



ХРОНИКИ

Москва
Издательство АСТ





ХРОНИКИ: ТОМ 1

Авторы:

КРИС МЕТЦЕН, МЭТТ БЕРНС и РОБЕРТ БРУКС

Полноцветные иллюстрации:

ПИТЕР ЛИ

Дополнительные рисунки:

ДЖОЗЕФ ЛАКРУА



BLIZZARD ENTERTAINMENT

Авторы

КРИС МЕТЦЕН, МЭТТ БЕРНС и РОБЕРТ БРУКС

Дополнительный сюжет

АЛЕКС АФРАСИАБИ, КРИСТИ ГОЛДЕН, РИЧАРД А. КНААК,
ДЭЙВ КОЗАК, МИККИ НИЛЬСОН, БИЛЛ РОУПЕР, ДЖЕЙМС ВО

Креативное руководство и дизайн

ДУГ АЛЕКСАНДЕР, ЛОГАН ЛУБЕРА

Редакторы

КЕЙТ ГЭРИ, РОБЕРТ СИМПСОН

Хранители преданий

ШОН КОУПЛЕНД, ЭВЕЛИН ФРЕДЕРИКСЕН, ДЖАСТИН ПАРКЕР

Производство

МАЙКЛ БАЙБИ, РЕЙЧЕЛ ДЕ ЧЖОН,
ФИЛЛИП ХИЛЛЕНБРАНД, ИЭН САТЕРДАЛЕН

Лицензирование

МЭТТ БИЧЕР, ДЖЕЙСОН БИШОФФ, БАЙРОН ПАРНЕЛЛ

Особая благодарность игровой команде

«World of Warcraft», Сяоху Алкоцеру, Дане Бишоп, Тине Фу,
Брише Хименес, Эмили Мей, Фрэнку Маммерту,
Томми Ньюкамеру, Максу Хименесу.

Карты, космологические схемы и рисунки тушью

ДЖОЗЕФА ЛАКРУА

Иллюстрации ПИТЕРА ЛИ

DARK HORSE BOOKS

Издатель: МАЙК РИЧАРДСОН

Редактор: ДЭЙВ МАРШАЛЛ

Ассистент редактора: ЭВЕРЕТТ ПАТТЕРСОН

Дизайнер: ДЭВИД НЕСТЕЛЛЬ

Техник по цифровой графике: КРИС ХОРН

World of Warcraft® Chronicle: Volume 1

© 2016 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. World of Warcraft is a registered trademark of Blizzard Entertainment, Inc. Dark Horse Books® and the Dark Horse logo are registered trademarks of Dark Horse Comics, Inc. All rights reserved.

No portion of this publication may be reproduced or transmitted, in any form or by any means, without the express written permission of Dark Horse Comics, Inc.

Печатается с разрешения издательства Dark Horse Comics, Inc.

Перевод с английского: Галина Соловьева





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 загладить 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 «Месть 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

НЕЖИТЬ

ЗЕМЛЯ

РАЗЛОЖЕНИЕ

ТАЙНАЯ МАГИЯ

НЕКРОМАНТИЯ

ПОРЯДОК

ДРЕВНИЕ БОГИ

СМЕРТЬ

ПОВЕЛИТЕЛИ БЕЗДНЫ

ТЬМА (БЕЗДНА)

ТЬМА



ВВЕДЕНИЕ: КОСМОЛОГИЯ

Азерот — одна из малых планет в огромной Вселенной, царстве сильной магии и могущественных существ. С начала времен эти силы влияли на Азерот и окружающий его космос, приводя в движение звезды, верша судьбы бесчисленных миров и цивилизаций смертных...



НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: КОСМИЧЕСКИЕ СИЛЫ, ЦАРСТВА
И ОБИТАТЕЛИ ВСЕЛЕННОЙ

КОСМИЧЕСКИЕ СИЛЫ

Свет и Тьма

Свет и Тьма — главенствующие силы Вселенной. Они противостоят друг другу по самой своей природе, но в космических масштабах неразрывно связаны. Одна не существует без другой.

Чистые Свет и Тьма находятся за пределами реальности, но след их присутствия можно найти и в материальной Вселенной. Свет воплощается в магии света, а Тьма (еще называемая Бездной) проявляется в темной магии.

Жизнь и Смерть

Силы Жизни и Смерти управляют каждым живым существом в материальном мире. Благодаря энергии Жизни, также известной как природная магия, растут и обновляются все создания во Вселенной. Противовесом ей служит Смерть, обретающая форму некромантии. Эта неотвратимая сила вселяет отчаяние в сердца смертных и толкает все сущее к хаосу, распаду и вечному забвению.

Порядок и Хаос

Силы Порядка и Хаоса правят космическими системами материальной Вселенной. В реальности Порядок чаще всего проявляется в виде тайной магии. Энергия этого типа по природе своей непостоянна, и, чтобы подчинить ее, необходимы точность и полная сосредоточенность. Хаос, напротив, обретает форму чрезвычайно разрушительной магии Скверны. Эта грубая энергия очень быстро вызывает зависимость у того, кто ей пользуется, а подпитывать ее можно, высосав жизнь из другого существа.

Силы стихий

Стихии огня, воздуха, земли и воды — строительный материал для материи вселенной. Шаманистические культуры издавна стремились жить в гармонии со стихиями или овладеть ими. Для этого они призывают древние силы Духа и Разложения. Те, кто ищут равновесия стихий, полагаются на Дух (некоторые шаманы зовут его «Пятой стихией», а монахи — «ци»). Эта жизнотворная энергия связывает все сущее воедино. Разложение же используют те шаманы, которые стремятся подчинить себе стихии и превратить их в оружие.



ЦАРСТВО СУЩЕГО

Великая Запредельная Тьма

Великая Запредельная Тьма представляет собой всю материальную Вселенную. Это бесконечное пространство состоит из бесчисленных звезд, миров и цивилизаций смертных.

Азерот — мир *Warcraft* — это лишь один из несметного количества миров, плывущих в Великой Запредельной Тьме.

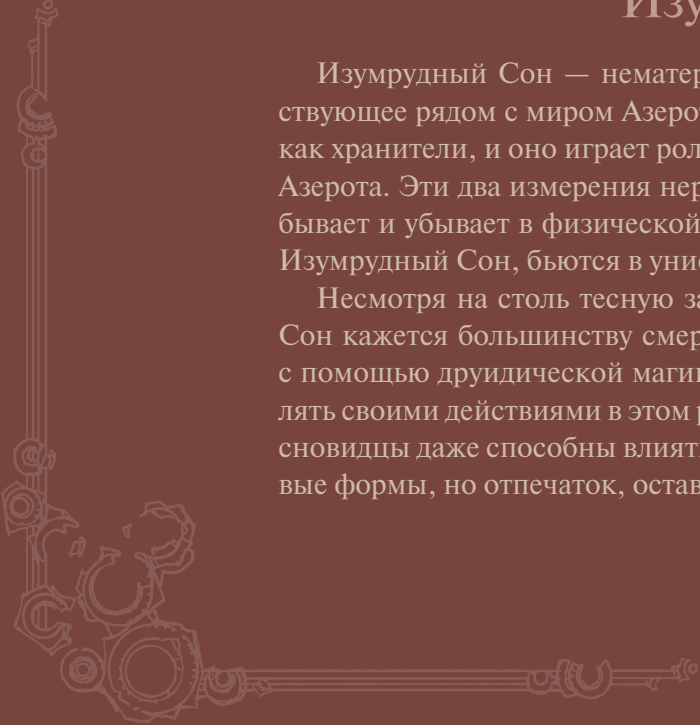
Круговерть Пустоты

Круговерть Пустоты — это астральное измерение, параллельное Великой Запредельной Тьме. На его границах силы Света и Бездны сливаются воедино, поэтому там идет вечная борьба. Иногда нестабильная магия, преобладающая в Круговерти, вторгается в материальную Вселенную и безмерно искажает реальность.

Изумрудный Сон

Изумрудный Сон — нематериальное царство духов и дикой природы, существующее рядом с миром Азерота. Его создали невероятные существа, известные как хранители, и оно играет роль карты для эволюционных путей флоры и фауны Азерота. Эти два измерения неразрывно связаны между собой: когда жизнь прибывает и убывает в физической реальности, духовные энергии, пропитывающие Изумрудный Сон, бьются в унисон.

Несмотря на столь тесную зависимость от материального мира, Изумрудный Сон кажется большинству смертных чуждым и странным. Но некоторые из них с помощью друидической магии могут погрузиться в транс и сознательно управлять своими действиями в этом растительном эфирном царстве. Своими мыслями сновидцы даже способны влиять на него, придавая астральному пространству новые формы, но отпечаток, оставленный ими, никогда не остается навсегда.





В грезах время и пространство непостоянны. Духи, подобно живым ветрам, текут в пышной зелени вечно меняющихся первобытных лесов. То, что казалось материальным, может исчезнуть в один миг, а несокрушимая скала — преобразиться в мгновение ока.

Земля Теней

Как и Изумрудный Сон, Земля Теней связана с миром Азерота косвенно. Но если Сон воплощает жизнь, то Земля Теней — смерть. Это кошмарное царство тления, лабиринт астральных уровней, где кишат души усопших, покинувшие мир живых.

О ее происхождении до сих пор ничего не известно. Многие верят, что души отправляются в это мрачное измерение после смерти и остаются там навсегда. Другие же надеются, что после кончины окажутся в месте посветлее, а не будут вечно томиться в холодных пределах Земли Теней.





ОБИТАТЕЛИ КОСМОСА

Повелители Бездны

Повелители Бездны — чудовищные создания, состоящие из чистой энергии Тьмы. Их жестокость и беспощадность непостижима для смертных. Влекомые неутолимым голодом, Повелители Бездны стремятся поглотить всю материю и энергию во Вселенной.

В своем естественном состоянии Повелители Бездны существуют вне реальности. Только самые могущественные из них могут появляться в вещественном мире, причем лишь на краткое время, так как для поддержания физического тела им приходится всасывать в себя невероятное количество материи и энергии.

Наару

Наару — благожелательные создания из святой энергии. Возможно, именно они — самое чистое воплощение Света, существующее в Великой Запредельной Тьме. Наару поклялись нести мир и надежду всем цивилизациям смертных и преграждать путь темным силам Бездны, стремящимся поглотить все сущее.

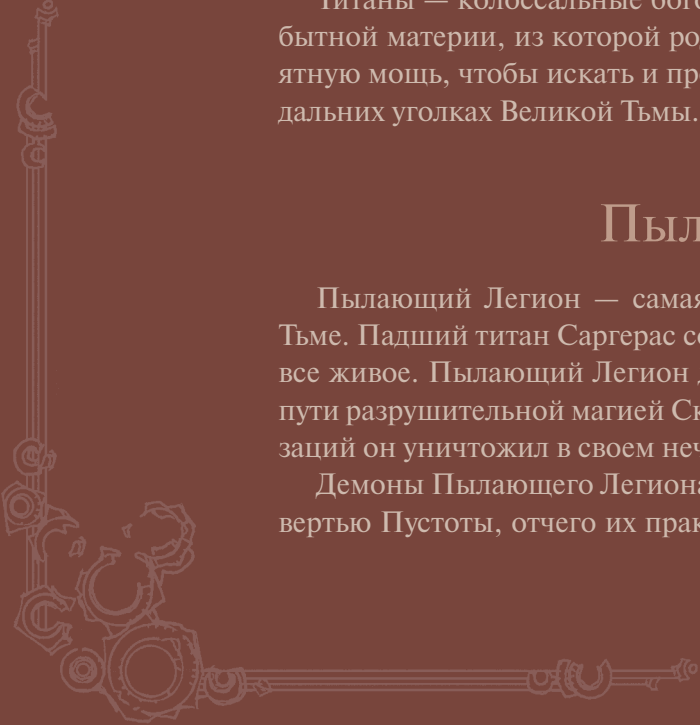
Титаны

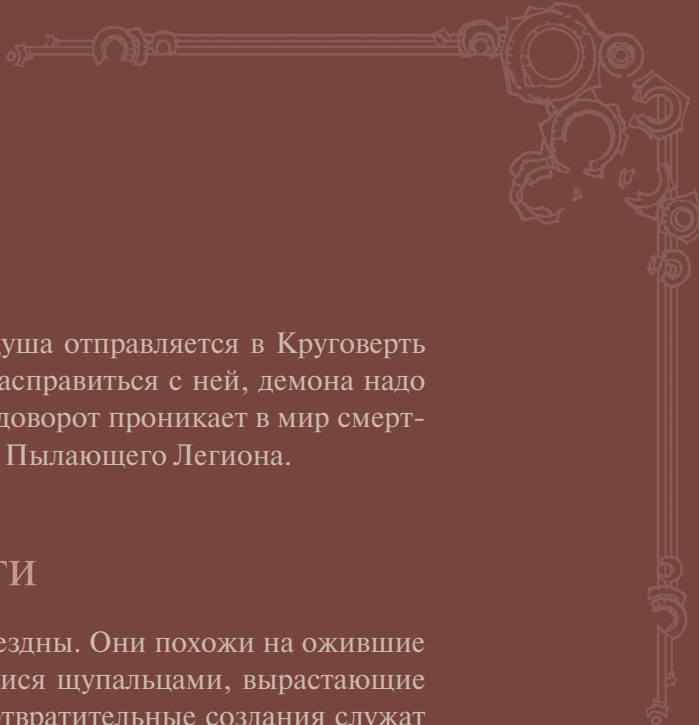
Титаны — колоссальные богоподобные создания, состоящие из той же первобытной материи, из которой родилась Вселенная. Они используют свою невероятную мощь, чтобы искать и пробуждать себе подобных — тех, кто еще дремлет в дальних уголках Великой Тьмы.

Пылающий Легион

Пылающий Легион — самая разрушительная сила в Великой Запредельной Тьме. Падший титан Саргерас создал это демоническое воинство с целью извести все живое. Пылающий Легион движется от мира к миру, истребляя все на своем пути разрушительной магией Скверны. Никто не знает, сколько планет и цивилизаций он уничтожил в своем нечестивом Пылающем Походе.

Демоны Пылающего Легиона чрезвычайно живучи. Их души связаны с Круговертью Пустоты, отчего их практически невозможно уничтожить навсегда. Даже





если демон умирает в материальном мире, его душа отправляется в Круговерть и вновь обретает телесное воплощение. Чтобы расправиться с ней, демона надо убить в Круговерти, там, где этот изменчивый водоворот проникает в мир смертных,— или же в областях, пропитанных энергией Пылающего Легиона.

Древние боги

Древние боги — материальные воплощения Бездны. Они похожи на ожившие кошмары: горы разбухшей плоти с извивающимися щупальцами, вырастающие подобно опухолям в мирах Великой Тьмы. Эти отвратительные создания служат Повелителям Бездны и живут лишь для того, чтобы превратить зараженные ими миры в царства отчаяния и смерти.

Дикие Боги

Дикие Боги — первобытные воплощения жизни и природы. Они принадлежат двум мирам: обитают Дикие Боги в материальном мире Азерота, но их души связаны с эфирным Изумрудным Сном. Часто Дикие Боги принимают облик гигантских животных — волков, тигров или птиц.

Духи стихий, или элементали

Элементали — примитивные и хаотичные создания огня, земли, воздуха или воды. Они первыми из мыслящих существ населили нарождающиеся миры пробудившейся Вселенной. Духам стихий свойственно почти бесконечное разнообразие видов и размеров. У каждого элементалю свой характер и темперамент, сильно зависящий от стихии, которой он принадлежит.

На свойства всех этих созданий сильно влияет пятая стихия — Дух. В мире, где ее слишком много, элементали становятся бездеятельными и слабыми. Там же, где Дух скуден, они склонны к агрессии и разрушению.

Нежить

Нежить — бывшие смертные, которые, умерев, попали в ловушку между жизнью и небытием. Эти скорбные создания черпают силу в энергии некромантии, пронизывающей Вселенную. Нежитью часто движут месть и ненависть к тому, чего ей никогда не обрести,— к жизни.

