



СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие 6

Введение: космология 9

Глава 1. Мифы 17

Глава 2. Доисторический Азерот 27

Глава 3. Древний Калимдор 69

Глава 4. Новый мир 113

Указатель 170

ПРЕДИСЛОВИЕ

Было удивительно наблюдать за тем, как последние двадцать лет росла и обрела форму вселенная *Warcraft*. За это время примитивный игровой фон превратился в независимый и яркий мир, живущий собственной жизнью, где ежедневно бывают миллионы игроков со всего земного шара.

Над Азеротом с самого зарождения работали сотни специалистов, дизайнеров, художников и писателей. Он — плод усилий множества талантливых и неравнодушных людей, которые стремились создать детализованный, интересный и запоминающийся мир чтобы... ну... чтобы вам захотелось натянуть свои сапоги, Заданной Трепки +6, и все отдать ради его спасения.

В основе этого мира лежит подлинное чувство... истории. Общий сюжет *Warcraft* — это огромное и сложное переплетение мифов, легенд и катастрофических событий, которое задает фон для героических действий игроков в постоянно расширяющемся пространстве Азерота.

Двадцать лет повествования. Тысячи событий, персонажей, рас и чудовищ — все они создали плотный слой идей и концепций. Эта книга — эта хроника — написана для того, чтобы свести их воедино и тем самым еще больше обогатить всеобъемлющий сюжет, лежащий в основе *Warcraft*. Она дала возможность связать разорванные концы и заглазить шероховатости нашей вымышленной истории.

В конечном счете эта большая редакторская работа позволила нам в широчайшей перспективе увидеть повторяющиеся в *Warcraft* темы и конфликты:

Как часто воюют разные народы, прежде чем находят друг в друге общие черты...

Как искренние, благонамеренные герои поддаются искушению властью...

Как неспособность принять ответственность за ошибки прошлого приводит к катастрофам в настоящем...

Это лишь некоторые из мотивов, сплетающих общий узор великой истории Азерота, выраженный в разных культурах, фракциях и личностях мифического прошлого. *Круги в кругах...*

Именно такой вид с высоты птичьего полета позволяет яснее увидеть опасные, но одновременно восхитительные перспективы, которые ждут нас впереди. И даже перед лицом столь долгой... истории... я могу с уверенностью сказать: приключения только начинаются!

Крис Метцен

Старший вице-президент — сюжет и франчайзинг

Blizzard Entertainment

Август 2015

О КНИГЕ

Я впервые познакомилась с миром Азерота в 2000 году, когда компания Blizzard Entertainment искала автора для новеллизации сюжетной линии «Warcraft: повелитель кланов». Я должна была за шесть недель написать книгу, действие которой разворачивалось в совершенно незнакомом для меня мире. Благодаря постоянной поддержке и энтузиазму Криса Метцена (всегда готового ответить на всякие животрепещущие вопросы вроде «Какого цвета кровь у орков?») эти шесть недель стали основой для деловых отношений, которые до сих пор неизменно приносят мне радость и новый опыт, а также позволяют ощутить настоящую магию.

После работы над «Повелителем кланов» я так влюбилась в этот мир, что в первый раз начала играть в компьютерную игру — *World of Warcraft* — в основном для того, чтобы проводить на Азероте побольше времени. А скоро мы все попадем туда еще одним путем — с помощью кино.

Пока же я, как и все обладатели этой книги, собираюсь устроиться поудобнее и прочитать исчерпывающую и прекрасную историю яркого воображаемого мира. Он по-прежнему увлекает меня, хотя я играла в *World of Warcraft* практически с самого его запуска и написала восемь романов, действие которых происходит в Азероте (ну, в основном. Однажды я наведалась на Дренор). Но здесь всегда можно узнать что-нибудь неизведанное, встретиться с новыми героями и услышать неизвестную историю. Как поболтать со старым другом.

Желаю вам того же.

«За Азерот!»

Кристи Голден

Когда мне впервые предложили написать историю для Warcraft, игра уже была заметным явлением, но, думаю, даже руководство *Blizzard* не ожидало тогда, что еще через пару лет она превратится в настоящую мировую сенсацию.

Мне повезло, я с самого начала участвовал в создании «Саги о Копье» — «Хозяин Копья» стал первым романом в серии, написанным не Маргарет Вейс и Трейси Хикман, — и тогда, на «Ген Коне», я поразился тому, сколько же у «Саги» фанатов, и количеству книг, которое мне пришлось подписать. У меня были и собственные серии, у «Мира драконов» немало преданных поклонников. Но все это ни в какое сравнение не идет с тем, что я пережил, когда в 2001 году вышла в свет «Мечь орков». Реакция была настолько же быстрой, насколько невероятной. Благодарные читатели писали мне со всех концов земли, что лишний раз доказывает, насколько преданной стала к тому времени аудитория *Warcraft*.

Следующие десять с лишним лет эта увлеченность только росла. Азерот — чрезвычайно богатый и реалистичный мир, не удивительно, что, побывав в нем, миллионы людей возвращаются туда снова и снова. Мне приятно было стать частью этого феномена, наблюдать за тем, как мои истории — и персонажи — вливаются в богатую историю Азерота, которая продолжает расти.

И ей скоро потребуются второй том...

Ричард Кнаак

СВЕТ

СВЯТОСТЬ

НААРУ

ЖИЗНЬ

ХАОС

ПРИРОДА

СКВЕРНА

ДУХ

ОГОНЬ

ДИКИЕ БОГИ

ПЫЛАЮЩИЙ ЛЕГИОН

ИЗУМРУДНЫЙ СОН

ВОДА

РЕАЛЬНОСТЬ

ВОЗДУХ

ЗЕМЛЯ ТЕНЕЙ

ТИТАНЫ

ЗЕМЛЯ

НЕЖИТЬ

ТАЙНАЯ МАГИЯ

РАЗЛОЖЕНИЕ

НЕКРОМАНТИЯ

ПОРЯДОК

ДРЕВНИЕ БОГИ

СМЕРТЬ

ПОВЕЛИТЕЛИ БЕЗДНЫ

ТЬМА (БЕЗДНА)

ТЬМА





ГЛАВА 1

МИФЫ

НАЧАЛО

Когда жизни еще не существовало, и космос не имел облика, был Свет... и была Бездна. Не сдерживаемый пространством и временем Свет заливал все сущее, подобно безграничному радужному морю. Великие течения жизненной энергии двигались в его зеркальных глубинах, создавая симфонию радости и надежды.

Океан Света был подвижен и переменчив. Он расширился, и иные из потоков энергии меркли и гасли, оставляя вместо себя холодную пустоту. В таких местах, где отсутствовал Свет, зародилась и обрела бытие новая сила.

Так появилась темная вампирическая Бездна. Она стремилась поглотить всю энергию, исказить все сущее, чтобы то обратилось против себя. Она быстро росла, распространяла свое влияние и сталкивалась с текучими волнами Света. Напряжение между этими противоположными, но неразделимыми энергиями нарастало и привело к катастрофическим взрывам, разорвавшим ткань бытия и породившим новое измерение.

В этот миг возник материальный мир.

Энергия, высвободившаяся при столкновении Света и Бездны, бушевала в новорожденном космосе: бесформенная материя сливалась, закручивалась в бесчисленные первичные миры. Очень долго вечно расширяющейся Вселенной — Великой Запредельной Тьме — не утихала буря огня и магии.

Самые нестабильные энергии создали измерение, называемое ныне Круговертью Пустоты. От столкновений с ним Свет и Бездна тонкими струйками проникали внутрь этого царства, приводя его в еще большее смятение. Хоть и косвенно связанная с Великой Запредельной Тьмой, Круговерть Пустоты не находилась в материальном мире, но ее неустойчивые энергии иногда прорывали покров реальности и искажали творение.

Катаклизм, породивший Вселенную, разбросал по реальному миру и осколки Света. Они наделили материю множества миров искрой жизни и создали тем самым невероятное количество существ самых чудесных и ужасающих форм.



САРГЕРАС УНИЧТОЖАЕТ ДУШУ МИРА, ПОРАЖЕННУЮ СКВЕРНОЙ