угрозы связаны: волк, змей и дракон давят на мир с разных сторон, и победы над одним отрядом уже недостаточно.

Ответ Одина

Чтобы противостоять проклятию, герою нужно пробудить древние сущности. Их сила заключена в картах: собранные и активированные образы помогают пережить воздействие нового противника. Это не случайная коллекция находок — система становится частью подготовки к войне, в которой обычной экипировки мало.

Золотой дворец

Фьялар хранит собственное преступное наследие. Он убил Квасира и превратил его кровь в вино мудрости, после чего спрятался от возмездия. Начало Рагнарёка дало ему возможность выйти из укрытия: пока боги заняты общей угрозой, золотой дворец становится самостоятельным оплотом врага. Герои идут туда через Нагорье Мидгард.

Последняя дорога к Нидхоггу

Из нагорья путь ведёт к Пепельным корням. Здесь фигуры в чёрном готовят ритуалы, а глубины открываются постепенно: сначала Чёрное крыло, затем чудовищный эксперимент, наконец сам Нидхогг. Каждый следующий вход требует более зрелого героя. Разрушение Древа можно остановить только добравшись до источника угрозы.

Где история становится игровым маршрутом

Этап	Продолжение
115-й уровень	Карты сущности; Нагорье Мидгард и Пепельные корни
120-й уровень	Золотой дворец Фьялара
123 / 125 / 128	Три ступени Норы Нидхегга
Долгое развитие	Этажи Мирового древа до 90-го и героическая эпоха Книги мертвых

Дальше по теме

- Предыдущая война богов
- Маршрут развития персонажа

Сюжетные линии — путеводитель по истории

Основной журнал связывает поручения в цепочки, но история WOI распределена также между классами, подземельями и поздними областями. Этот маршрут помогает читать её по смыслу, не подменяя сюжет списком ежедневных наград.

Линия	Что связывает события	Продолжение
Первые поручения	Знакомство с героем, городом и ближайшими угрозами.	Начало игры
Утраченное королевство	Роан, судьба Магнитоса, происхождение Душегубов и связь с Софией.	История Атлантиды и принца
Власть богов	Раскол трёх братьев и выбор стороны смертными.	Один, Локи и Зевс
Тёмное наследие	Мертвецы, исчезнувший замок, замыслы Аида и нарушенное равновесие.	Город вечной ночи, Замок злых духов, Раскаленный ад
Эльфы и Древо	Блокада пути к эльфам и разрушение источника жизни.	Мировое древо
Чужие эпохи	Путешествия через память древней книги.	Книга мертвых
Культ Змея	Предвестники Рагнарёка, сущности, Фьялар и Нидхогг.	История текущего этапа

Если продолжение не появилось

1. Откройте журнал и проверьте, завершено ли предыдущее задание сдачей НИП.
2. Сравните свой уровень с условием нового поручения.
3. Проверьте обычную и необходимую заданию сложность подземелья.
4. Освободите место для сюжетного предмета и повторно поговорите с указанным персонажем.
5. Используйте список доступных заданий, чтобы найти потерянное звено цепочки.

Дальше по теме

- Журнал и навигация
- Все рассказы