

# WORLD OF WARCRAFT®

ВАРКРАФТ · ХРОНИКИ



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ  
ТОМ II





## ХРОНИКИ

Москва  
Издательство АСТ









## ХРОНИКИ: ТОМ II

*Авторы:*

КРИС МЕТЦЕН, МЭТТ БЕРНС  
и РОБЕРТ БРУКС

*Полноцветные иллюстрации:*

ЭМИЛИ ЧЕН  
СТЭНТОН ФЕНГ  
АЛЕКС ХОРЛИ  
ПИТЕР ЛИ  
ШОН СЕВЕСТР  
ЭЙБ ТАРАКИ  
ВЕЙ ВАН

*Дополнительные рисунки:*

ДЖОЗЕФ ЛАКРУА





BLIZZARD ENTERTAINMENT

*Авторы*

КРИС МЕТЦЕН, МЭТТ БЕРНС и РОБЕРТ БРУКС

*Дополнительный сюжет*

АЛЕКС АФРАСИАБИ, КРИСТИ ГОЛДЕН, ДЖЕФФ ГРАББ, РИЧАРД А. КНААК, ДЭЙВ КОЗАК, МИККИ НИЛЬСОН, БИЛЛ РОУПЕР, ААРОН С. РОЗЕНБЕРГ, ДЖЕЙМС ВО

*Креативное руководство и дизайн*

ДУГ АЛЕКСАНДЕР, ЛОГАН ЛУБЕРА

*Редакторы*

КЕЙТ ГЭРИ, РОБЕРТ СИМПСОН

*Хранители преданий*

ШОН КОУПЛЕНД, ЭВЕЛИН ФРЕДЕРИКСЕН, ДЖАСТИН ПАРКЕР

*Производство*

РЕЙЧЕЛ ДЕ ЧЖОН, ФИЛЛИП ХИЛЛЕНБРАНД, БРИАННА ЛОФТИС, ДЖЕФФРИ ВОНГ

*Лицензирование*

МЭТТ БИЧЕР, БАЙРОН ПАРНЕЛЛ

Особая благодарность игровой команде *World of Warcraft*, Майклу Байби, Стиву Дэнэзеру, Фрэнку, Маммерту, Томми Ньюкамеру, Йену Сатердалену, Максу Хименесу

*Карты, космологические схемы и рисунки тушью*

ДЖОЗЕФ ЛАКРУА

*Иллюстрации*

ЭМИЛИ ЧЕН 72 • СТЭНТОН ФЕНГ 27, 48, 110, 137, 196

АЛЕКС ХОРЛИ 23, 52, 65, 90, 194

ПИТЕР ЛИ 8–9, 34–35, 60–61, 86, 102–103, 144–145, 180–181

ШОН СЕВЕСТР 170, 199 • ЭЙБ ТАРАКИ 15, 43, 122, 153

ВЕЙ ВАН 80, 159

DARK HORSE BOOKS

*Издатель:* МАЙК РИЧАРДСОН

*Редактор:* ДЭЙВ МАРШАЛЛ

*Ассистент редактора:* РЕЙЧЕЛ РОБЕРТС

*Дизайнер:* ДЭВИД НЕСТЕЛЛЬ

*Техник по цифровой графике:* КРИС ХОРН

WORLD OF WARCRAFT® CHRONICLE: Volume 2 © 2017 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. World of Warcraft is a registered trademark of Blizzard Entertainment, Inc. Dark Horse Comics® and the Dark Horse logo are trademarks of Dark Horse Comics, Inc., registered in various categories and countries. All rights reserved.

Печатается с разрешения издательства Dark Horse Comics, Inc.

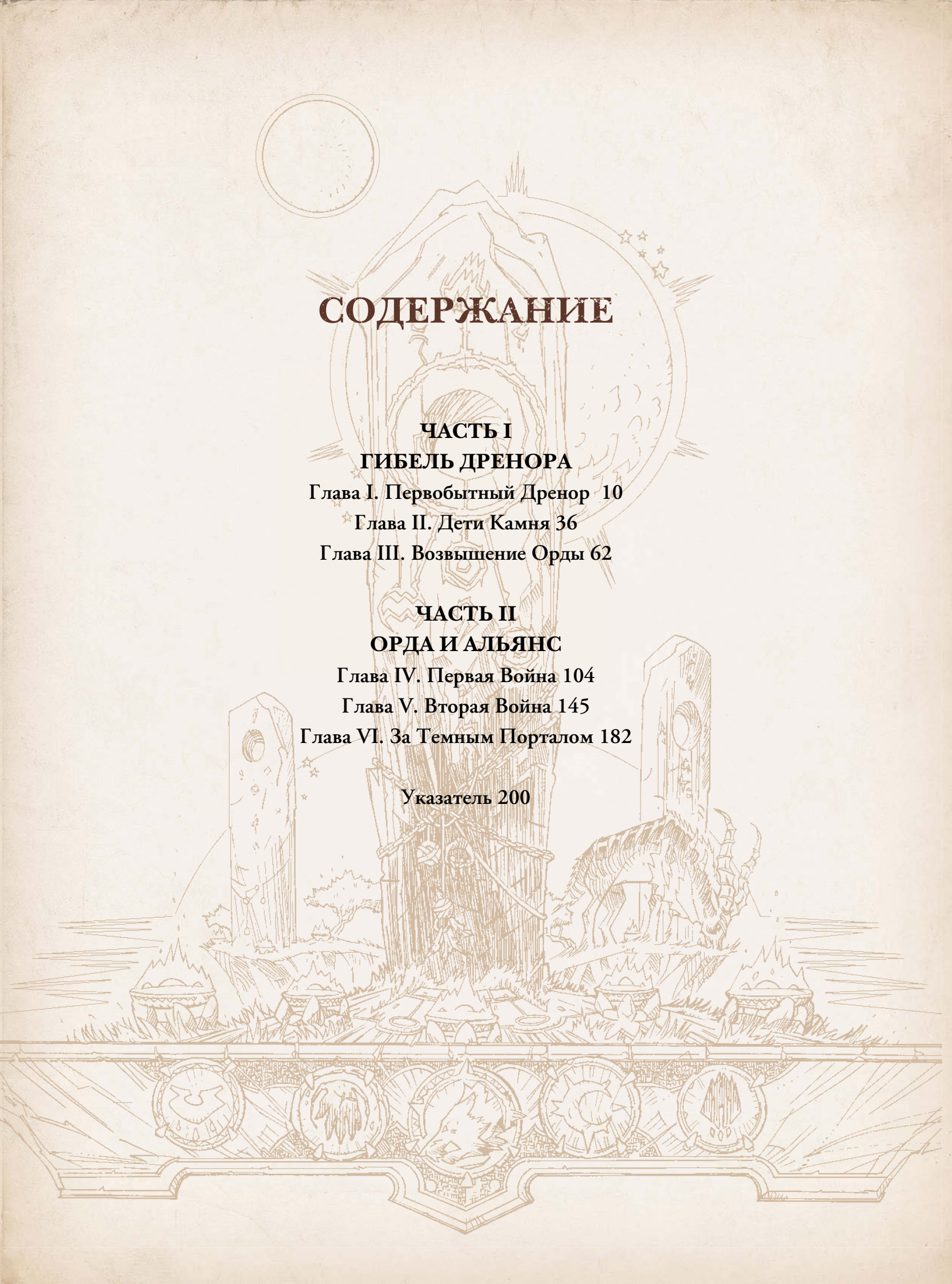
*Перевод с английского:*

Кирилл Толстых

Екатерина Толстых







# СОДЕРЖАНИЕ

## ЧАСТЬ I

### ГИБЕЛЬ ДРЕНОРА

Глава I. Первобытный Дренор 10

★ Глава II. Дети Камня 36

Глава III. Возвышение Орды 62

## ЧАСТЬ II

### ОРДА И АЛЬЯНС

Глава IV. Первая Война 104

Глава V. Вторая Война 145

Глава VI. За Темным Порталом 182

Указатель 200





СВЕТ

СВЯТОСТЬ

НААРУ

ЖИЗНЬ

ПРИРОДА

ДИКИЕ  
БОГИ

ДУХ

ОГОНЬ

ПЫЛАЮЩИЙ  
ЛЕГИОН

СКВЕРНА

ХАОС

ИЗУМРУДНЫЙ  
СОН

ВОДА

РЕАЛЬНОСТЬ

ВОЗДУХ

ЗЕМЛЯ  
ТЕНЕЙ

ТИТАНЫ

ЗЕМЛЯ

РАЗЛОЖЕНИЕ

НЕЖИТЬ

ТАЙНАЯ  
МАГИЯ

НЕКРОМАНТИЯ

ПОРЯДОК

СМЕРТЬ

ДРЕВНИЕ  
БОГИ

ПОВЕЛИТЕЛИ  
БЕЗДНЫ

ТЪМА (БЕЗДНА)

ТЪМА





ЧАСТЬ I

# ГИБЕЛЬ ДРЕНОРА











ГЛАВА I  
ПЕРВОБЫТНЫЙ  
ДРЕНОР

PETER LEE 16





## ГЛАВА I

# ПЕРВОБЫТНЫЙ ДРЕНОР

## ОТГОЛОСКИ КОНФЛИКТА

**В**селенная не была создана любящими руками; она возникла в результате столкновения Света и Бездны.

Постоянная борьба между этими первобытными силами привела к катастрофическому взрыву энергии. Из огня разрушения образовалась и пришла в движение сама реальность.

Отголоски борьбы между Светом и Бездной захлестнули новое царство жизни. Противоположные энергии хлынули через материальный космос, который был назван Великой Запредельной Тьмой. Каждая звезда, мир и частичка магии стали отражением разрушительного происхождения Вселенной.

Нигде оно не было столь очевидным, как в Круговерти Пустоты. Это астральное измерение граничило с Великой Запредельной Тьмой, но имело в корне противоположную природу. Там бушевала неустойчивая магия, а потому в Круговерти постоянно царил хаос.

Когда зародилась смертная жизнь, она унаследовала эту склонность к противостоянию. Столкновение противоположных сил, стремлений и идеологий всегда оставалось неизменным в космосе.

Некоторые из созданий, что жили в Великой Запредельной Тьме, были защитниками порядка, надежды и жизни. Богоподобные титаны воплощали в себе эти черты. Их души — также известные как души мира — обретали форму в огненных недрах немногих из миров.

После долгих веков забвения громадные титаны пробуждались в величественном образе — как живые, дышащие миры. Титаны странствовали по Великой Запредельной Тьме, отыскивали и пробуждали спящие души миров, своим невероятным могуществом созидая, устанавливая порядок на планетах, что встречались им на пути.

Противостояли титанам зловещие создания, известные как Повелители Бездны, желавшие обратить титанов в орудия для служения тьме. Даже если бы один из титанов поддался порче Повелителей Бездны, с его помощью можно было бы положить конец Вселенной.

Конец всему сущему.



Снова и снова жалкие попытки Повелителей Бездны развратить титанов проваливались. Повлиять на уже сформировавшихся гигантов было невозможно, но что если сделать это *до того*, как они пробудятся? Подобной тактики и стали придерживаться Повелители Бездны. Они направили всю свою злобу, всю черноту своих желаний на осквернение дремлющей души мира. Повелители знали, что преуспеют, это был лишь вопрос времени.

Благородные титаны не ведали о планах Повелителей Бездны. В своих поисках дремлющих душ мира они сталкивались с другими темными существами. Эти создания сплелись под знаменами разрушения, беспорядка и смерти. Они приобретали различные формы и говорили на разных языках. Тем не менее титанам они были известны под одним именем — демоны.

Демоны являлись из разломов в Круговерти Пустоты. Многие из них упивались магией скверны, которая питалась уничтоженными жизнями. Демоны пробивали себе путь в материальную вселенную и несли опустошение в миры, созданные титанами.

Два титана, Саргерас и Агграмар, отправились на войну с этой напастью. Они были величайшими воинами из всех, что когда-либо знала Вселенная. Выслеживая демонов среди звезд, они стали свидетелями гибели множества миров, видели обращенные в пепел цивилизации. Наблюдая за этим неописуемым ужасом, Саргерас и Агграмар черпали силы лишь из своей веры в то, что поступают правильно.

Но все же убежденность Саргераса пошатнулась. В конце концов не демоны сломили его волю.

Это сделало нечто более ужасное.

## ПАДЕНИЕ САРГЕРАСА

Во время охоты на демонов Саргерас узнал о планах Повелителей Бездны осквернить дремлющую душу мира. Титана охватили сомнения. Что если Повелители Бездны уже преуспели? Даже если нет, Саргерас знал, что остановить их невозможно. Титаны не смогли бы одновременно наблюдать за всеми созданными мирами.

Размышляя над тем, как остановить Повелителей Бездны, он сделал неутешительные выводы. Сама реальность ущербна. Существовал лишь один способ избавить Вселенную от Повелителей Бездны — сжечь все сущее. Это было кардинально, но необходимо. И хотя сама мысль об этом причиняла Саргерасу боль, уничтоженная Вселенная казалась ему лучше Вселенной под контролем Бездны. Утешало Саргераса лишь одно: если однажды жизнь в космосе уже зародилась, это может повториться снова.

Саргерас поделился своими мыслями с Агграмаром и другими титанами Пантеона, предложив им столь радикальное решение. Однако поддержки он не встретил. Остальные титаны укорили его за самую мысль о подобном плане. Даже Агграмар, ближайший друг, выступил против него, веря, что обязанность Пантеона — оберегать и поддерживать порядок во Вселенной.

В этот момент Саргерас потерял веру в Пантеон. Другим титанам не хватало силы воли совершить то, что необходимо, и он не собирался больше тратить ни минуты на выслушивание их критики. Воин отрекся от своих союзников и исчез в Великой Тьме.

Пантеон был опечален уходом Саргераса, но его члены не прекратили своих поисков. Они продолжили исследовать дальние уголки мироздания, ища спящие души титанов.

Тем временем Агграмар в одиночку нес бремя борьбы с демонами. Работа была изнурительной, и он тосковал по тем дням, когда сражался плечом к плечу с Саргера-



сом. Агграмар надеялся, что однажды его старый друг осознает свои ошибки и вернется в Пантеон.

Но воссоединению не суждено было произойти. Саргерас уже сделал выбор. Он очистит Вселенную огнем и сорвет планы Повелителей Бездны. И он не остановит свой *Пылающий Поход* до тех пор, пока не потухнет каждая звезда и от Вселенной не останется лишь пепел.

Несмотря на огромную силу, Саргерас не мог вести Пылающий Поход в одиночку. Ему были нужны верные слуги, те, которые возьмут на себя роль исполнителей и истребят все сущее. Ему были нужны те, кого он однажды поклялся уничтожить.

Ему были нужны демоны.

Саргерас собрал на своей стороне злобных существ и вообрал в себя ужасающую мощь от магии скверны. Разрушительная энергия охватила его душу, оставив шрамы на благородном лице, но также наделила воина могуществом, которого он прежде не знал.

Падший титан отдал часть новообретенных сил своим демоническим приспешникам, объединив их единым изумрудным пламенем скверны. Он назвал свою растущую армию Пылающим Легионом и обрушил ее на Вселенную, не подозревавшую об опасности.

Со временем ряды Легиона будут пополняться новыми видами демонов. Один мир за другим падет под их неустанным натиском. Некоторые смертные цивилизации добровольно присоединятся к Легиону, стремясь избежать забвения. Другие будут осквернены насильно.

Остальных же навсегда сотрут из реальности.

## ДРЕНОР И ВЕЧНОРАСТУЩИЕ

До того как Пылающий Легион начал свой поход, в отдаленном уголке Великой Тьмы зародился маленький мир. В грядущие годы он будет известен под многими именами. Могучие огры прозовут его *Давгар*, что на их грубом языке означает «Известная Земля». Разумная птичья раса араккоа позднее даст ему название *Ракшар*, «Солнечный Камень».

В наше время общеизвестное имя этого мира — Дренор.

В Дреноре не спала душа мира, но он был примечателен другим. Почти все существующие миры становились домом для духов стихий: огня, воздуха, земли и воды. Некоторые из этих первобытных созданий имели весьма разрушительную природу. Они обретали физическую оболочку и воевали друг с другом, держа свои планеты в состоянии постоянного хаоса.

Дренор был исключением. Этот мир насквозь пропитал пятый элемент — Дух Жизни. Он успокаивал духов стихий, сдерживая их жестокую природу и не позволяя им обрести физическую оболочку.

Пятый элемент имел другое, куда более необычное влияние на Дренор. Он ускорил рост флоры и фауны, из-за чего планета превратилась в колыбель могучей, бурной и неукротимой жизни.

Создания всех форм и размеров странствовали по молодому миру, соперничая за господство. Сильные охотились на слабых, а хитрые на сильных. Жестокость стала решающим качеством для выживания.

Самые большие хищники Дренора не использовали на охоте клыки и когти. Вместо этого у них были корни и шипы.



На планете росли плотоядные, агрессивные растения. Эта форма жизни была известна как спорогоры. Их отростки, как виноградные лозы, расползались по всей земле и душили каждое примитивное создание на своем пути. Вырастая, спорогоры пожирали все больше и больше. Их голоду и потребности к размножению не было конца. Они расцветали и превращались в живые горы, состоящие из запутанных зарослей и ядовитых стручков.

Везде, где отростки спорогор касались земли, возникали пышные леса и болотистые топи. Вскоре лабиринты густых зарослей раскинулись до самых дальних уголков мира.

Даже энергии стихий не были в безопасности от спорогор. В поисках воды корни растений уходили глубоко в землю. Так они выкачивали жизнь из пятого элемента, что пропитывал камни и почву Дренора. Благодаря этой первобытной энергии в спорогорах и окружающих их зарослях зародилось примитивное коллективное сознание. Интеллект позволил растениям Дренора действовать как огромному единому организму. Спорогоры и остальная растительность стали известны под общим названием Вечнорастущие.

Если возникала серьезная угроза, то Вечнорастущие могли действовать слаженно. Но подобных опасностей не существовало. Вечнорастущие господствовали повсюду, и ничто не могло сдержать их рост.

## УКРОЩЕНИЕ ДРЕНОРА

**П**ока спорогоры процветали, Агграмар продолжал охоту на демонов. Великая миссия в конечном счете привела его на Дренор, в мир, еще не обнаруженный титанами.

Агграмар остановился в огромной пустоте вокруг Дренора, пытаясь услышать сны дремлющей души в сердце нового мира. Он ничего не услышал. И тем не менее мир его заинтриговал. Он никогда не видел место, где бы жила столь ненасытная и разнообразная растительность, место столь необузданной дикости.

Чем больше Агграмар наблюдал за ним, тем яснее видел гибель Дренора в будущем. Без должного внимания растения уничтожили бы *все* на планете, даже духов стихий. Когда это произошло бы, Вечнорастущие поглотили бы сами себя. От Дренора осталась бы лишь пыльная пустыня, лишенная даже самой примитивной жизни.

Хотя Агграмар стремился продолжить войну с демонами, он не мог оставить Дренор в ожидании подобной участи. Природная тяга к порядку заставила его действовать.

Воин не хотел истреблять растительную жизнь Дренора; он желал лишь обуздать ее. Для этого ему было необходимо убить спорогоры. В них крылся источник силы Вечнорастущих и причина их безудержного распространения.

Агграмар поначалу решил сам уничтожить спорогоры, но его силы были столь велики, что он побоялся причинить Дренору вред или даже разрушить его. Он также знал, что не сможет стоять на страже этого мира вечно. Вместо этого он решил создать могучего слугу по своему образу и подобию, чтобы тот вырвал спорогоры с корнем и в дальнейшем поддерживал баланс сил на Дреноре.

Агграмар взмахнул своими огромными руками над миром и создал из энергий огня, ветра, земли и воды огромный шторм из духов стихий. Он направил ревущую бурю на самую большую гору Дренора. Энергии взорвались внутри земной коры и послали ударную волну силы вокруг планеты. Затем сама гора со стоном ожила и поднялась на две гигантские ноги. Чистая сила элементаров потрескивала под скалистой кожей, которую пересекали вены расплавленного камня.

Агграмар назвал свое творение Грондом. Он станет правой рукой титана на Дреноре.



По приказу Агграмара Гронд намеревался разделить и покорить Вечнорастущих. Эхо от шагов движущейся горы разносилось по всему миру, в отпечатках его стоп на земле образовывались озера из элементарей огня. Гронд разводил моря, разрезал долины и ковал горы, стремясь разделить Вечнорастущих. Затем он зашагал к ближайшей спорогоре, которая возвышалась над землей почти так же, как и сам гигант.

Узловатые корни спорогоры отделились от земли, чтобы запутать Гронда и преградить ему путь. Гигант с легкостью прорвался через них. Он впился своими зазубренными пальцами в растение и одним могучим рывком вырвал его из поверхности земли. Остальные спорогоры забили в агонии после уничтожения сородича. Простые корни и лозы не могли свалить Гронда. Спорогорам нужно было новое оружие. Они должны были приспособиться.

Каждая спорогора высосала живительную энергию из окружающих лесов и джунглей, оставляя после себя лишь увядающую землю. Благодаря такой подпитке они обрели способность передвигаться по миру.

Всего существовало три спорогоры, и каждая из них была воплощением определенной области во владениях Вечнорастущих. Первая называлась Занг. Болотистые топи и грибные заросли блестели на ее вершине. Вторую, Ботаана, покрывали первобытные леса. Последняя из спорогор была известна как Наану и представляла собой густые джунгли.

Все как один они выступили против Гронда, и Дренор содрогнулся под тяжестью противоборствующих гигантов.

## ПАДЕНИЕ ГРОНДА

Снебес Дренора Агграмар наблюдал за тем, как спорогоры сплетаются вокруг Гронда. Занг, Ботаан и Наану были полны решимости сохранить Вечнорастущим жизнь любой ценой. Они призвали всю свою первобытную ярость и с силой хлестали Гронда побегам, способными крошить алмазы. Огромные валуны отлетали от гиганта стихий. Камни врезались в землю, разрывали долины и разбивали вершины гор.

Благодаря коллективному разуму спорогоры двигались поразительно синхронно. Они почти оглушили Гронда, и тот балансировал на грани краха.

Но так было лишь на краткий миг. Подобно Агграмару, Гронд обладал железной волей. Он не мог сдаться до тех пор, пока не принесет равновесие на Дренор.

Над телом Гронда завывали бури стихий, когда он собрался с силами и обрушился на спорогор. Он бил их кулаками весом с целые горы. Под его ударами от растительных гигантов отлетали целые куски, сломанные корни, семена и падали на землю.

Гронд не ведал пощады, но и спорогоры ему не уступали. Они вынесли гнев колосса и снова продолжили борьбу за власть на Дреноре. Перевес сил в ходе битвы склонялся то к одной чаше весов, то к другой, а поверхность под ногами сражающихся содрогалась и покрывалась трещинами.

Хотя растения были очень гибкими, они не могли вечно противостоять Гронду. Больше всех от стихийного гиганта пострадал Занг. Он был самой маленькой из спорогор и первым пал под ударами Гронда.

Великан схватил его и разорвал чудовищное создание пополам. Изувеченный труп повалился на землю с оглушительным грохотом. Пройдут годы, и гниющее тело превратится в грибную местность под названием Зангарское Море.

Гронд усилил атаку на Наану и раздавил его в своих каменных ладонях. Безжизненная спорогора рухнула на землю. Ее сломанная оболочка медленно погрузилась в почву и стала местностью, получившей название Танаанские джунгли.





СРАЖЕНИЕ ГРОНДА И ПОСЛЕДНЕЙ СПОРОГОРЫ



Гронд одолел двух спорогор, но долгая битва сказалась на его могучем теле. Он стал лишь тенью себя прежнего, покрылся трещинами и разломами.

Ботаан почувствовал, что враг ослаб, но ему нужны были силы, чтобы сразить Гронда. Ботаан присосался к жизненной силе, вытекающей из тел Наану и Занга, поглотил их энергию и вырос до чудовищных размеров.

Но даже с новыми силами Ботаан был весьма предусмотрителен. Он ускользал от прямых атак Гронда, опутывая тело врага тысячей маленьких лоз. Колючие усики оплетали каменного великана, постепенно проникая в трещины и раны на его поверхности.

Побеги казались Гронду лишь мелкой неприятностью, он не обращал на них внимания. Лишь когда они начали проникать все глубже, он осознал, какую угрозу они представляют.

Но было слишком поздно.

Лозы растравляли старые раны Гронда и прорезали новые трещины в его теле. Гигант стихий рухнул под тяжестью собственного веса и рассыпался на куски. Из его трупа образовалась горная цепь на границе области, позже получившей название Награнд.

## КРОВЬ ГИГАНТОВ

**В**о время битвы между Грондом и спорогорами части гигантов упали на землю, дав жизнь новым существам.

В семенах и корнях, упавших с Занга, Наану и Ботаана, осталась часть их жизненной силы. Много уникальных существ произросло из тех побегов. Сильнейшими из них оказались величественные гиганты, зовущиеся генезотаврами. Огромный толстый слой листьев покрывал кожу этих четвероногих существ. Несмотря на огромные размеры, они были невероятно быстрыми и проворными.

Как и растительная ткань, упавшая со спорогор, камни, рухнувшие с Гронда, были наделены жизненной энергией. Огромные глыбы превратились в разумных существ под названием колоссы. И хотя они не были столь могучими, как их прародитель, но возвышались высоко над землей.

В обломках, упавших с Гронда, таились изначальные сущности огня, воздуха, земли и воды. Постепенно эти энергии слились в общий источник силы, благодаря которому каждый из духов стихий впервые в истории Дренора обрел физическую форму. Если бы не спорогоры, этого бы никогда не случилось. Они поглотили большую часть пятого элемента, что позволило духам стихий стать сильнее.

Поначалу их было мало. Но после поражения Гронда потоки силы стихий пролились из его трупа, и бесчисленное число элементарей возникло вокруг могучих останков гиганта. Среди них появились и Яростные духи. Они были самыми могущественными духами стихий на Дреноре и обитали вокруг останков головы Гронда. Их звали Возжигатель, Гнев Огня; Абориус, Гнев Воды; Гордауг, Гнев Земли, и Каландриос, Гнев Воздуха.

Четыре Яростных духа оплакивали смерть Гронда и поклялись навечно поселиться в тени его останков. Место, которое эти создания называли своим домом, будет известно будущим смертным расам Дренора как Трон Стихий.





## В ТЕНИ ГРОНДА

Когда колоссы появились на Дреноре, надежда поселилась в сердце Агграмара. Хотя они не обладали могуществом Гронда, их было много. Агграмар был уверен, что они смогут уничтожить Ботаана и принести баланс на Дренор, но им понадобится его помощь.

Агграмар создал огромные каменные диски из останков Гронда и выжиг на них титанические руны силы. Он влил эти диски в скалистую кожу колоссов, подобно пластинам брони. Они наполнили гигантов первобытной энергией, повышая их силу и выносливость. Новые возможности колоссов проявились далеко не сразу. Не имея того, кто мог бы им противостоять, Ботаан и генезотавры обрели полную свободу на Дреноре. Спорогора и ее последователи создавали новых Вечнорастущих и заново осваивали территории, уничтоженные Грондом.

Прежде чем Ботаан смог полностью восстановить Вечнорастущих, Агграмар дал волю колоссам. Он многое узнал о спорогоре, наблюдая за ее битвой с Грондом. Он увидел ее сильные и слабые стороны и передал эти знания колоссам.

Как только те начали наступление, Агграмар почувствовал слабую пульсацию энергии, исходящую из Великой Запредельной Тьмы. Источник был очевиден: так звучал предсмертный хрип констеллара, небесного создания, охранявшего мир, упорядоченный титанами. Его гибель была ужасным предзнаменованием. *Что-то* одолело констеллара.

Хотя работа на Дреноре была далека от завершения, Агграмар не мог остаться. Он должен был выяснить, что убило констеллара, и узнать, не грозит ли миру поблизости опасность.

Агграмар поручил колоссам уничтожить Вечнорастущих в свое отсутствие. Он простился с ними, пообещав однажды вернуться. Затем отправился к звездам.

Он больше никогда не увидит Дренор.

## ЖЕРТВА КОЛОССОВ

Колоссы так и не узнали о судьбе Агграмара, они с нетерпением ждали его и были полны решимости принести равновесие на Дренор до возвращения титана, но задача была трудновыполнимой. Вечнорастущие окутывали большую часть мира. По мере того как распространялись леса, росли и силы Ботаана. Громадная спорогора теперь затмевала своим размером Гронда. Она шествовала сквозь густые джунгли в сердце Вечнорастущих, окруженная сотней свирепых генезотавров.

Используя знания, полученные от Агграмара, колоссы обсуждали, как уничтожить Ботаана. Атаковать Вечнорастущих там, где крылся их источник силы, было бы самоубийством. Колоссам следовало увести спорогору и ее последователей подальше от джунглей, если они хотели получить хотя бы малейший шанс на успех.

Колоссы собрались у границы Вечнорастущих и принялись вырубать лес. Как они и надеялись, Ботаан пришел в ярость.

Он собрал своих генезотавров и выдвинулся в сторону назойливых колоссов. Как только вблизи замаячила тень Ботаана, каменные исполины отступили в пустынные овраги и холмы за пределами растительных владений, туда, где они могли использовать местность в своих интересах.



---

---

## СУДЬБА АГГРАМАРА

*Покинув Дренор, Агграмар обнаружил, что констеллар пал от рук Пылающего Легиона. Он выследил огромную демоническую армию и увидел, что ее возглавляет его любимый наставник Саргерас. Агграмар потребовал объяснений от оскверненного титана, но так их и не получил.*

*Саргерас не откажется от Пылающего Легиона, пока не уничтожит все живое в космосе. Ни ради Агграмара. Ни ради кого бы то ни было.*

*Наставник и его ученик сошлись в битве. Агграмар не мог тягаться с оскверненной силой Саргераса. Он отступил и собрал оставшихся членов Пантеона, чтобы остановить падшего брата.*

*Несмотря на прошлые разногласия с Саргерасом, Агграмар упорно продолжал верить, что сможет вернуть друга на сторону добра. Он попытался объяснить Саргераса в последний раз, попытался пробудить благородство, которое еще оставалось в душе наставника.*

*В ответ Саргерас уничтожил Агграмара.*

*Ошеломленные члены Пантеона объявили войну Саргерасу и его Легиону. Их разрушительная битва исказила реальность и погасила звезды.*

*В конце концов Саргерас победил. Он поглотил своих собратьев вихрем пылающего огня скверны и лишил их физической оболочки. Лишь бестелесные духи титанов пережили атаку. Хотя они и избежали гнева Саргераса, но стать прежними уже не могли.*

*Пылающий Легион одержал победу.*



Без колебаний Ботаан последовал за ними, видя в колоссах лишь бледную тень Гронда. Когда он вышел за пределы царства Вечнорастущих, колоссы атаковали. Многие каменные гиганты затаились на фоне скалистой местности, дабы скрыть свое истинное количество. Теперь они покинули свое убежище и со всей мощью обрушились на Ботаана и его генезотавров.

Начавшаяся война бушевала на Дреноре в течение тысячи лет. Контроль за мир постоянно переходил от колоссов к прислужникам Вечнорастущих и обратно.

Со временем колоссы понесли большие потери. Многие пали от рук Ботаана и генезотавров, их тела устилали землю. Подобно тому как каменные гиганты вели свое начало от Гронда, новые существа, названные магнаронами, появились из останков колоссов.

Магнароны не были столь огромны или разумны, как колоссы, но они обладали великой силой. В их жилах под зазубренной кожей пульсировал огонь и чистая энергия элементарей.

Колоссы призвали магнаронов на борьбу с Ботааном, но те не послушались. По своей природе расплавленные гиганты были против Вечнорастущих, но верности своим прародителям не хранили. Некоторые магнароны сражались с генезотаврами, которых встречали на своем пути, но большинство из них отправились скитаться по пустошам Дренора в поисках местности с вулканической активностью.



Число колоссов сокращалось, и они мало что могли сделать, чтобы помешать Ботаану в распространении Вечнорастущих. Если бы каменные гиганты не приняли решительных мер, они были бы обречены на поражение.

Большинство колоссов собрались принять последний бой. Их тела были изранены и покрыты трещинами от тысячелетнего сражения, но реликвии титанов на коже все еще хранили огромную силу.

Используя эту силу, они пожертвуют собой, чтобы принести баланс в мир.

Колоссы ринулись в Вечнорастущих и роем окружили Ботаана. Погрузив каменные руки в растительную плоть спорогоры, они крепко вцепились в гиганта и выпустили содержащуюся в титанических реликвиях мощь, направив ее через себя в Ботаана.

Ужасный взрыв разорвал спорогору и колоссов. Он был такой силы, что разбросал их останки по всему Дренору.

Предсмертный хрип Ботаана проник в каждый корень и листочек этого мира. Пышные леса засохли, и сотни генезотавров упали замертво там, где стояли. На краткий миг все Вечнорастущие задрожали и забились в агонии от гибели Ботаана.

Затем наступила тишина. Ни мысли, ни эмоции больше не наполняли растения этого мира. Смерть Ботаана уничтожила единое сознание, что связывало леса Дренора.

Колоссы одержали победу, но им пришлось заплатить за нее ужасную цену. Из их останков не возникло ни единого существа. Невероятная мощь реликвий титанов полностью выжгла всю жизненную энергию из колоссов и иссушила их трупы. Со временем их изувеченные тела уйдут под землю и станут жилами почти несокрушимого металла, известного как руда черной горы.

В отличие от павших колоссов в теле Ботаана все еще таилась живительная энергия. Там, где частицы спорогоры упали на землю, расцвели леса и джунгли. А на месте, где рухнуло тело Ботаана, появилась пышущая жизнью область, позднее названная Фаралон.

Генезотавры и другие растительные существа будут процветать там, но у них не будет спорогоры, способной объединить и направить их коллективный разум.

Вечнорастущие исчезли, но это не значило, что на Дреноре воцарился мир.

## РАЗРУШИТЕЛИ И ИЗНАЧАЛЬНЫЕ

В течение многих лет после кончины Вечнорастущих потомки колоссов и спорогор соперничали за господство над миром. Магнароны и генезотавры были не единственными наследниками этого конфликта. Новые существа из камня и корней присоединились к войне.

Когда взорвался Ботаан, его тело выпустило бесчисленное количество спор, изобилующих Духом Жизни. Их отнесло к поверхности мира, и они исказили все, к чему прикоснулись. Они прицепились к магнаронам и ослабили их тела.

Некоторые из магнаронов превратились в гигантов, состоящих наполовину из камня, наполовину из плоти. Их нарекли гроннами. Эти массивные хищники бродили вдоль леса, преследуя меньшие формы жизни и пожирая все, что могли найти. Гронны были не особо разумны, но они оказались исключительными охотниками. Зубчатые шипы, что торчали из их кожи, служили оружием убийства, а каменные пластины заменяли им броню и защищали от других опасных существ.



Из-за сохранившегося влияния спор небольшое число гроннов выродилось в одноглазых огронов. Они были умнее своих прародителей, но не столь сильны. Огроны боялись гроннов и видели в этих громадных чудовищах богов.

Подобно тому как развивались гронны, то же самое произошло и с частью огронов. На протяжении тысячелетий остаточные споры превратили их в существ из плоти, известных как огры. Эти создания были меньше своих предшественников, и многие из них стали рабами огронов.

Из огров возникла еще одна раса, люди прозвали их орками. Они были самыми маленькими из линии Гронда. Тем не менее недостаток размера и силы они компенсировали острым умом и чувством общности. Объединившись, они выживали в суровых дебрях.

Первые несколько поколений камнерожденных существ — магнароны, гронны и огроны — получили имя Разрушителей. Они заявляли свои права на пустынные горы и скалистые расщелины мира. Хотя Разрушители во многих отношениях были разными, все они произошли от Гронда. Их общее происхождение не сделало их союзниками, но накладывало на них отпечаток личности древнего гиганта. Независимо от индивидуальных обычаев или образа жизни все Разрушители ненавидели зеленые чащи.

Разрушителям противостояли генезотавры и другая растительная жизнь. Эти существа стали известны как Изначальные и вели свою родословную от спорогоры.

Подобно Разрушителям, большинство Изначальных появилось после гибели Ботаана. Бесчисленное количество спор высвободилось из трупа гиганта и поселилось в чащах. Споры ослабляли существ из камня, но на растения производили противоположный эффект.

Они наделили сознанием уже существующие формы растений. Джунгли вздрогнули, когда эти новые существа обрели форму. Некоторые из них, названные стручлингами и спорлингами, были маленькими и довольно примитивными. Самой разумной и многочисленной стала новая раса, известная как ботани.

Покрытые корой ботани распространились по диким местам Дренора. В их разуме сохранились расплывчатые воспоминания о Вечнорастущих, но они не знали всей правды о спорогорах или их сражениях с Грондом и колоссами.

Тем не менее даже эти крупницы оказали влияние на культуру ботани. Они почитали генезотавров как богов, видя в них отголоски величественных спорогор. Ботани также отвергали идею о личных интересах, веря, что их индивидуальные души — лишь часть коллективного духа, связывающего воедино всю растительную жизнь на Дреноре. Наряду с генезотаврами и другими растительными существами ботани посвятили себя защите лесных земель, что неизбежно привело их к столкновению с Разрушителями.

---

---

## ОСТАНКИ КОЛОССОВ

*Легенды гласят, что небольшая горстка колоссов выжила в битве с Ботааном. Они также подверглись воздействию спор, которые заполнили весь мир. По прошествии тысячелетий их тела уменьшились и покрылись плотью.*

*Когда позднее смертные цивилизации пришли к власти на Дреноре, эти колоссы давно умерли. Орки обнаружили их кости и создали из них оружие, жилища и украшения. Они верили, что останки гигантов обладают силой.*





В течение многих лет отдельные сражения вспыхивали между этими фракциями, но ни одна из сторон не могла уничтожить другую. Благодаря их бесконечному конфликту постепенно создавались границы нового мира и на Дреноре устанавливалось равновесие. Со временем Разрушители взяли под контроль такие земли, как Горгронд, Хребет Ледяного Огня, Награнд и Арак, в то время как Изначальные обосновались в дебрях Танаанских джунглей, Зангарском Море, Фаралоне, Долине Призрачной Луны и Таладоре.

## БОГИ АРАКА

**Д**ух Жизни, что пропитывал доисторический Дренор, породил многие виды животных. Почти все они были уничтожены Вечнорастущими и спорогорами.

Со смертью Вечнорастущих животные получили шанс снова обосноваться в этом мире. Разбросанные останки Ботаана создали леса, наделенные Духом Жизни. Эти энергии изменили землю и ускорили развитие новых видов.

Первые появившиеся создания были огромными и обладали необычайной силой над землей. Некоторые из них имели склонность к магии природы, которую освоили ботани и другие Изначальные; другие питались энергией элементаров Дренора. Остальные проникли сквозь завесу реальности и прикоснулись к силам Света и Тьмы, проникающим в мир из космоса.

Несмотря на значительные силы, гигантским животным Дренора пришлось вести сложнейшую борьбу за выживание. Ботани выслеживали их, чтобы использовать в качестве удобрения для своих лесов или заразить их плесенью, которая превращала животных в слуг Изначальных. В других местах гронны и огроны охотились на них ради забавы. Лучшее всего удавалось выживать в этом безжалостном мире крылатым созданиям, которые парили над землей вне досягаемости Изначальных и Разрушителей.

Основная часть птичьей расы обосновалась в Араке. Массивные каменные шпильки возвышались над густыми зарослями и прибрежными лесами. Там и появились три богоподобных создания: величественная огненная птица Рухмар, ужасный злобный змей Сете и хитрый ворон Анзу.

Каждое из этих животных было по-своему могущественно. Дух Рухмар прикоснулся к первобытной силе Света. Связь с этой энергией позволяла ей вызывать зачарованное пламя, которое могло как истребить жизнь, так и даровать ее. Раскаленный добела огонь постоянно пульсировал над ее красно-оранжевыми крыльями, но никогда не опалял птицу.

Крылья Сете были маленькими и кожистыми, и он не мог летать столь высоко, как Рухмар. Он был близок с теневой энергией — Тьмой.

Анзу был меньше Рухмар и Сете. Свой недостаток физической силы он восполнял острым умом. Снедаемый вечным любопытством, Анзу исследовал магические силовые линии, которые пересекали мир, и обнаружил тайную магию.

В течение многих лет три этих существа держались особняком. Они влачили существование в Араке, постоянно отражая нападения Изначальных и Разрушителей. Лишь Анзу мечтал о лучшем будущем для себя и своих братьев.

Он призвал Рухмар и Сете к сотрудничеству, дабы превратить Арак в святилище для всех птиц. Почему они должны жить под гнетом таких примитивных существ, как Изначальные и Разрушители, когда сами могут управлять этой землей?

Вместе Анзу и его новые союзники вытеснили детей камня и корней из Арака. С уходом Разрушителей и Изначальных это место превратилось в пристанище для всех крылатых созданий. Рухмар, Сете и Анзу поселились здесь в качестве хранителей земли и ее обитателей.



Рухмар обладала тесной связью с самыми красивыми птицами — калири. Она относилась к ним как к собственным детям. Они проводили большую часть своего времени на вершине Арака, купаясь в теплых лучах солнца.

Благородство Рухмар могло сравниться только с ее высокомерием. Она считала себя воплощением изящества и красоты среди всех существ мира. Ее когти никогда не касались земли, и она считала созданий, обитавших в лесах и вокруг них, недостойными.

Анзу следил за множеством маленьких воронов, которые обитали на территории Арака. Он часто посещал лесные пологи, находящиеся ниже пика.

Сете правил небольшими крылатыми змеями и жил с ними в тенистых уголках и укромных расщелинах Арака. Он не относился к своим последователям с тем уважением, которое Анзу оказывал своим воронам. Сете был жестоким и требовательным повелевателем. Казалось, в Араке все было прекрасно, но тьма стучалась над пиком.

## ПРОКЛЯТИЕ СЕТЕ

По прошествии нескольких лет Сете стал завидовать Рухмар. Его крылья не были столь величественны, и он не мог, как она, парить в облаках. Сете едва мог добраться до вершины пика. Он был обречен вести существование в тени Рухмар.

Такую судьбу змей не мог принять. Сете мечтал сразить Рухмар и забрать себе ее силы, но знал, что не справится в одиночку. В конце концов он пришел к Анзу и попросил о помощи. Когда они победят Рухмар, то смогут воспарить на вершину мира. Они смогут править Араком, словно короли-близнецы.

Сете считал, что Анзу также завидовал силе Рухмар, ведь огнекрылая смотрела на ворона с таким же пренебрежением, как и на остальных жителей низины. Но Сете ошибался. Анзу не испытывал к ней ненависти; он ее обожал. Ворон давно питал тайную слабость к огненной птице, но так и не набрался храбрости признаться ей в своих чувствах. Он знал, что Рухмар никогда не признает его равным.

Анзу предупредил ее о намерениях Сете. Ворон и огнекрылая заключили союз против крылатого змея. В день, когда Сете начал атаку, Рухмар была готова.

Она поглотила Сете пламенем своего гнева и сожгла дотла его крылья. Когда змей упал на землю, Анзу напал на него и вцепился ему в глаза. На последнем издыхании Сете поклялся отомстить Рухмар и Анзу. Он сплел страшное проклятие из своей плоти и крови, которое истекло из его тела и пропитало землю вокруг.

Опасаясь, что проклятие уничтожит Арак, Анзу целиком проглотил Сете и запер темную энергию крылатого змея внутри себя. Мучительная боль охватила ворона, когда проклятие скрутило его тело и душу. Тело ворона усохло и исказилось, он потерял возможность летать.

Хотя Анзу заплатил ужасную цену, ему удалось сдержать проклятие. Утекла лишь небольшая часть крови Сете. Она извратила место, где упал крылатый змей, но дальше не распространилась. Эта тенистая область в будущем станет известна как Сетекская низина.

Анзу не мог предстать в таком виде перед Рухмар. Если она раньше не считала его достойным, то теперь испытала бы лишь отвращение, увидев приобретенные им увечья. Он исчез в глубине лесов, не обращая внимания на все попытки Рухмар найти его.

Хотя проклятие Сете ослабило Анзу, оно наделило его новой силой. Поглотив крылатого змея, он обрел возможность управлять магией тьмы. Осваивая новые способности, ворон погружался в царство теней, стремясь навсегда скрыться от Рухмар.





АНЗУ ПОДДАЕТСЯ ПРОКЛЯТИЮ СЕТЕ



После долгих бесполезных поисков та сдалась. Благородная жертва Анзу смирила высокомерие птицы, но она была в ужасе от того, как проклятие омрачило ее дом. Рухмар поднялась в небеса, оставила Арак и поселилась на самой вершине Горгронда. Рухмар решила, что если не может найти Анзу, чтобы отблагодарить его, то почитит жертву ворона, создав новую расу в его честь. Огнекрылая использовала часть своей жизненной энергии, чтобы превратить нескольких калири в крылатых созданий, получивших имя *араккоа*, или «Наследники Арака». Они воплощали в себе физическую грацию и величие Рухмар, а также интеллект и одаренность Анзу.

Рухмар надеялась, что однажды араккоа вернуться в Арак, но не сейчас. Проклятие Сете все еще действовало, и огнекрылая не хотела, чтобы ее новые дети пострадали от него. Она решила, что приведет их в отчий дом только тогда, когда они окрепнут как раса и обретут мудрость.

Она лишь опасалась, что не проживет достаточно долго для исполнения своего замысла. Рухмар израсходовала большую часть своей жизненной энергии на создание араккоа. Она никогда не станет столь могущественна, как прежде. Огнекрылая знала, что в конце концов состарится и покинет этот мир.

Прежде чем это произойдет, она решила помочь араккоа создать свою культуру и направлять их в этом нелегком деле.

## РАССВЕТ АПЕКСИТОВ

### 3000 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

На протяжении многих поколений Рухмар издали наблюдала за развитием араккоа. Время от времени она вступала в контакт с еще не оперившейся расой, рассказывала истории об Араке, злодеяниях Сете и благородстве Анзу. Рухмар также обучала араккоа элементарным навыкам управления Светом.

Те были способными учениками. Они освоили владение Светом и стали искусными целителями и провидцами. Многие из их примитивных обычаев вращались вокруг поклонения Рухмар. Они почитали ее как богиню солнца, которое считали источником магии Света.

Араккоа не довольствовались лишь использованием сил Света. Благодаря учению Рухмар они почитали также Анзу. Многие араккоа обнаружили тайную магию и стали исключительными колдунами.

Араккоа процветали, но жизненные силы покидали Рухмар. Она побеседовала со своими детьми в последний раз и призвала их вернуть себе Арак. Рухмар встала на крыло и полетела на юг, араккоа последовали за ней. Когда они достигли Арака, огнекрылая испустила свой последний вздох. Пламя поглотило ее тело, и она вспыхнула в небе, подобно второму солнцу.

Араккоа приняли смерть Рухмар за знак своего господства в этих землях. Они поклялись создать в Араке великую цивилизацию в честь своей богини, такую, что затмит все остальные культуры на Дреноре. Свет их знаний и силы будет пылать в небесах, подобно Рухмар.

Прозвав себя Апекситами, араккоа принялись осваивать самые высокие пределы Арака. Они собирали древесину в окрестных лесах и добывали металл из ближайших гор. Они возводили огромные золотые сооружения вокруг своего быстро разрастающегося нового дома. Используя мастеров магии Света, Апекситы создали огромные фонари с зачарованным огнем и развесили их вдоль всего пика.



Руководствуясь мистическими рассказами об Анзу и его благородной жертве, колдуны араккоа исследовали Сетеккскую низину. Они тщательно изучили источник проклятой энергии, разгадали тайны темной магии и разработали уникальный способ, позволяющий сочетать их тайные знания с темными силами, обнаруженными в Сетеккской низине.

Апекситы использовали как Свет, так и Тьму, веря, что эти силы являются естественными составляющими жизни. Образовалось две фракции, каждая из которых специализировалась на противоположной силе. Орден Анхар изучал искусство владения святой магией. Орден Скалакс посвятил себя изучению теней и тайной магии. Обе группы заняли господствующее положение в обществе Апекситов, в равной степени разделяя авторитет и влияние.

Когда араккоа укрепились на Араке, они начали исследовать мир вокруг. Их не прельщал захват земель, но они были весьма любопытны и создали заставы по всему Дренору, чтобы наблюдать за местной флорой и фауной. Араккоа изучали леса и их формы, составили карты великих горных цепей, что пересекали мир. В ужасе они осознали, что большинство этих мест были останками древних существ, некогда населявших Дренор.

Основываясь на историях, рассказанных Рухмар, Апекситы знали, что Изначальные и Разрушители были потомками первобытных гигантов. Араккоа наблюдали за их бесконечной войной, в равной степени испытывая восхищение и сострадание, но никогда не вмешиваясь. Они были детьми Рухмар и унаследовали часть ее высокомерия. Принимать участие в жизни обитателей земли было ниже достоинства Апекситов.

## ВЕСТНИКИ ВЕЧНОРАСТУЩИХ

### 2000 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

**П**оявление араккоа не осталось незамеченным для остальных жителей Дренора. Недалеко от Арака густые леса Таладора кишели Изначальными. Самым могущественным из них был древень Гнарлгар. Подобно Рухмар и ее сородичам, это живое дерево с высоким интеллектом появилось после уничтожения Ботаана. Гнарлгар обладал такой же властью над магией природы, как и Дух Жизни, который пронизывал все леса на Дреноре.

Знания Гнарлгара о минувших днях были просто огромны. От генезотавров древень узнал о Вечнорастущих, спорогорах и едином сознании, что объединяло все растения мира.

В течение тысячелетий Гнарлгар бродил по миру на своих оплетенных корнями ногах. Древень использовал магию, чтобы наделить силой других Изначальных в их войне с Разрушителями. Он также оттачивал свои способности и учился влиять на сознание сородичей. Вскоре древень мог манипулировать другими Изначальными и управлять их действиями.

Гнарлгар считал ботани самыми многообещающими из всех Изначальных того мира и полагал, что если их вырастить определенным образом, то они станут невероятно могущественной силой. Гнарлгар стал хранителем ботани, совершенствуя их культуру. Древень рассказал им правду о спорогорах, убеждая, что они смогут вернуть Вечнорастущим их былую славу.

И хотя ботани расселились по всему Дренору, те, что жили в Таладоре, были самыми многочисленными и развитыми. Они стали сердцем культуры своей расы.

Гнарлгар обучал ботани Таладора уникальным способам управления магией природы. Они создавали источники мощнейшей природной энергии, которые использовали для перенаправления духов падших генезотавров в новые тела.



В то время как ботани сосредоточили свое внимание на борьбе с Разрушителями, Гнарлгару стало известно об Апекситах. Их цивилизация была оскорблением самой природы, чем-то искусственным, что не принадлежало этому миру. Что еще хуже, араккоа оскверняли земли и вырубали целые леса, чтобы построить свои неестественные золотые храмы и города.

Гнарлгар понял, что араккоа куда опаснее, чем Разрушители. Их опустошительная магия могла сжечь природу дотла или затопить ее теневой энергией. Гнарлгар верил, что, если араккоа не остановить, они покорят весь Дренор.

Древень не мог позволить этому случиться. Он покинул Таладор в поисках чего-то из минувших дней, чего-то, что могло послужить оружием против Апекситов. Со временем Гнарлгар наткнулся на огромный окаменевший корень, один из нескольких нетронутых останков Ботаана, который еще сохранился в мире.

После возвращения в Таладор древень собрал ботани и провозгласил: чтобы вернуть Вечнорастущих, сперва необходимо уничтожить богохульную империю Апекситов.

Затем древень показал корень, который ему удалось обнаружить. Гнарлгар поведал ботани, что они смогут вырастить новую спорогору и она станет величественнее всех, что были до нее. Чудовищное создание возглавит армию ботани и сбросит Апекситов с их вершины.

Гнарлгар посадил корень глубоко в Таладоре и начал великий ритуал, чтобы насытить его.

Тысячи ботани добровольно приносили себя в жертву, а древень направлял их души прямо в корень. Из земли медленно пробивались побеги и ветки, которые, вырастая, сплетались в холм из тернистых зарослей и кожистых листьев. Гнарлгар нарек расцветающую спорогору Таалой.

Пока Таала обретал тело, Изначальные готовились к войне. Ботани пробуждали новых генезотавров из родильных источников, а Гнарлгар направил Дух Жизни в лес, наделив тысячи деревьев разумом и волей.

Они стали известны как кривостволы, сами выкорчевывали себя из земли и пришли в движение так же, как и их создатель. Гнарлгар велел им выступить в авангарде созданной им армии, зачаровав их стволы и ветки так, чтобы те отражали пламя и темные проклятия араккоа. Десятки тысяч Изначальных, пульсирующих от магии природы и сияющих в броне из шипов, собрались в Таладоре. Там они принялись ждать пробуждения Таалы.

## РОЖДЕНИЕ ТААЛЫ

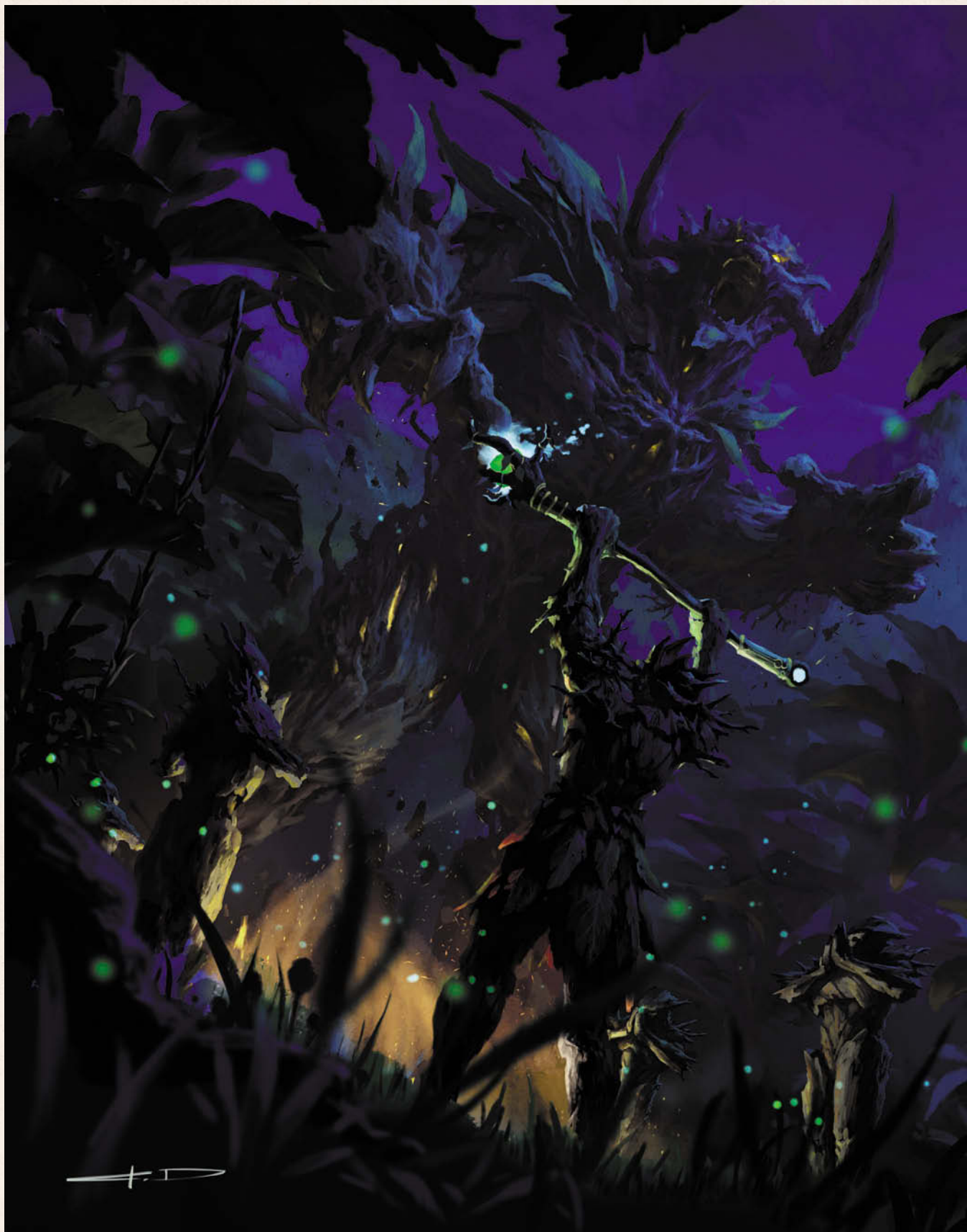
Поначалу Апекситы не обращали внимания на волнение в Таладоре, веря, что это лишь очередное проявление бесконечной войны между Изначальными и Разрушителями, но вскоре леса на границах Арака стали густаться. Лозы подступали к пику, из семян с поразительной скоростью прорастали сотни новых деревьев.

Когда заросли начали посягать на пик, члены ордена Анхар и Скалакс отправились исследовать Таладор. Многие из их разведчиков исчезли. Те, кому удалось вернуться, принесли ужасные вести.

Деревья оживали, тысячи ботани и генезотавров готовились к сражению. Но самым тревожным открытием стало огромное существо, зарождающееся в центре Таладора. Разведчики араккоа доложили, что оно было намного больше генезотавров.

Апекситы знали о Вечнорастущих и опасались, что это новое существо могло быть одним из гигантов, которые создали этот мир в далекие времена. Если подобное существо пробудится, оно уничтожит араккоа и принесет опустошение на Дренор.





БОТАНИ ПРОБУЖДАЮТ НОВУЮ СПОРОГОРУ



Лидеры Анхар и Скалакс были вынуждены действовать. От этого зависело выживание их расы.

Оба ордена мобилизовали Апекситов и поспешно сформировали армию вторжения. Жрецы Анхар и колдуны Скалакс составили основу военных сил араккоа. Они атаковали Таладор с небес. Под руководством орденов араккоа не обращали внимания на Изначальных, встречавшихся им на пути, и сосредоточились на уничтожении чудовища глубоко в лесу.

Армия Апекситов спустилась в темные глубины Таладора, чтобы найти Таалу, и между араккоа и Изначальными разразилась жестокая битва. Жрецы Анхар прокладывали путь через лесные дебри с помощью клинков зачарованного пламени, а колдуны Скалакс ослабляли врагов проклятиями. Но несмотря на все свои усилия араккоа не смогли сломить Изначальных.

Гнарлгар вошел в транс, позволивший древню прикоснуться к сознанию всех Изначальных и координировать их действия. Каждая лоза и корень сражались против Апекситов. Изначальные работали слаженно, оттесняя араккоа и загоняя их обратно в небеса.

Поражение шокировало ордены Анхар и Скалакс. Почти половина их сил пала в битве. Араккоа было необходимо найти средство для уничтожения Изначальных.

Орден Анхар предложил решение. Его жрецы изобрели новое хитроумное оружие, которое назвали Дыханием Рухмар. Этот механизм направлял энергию солнца и позволял араккоа овладеть невероятной разрушительной силой. Мастера Анхар начали его строительство на самой высокой точке пика.

Тем временем Гнарлгар ускорил созревание Таалы. Древень знал, что пришло время атаковать араккоа, прежде чем они смогут перегруппироваться и укрепить оборону. Гнарлгар приказал многим ботани пожертвовать собой и направил их души в жилы спорогоры.

Наконец Таала созрел. Гигантские ветви расправились, и спорогора поднялась во весь свой немалый рост, возвышаясь над лесным пологом. Покрытое шипами чудовище сделало первый шаг, и лес задрожал, благоговей.

Гнарлгар снова вошел в транс, коснувшись разума Таалы и других Изначальных. По команде древня они двинулись к пику.

## ДЫХАНИЕ РУХМАР

Апекситы наблюдали за медленным приближением Изначальных и вырисовывающимся на горизонте Таалой. Оружие Анхар было еще не готово, и они опасались, что не успеют закончить его до того, как враги достигнут пика. Араккоа были обречены.

Небольшая группа храбрых колдунов Скалакс не желала сдаваться. Они добровольно встали на пути Изначальных и дали союзникам Анхар время, необходимое для завершения Дыхания Рухмар. Во время битвы в Таладоре эти колдуны обнаружили Гнарлгара и узнали о его способности руководить действиями других существ. Если бы они смогли уничтожить лидера Изначальных, то им удалось бы нанести серьезный удар по врагу.

Скалакс окутали себя тенью, желая ускользнуть от приближающейся армии Изначальных. Они добрались до Таладора и, невидимые, принялись обыскивать лес, пока не обнаружили Гнарлгара.

Но тот почувствовал их присутствие. Разгневанный древень вышел из транса и быстро расправился с членами ордена, но колдуны успели направить свои темные силы против существа.

Проклятие охватило Гнарлгара. Ползучая гниль окутала корни и ветки древня. Он превратился в иссушенную почерневшую оболочку и рухнул рядом с телами своих убийц.



Смерть Гнарлгара разрушила единство Изначальных. Смятение охватило Таалу и его сородичей. Изначальные ненадолго остановились у границы Арака, прежде чем продолжили свой путь.

Уничтожение Гнарлгара лишь задержало их, но этого было достаточно, чтобы жрецы араккоа закончили свою работу. Как только Таала достиг пика, Анхар привели в действие свое оружие.

Ужасная дрожь сотрясла Арак, как только неистовая энергия наполнила Дыхание Рухмар. Луч раскаленного добела огня вырвался из механизма и пронзил грудь Таалы. Оружие Анхар разорвало спорогору на куски, оставив лишь уголь и пепел.

Затем Анхар обратили свой гнев против оставшихся Изначальных. Дыхание Рухмар разрезало на части ботани, кривостволов и генезотавров, сжигая целые тысячи в мгновение ока. Несколько выживших в ужасе отступили назад в Таладор.

Анхар не ведали пощады. Они поразили беглецов пламенем и испепелили леса, окружившие Арак. После того как араккоа прекратили атаку, почерневшая земля и тлеющие корни тянулись от пика до самого горизонта.

Победа Апекситов навсегда ослабила силы природы. Вечнорастущие никогда больше не возродятся ни в одной из форм. На Дреноре наступил золотой век смертных цивилизаций.

## ПАДЕНИЕ АПЕКСИТОВ

### 1200 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Спустя столетия после победы над возродившимися Вечнорастущими государство Апекситов превратилось в целую империю, их численность значительно увеличилась. Высокоразвитые араккоа считали себя самой могущественной силой в мире — силой, с которой не справится даже самый громадный из Изначальных.

Зная, что ничего не угрожает их существованию, Апекситы посвятили себя изучению науки и магии. Знания были самым востребованным ресурсом в их культуре. Ордены Анхар и Скалакс стали хранителями мудрости. В их обязанности входило записывать историю, изучать магию и собирать сведения о мире и его различных обитателях.

Апекситы не стали доверять все фолиантам и свиткам, а вместо них придумали нечто особенное. Жрецы Анхар и колдуны Скалакс объединили свою магию и создали кристаллические устройства для хранения полученных знаний. Просто прикоснувшись к одному из таких кристаллов, любой араккоа мог получить всю содержащуюся в нем мудрость. Они могли даже ощутить воспоминания того, кто создал это устройство.

Апекситы использовали магию для создания механических конструкций, которые могли выполнять их приказы. Араккоа всегда были высокомерны, а после победы над Таалой это лишь усилилось. Они считали всех, кто ходил по поверхности Дренора, нечистыми и использовали свои искусственные устройства, чтобы добывать металл и ресурсы из земли.

Религия также определяла повседневную жизнь Апекситов. Жрецы Анхар построили сверкающий солнечный храм вокруг орудия, которое уничтожило Таалу. Сотни араккоа каждый год собирались на этом месте, чтобы отпраздновать победу в войне и почтить Рухмар.

Другие араккоа посещали святыни, высеченные у подножия горы рядом с пиком. Там колдуны Скалакс совершали ритуалы в честь бога-ворона Анзу и его древней жертвы.

Казалось бы, культура Апекситов и дальше могла процветать, но этому было не суждено случиться. Между орденами Анхар и Скалакс разгорелось ожесточенное соперничество, когда они стали искать поддержки растущего населения.





ХРЕБЕТ  
ЛЕДЯНОГО ОГНЯ

The map is a hand-drawn fantasy world map. It features several regions: a large orange mountainous area at the top, a green and red area in the center, a yellow area at the bottom right, and a brown area at the bottom left. The map is surrounded by decorative elements: a large, ornate, multi-colored object in the top left corner, a small, ornate, multi-colored object in the top right corner, a large, ornate, multi-colored object in the bottom left corner, and a large, ornate, multi-colored object in the bottom right corner.

ЗАНГАРСКОЕ  
МОРЕ

НАГРАНД

ТАЛАДОР

ДРЕВНИЙ  
ДРЕНОР

АРАК





ГОРГРОНД

ФАРАЛОН

ТАНААНСКИЕ  
ДЖУНГЛИ

АШРАН

ОГРАЖДАЮЩЕЕ  
МОРЕ

ДОЛИНА  
ПРИЗРАЧНОЙ  
ЛУНЫ

- Разрушители
- Изначальные
- Апекситы





Анхар знали, что для захвата власти над своей расой им нужен контроль над знаниями. Лидер ордена, Лорд-Жрец Велтрик, велел своим последователям собрать столько кристаллов Апекситов, сколько смогут. Так продолжалось несколько лет. Анхар втайне копили кристаллы и хранили их в своем солнечном храме на вершине пика. В конце концов орден Скалакс и его лидер Лорд-Колдун Салавасс узнали о том, что происходит. Они верили, что знания — это основное право всех араккоа, доступное каждому члену их расы. Салавасс призвал немедленно вынести кристаллы из солнечного храма.

Велтрик проигнорировал требование. Он объявил Анхар единственными правителями Апекситов. Теперь только его орден будет решать, кто сможет получить кристаллы и их знания. Кроме того, Велтрик утверждал, что он и Анхар были живыми потомками самой Рухмар. Поэтому следование учениям ордена — это единственно верный путь получить благословение богини солнца.

Салавасс был проникательным араккоа и предвидел, что произойдет с его орденом, если они не станут действовать. Скалакс станут изгоями в обществе и постепенно потеряют все свое влияние. Лорд-Колдун собрал своих последователей и атаковал солнечный храм, решив, что, если Анхар не поделится кристаллами Апекситов, Скалакс заберут их силой.

У ворот храма разразилось чудовищное сражение между двумя орденами. Оно быстро перешло на нижние уровни пика. Некоторые араккоа встали на сторону Анхар; другие на сторону Скалакс. Через несколько месяцев гражданская война охватила каждый уголок цивилизации Апекситов. Чтобы переломить исход конфликта, Анхар зарядили Дыхание Рухмар. Они зажгли огромное оружие и приготовились испепелить Скалакс и их последователей.

Салавасс знал, что им было нечего противопоставить Дыханию Рухмар, но сдаваться не собирався. Он повел самых одаренных колдунов на вершину пика. Они прорвались через стражей Анхар и достигли Дыхания Рухмар. Пока Анхар пытались убить захватчиков, Салавасс сплел заклинание, чтобы дестабилизировать Дыхание Рухмар. Оно сработало, но результат оказался катастрофическим.

Неистовый взрыв вырвался из механизма, в мгновение ока уничтожил большую часть араккоа, находящихся на пике, и сотряс землю. После того как свет от вспышки погас, все погрузилось во тьму.

Взрыв расколол единый пик Арака на бесчисленное множество небольших каменных башен. Окрестности превратились в безжизненные пустоши. Со временем они станут известны как Пики Арака. Лишь спустя несколько поколений здесь снова расцветет жизнь, а выжившим араккоа понадобится еще больше времени, чтобы оправиться от случившегося.

Общество Апекситов погибло, но из его пепла возникнет новая культура.





---

---

## ВОЗРОЖДЕНИЕ РУХМАР

*Во время расцвета Апекситов небольшая группа жрецов Анхар искала останки Рухмар. Они обнаружили обугленные кости недалеко от штиля и решили с помощью магии воскресить великую птицу. Анхар преуспели, но лишь частично. Новая Рухмар оказалась лишь отголоском силы и интеллекта истинного божества. Тем не менее Апекситы поклонялись ей как возродившейся богине. Анхар наделили ее силами Света, чтобы огнекрылая могла парить в небе на протяжении многих тысячелетий.*







PETER LEE 16



ГЛАВА II

# ДЕТИ КАМНЯ







## ГЛАВА II ДЕТИ КАМНЯ

### НАСЛЕДИЕ ГРОНДА 1000 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

В эпоху своего расцвета империя Апекситов надолго затмила силы Вечнорастущих. Это дало возможность развиваться другим расам без опасений, что их сразу удушат Изначальные. Конфликтов между появившимися культурами и араккоа практически не было, так как они жили на разных землях и использовали для выживания разные ресурсы. Араккоа парили в небесах, и те, кто обитал внизу, могли их не опасаться.

Но потомки Гронда не жили в мире друг с другом.

Когда цивилизация араккоа пала, число детей камня заметно возросло, и они распространились по всему Дренору. Кое-где по миру еще бродили немногочисленные гронны, могущественные и массивные гиганты, которые возвышались над джунглями и лесами. Они жили поодиночке; ни одно место в мире не смогло бы соответствовать охотничьим потребностям сразу нескольких гроннов. Когда они встречались, то часто бились насмерть за территорию.

Остальные существа, меньшие по размерам, чем гронны, собирались вместе для образования примитивных сообществ. Огроны, хоть и были свирепыми и жестокими созданиями, быстро усвоили ценность совместных усилий. Численное превосходство означало для них завоевание соперников. Изоляция вела к поражению и смерти. Ранее племена постоянно воевали. Гордых огронов было легко задеть, и лишь кровь могла смыть оскорбление. Представителей других рас они считали низшими созданиями, годными лишь на еду или в качестве рабской силы.

Огроны не щадили даже тех, кто имел с ними общие корни. Огры и орки быстро научились опасаться внимания гигантских родственников. Если клан огров попадал в рабство, то в самом лучшем случае его в качестве расходного материала посылали сражаться с другими племенами огронов. Больных, слабых и пожилых огров, как правило, живьем приносили в жертву гроннам, чтобы те не нападали на территорию огронов.

Самыми маленькими потомками Гронда были орки. Они держались подальше от земель, находящихся под властью огронов. Самым большим орочьим поселением на тот момент являлась огромная сеть пещер глубоко под Горгрондом. И пусть это была не самая богатая местность, орки предпочитали скромное, но свободное существование ужасам жизни в рабстве.



# ГОРИАНСКАЯ ИМПЕРИЯ

## 1000 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

В последующие века после падения цивилизации Апекситов жрецы и колдуны араккоа разбредлись по миру, прихватив с собой лишь несколько хрустальных осколков своей расы.

Небольшое тайное общество Скалакс начало странствовать по Дренору, разыскивая крупницы былых знаний и силы. Некоторые из этих араккоа желали личной славы. Другие стремились сохранить чудеса своего павшего народа, некоторые даже верили, что настанет новый золотой век, если араккоа удастся собрать достаточно древней мудрости и построить свое общество заново.

Лидер Скалакс, Йонзи, знал, что больше всего тайников с кристаллами погребено под руинами поселения Апекситов в окрестностях Таладора, в месте, которое сейчас занимали огроны. Все попытки подкупа или обмена с правителями огронов заканчивались кровопролитием. Пусть и не столь умные, те представляли серьезную угрозу, когда дело доходило до силы и размеров. Араккоа отступили, ожидая своего часа.

Йонзи и его последователи наблюдали с небес за племенами огронов, ища возможность свергнуть дикарей силой, и быстро увидели ее в рабах огронов. Огры, хоть и не такие могучие, как их варварские хозяева, были куда более разумны. Что еще более важно, рабство пробудило в них подлинный гнев. Лишь страх удерживал их от восстания.

Колдуны араккоа начали тайные переговоры с ограми, предлагая им обучиться тайной магии. Рабы оказались прекрасными учениками. Они были далекими потомками Гронда, существа, наделенного силой титана Агграмара, и поэтому имели врожденную предрасположенность к тайной магии. Скалакс удивило и восхитило это открытие. Они никогда не видели, чтобы кто-то столь легко создавал новые заклинания. Огры имели особенную связь с землей и могли использовать тайную магию, чтобы изменять и гнать скалы и камни согласно своей воле.

Одного из первых огров, который освоил новую силу, звали Гог, и Скалакс верили, что он станет прекрасным лидером, способным поднять свой народ на восстание. Почувствовав свою мощь, Гог отправился на битву... но не с огронами. У него была цель выше: гронны, гигантские хищники, которых боялись все огры и почитали, словно божеств.

Даже араккоа ошеломили его амбиции, но с результатом колдуны спорить не могли. Гог в одиночку одолел гронна, и история о его кровавой победе распространилась среди пленных огров, как лесной пожар. Он убил еще одного. Затем еще. К тому времени, когда он поборол пятого гронна, слухи о его деяниях достигли даже самых дальних поселений огров. Гроннов считали огромными монстрами, ростом и силой почти равными богам. Их нельзя было убить, во всяком случае, этого не мог сделать огр. Такова была вера рабов.

Героизм Гога пошатнул ее. Если гронна можно убить, почему огры должны бояться огронов?

Когда Гог Истребитель гроннов вернулся к своему народу, ему уже не надо было тратить время и убеждать остальных рабов поднять бунт. Вместе они восстали против своих повелителей и разожгли пламя кровавой войны. Потери были катастрофическими с обеих сторон. Араккоа терпеливо наблюдали за бойней издалека, мечтая завладеть кристаллами из поселения огронов.

В конце концов почти все огроны пали от рук своих пленников. Противостоять огрской жажде мести и новообретенной тайной магии они не смогли. Те, кого не разорвали на куски, разбежались по всему миру, спасаясь от неминуемой смерти.

Когда огры сбросили оковы рабства, колдуны Скалакс тайно пробрались в поселение, разыскивая в руинах реликвии и артефакты Апекситов. Но Гог Истребитель гроннов быстро



положил этому конец. Он сам был чародеем и не желал отдавать потенциальный источник силы. Огры заплатили за эту землю своей кровью. Гог провозгласил себя Горгогом — королем Гогом, правителем города, который он переименовал в *Горию*, что означало «Трон Короля». Гог приказал Йонзи и его последователям из ордена Скалакс покинуть земли огров под страхом смерти.

Араккоа ушли, но ненадолго. Действия Гога привели в ярость Йонзи и его собратьев, и они решили отобрать земли силой. Глухой ночью колдуны внезапно напали на еще совсем молодой город Горию. Гог и его ученики, адепты тайной магии, отражали атаки, поддерживаемые бесчисленными рядами освобожденных огров, которые видели в своем новом короле настоящего спасителя. Тот победил араккоа и захватил в плен Йонзи. Смерть лидера Скалакс была медленной и мучительной.

Рассказы о жуткой кончине Йонзи распространились довольно быстро. Набеги араккоа сразу стали редкими, пусть колдунов по-прежнему манили ненайденные кристаллы Апекситов.

В течение нескольких поколений Горианская Империя медленно расширялась. Хотя огров не слишком интересовали завоевания, многие земли попали под их контроль. Бродячих гроннов и огронов тут же выслеживали и убивали, что давало возможность для создания новых поселений. Города возникали на всех континентах мира. Самыми большими из них были Верховный Молот, находящийся в западном Награнде, и Владения Камнерогов, спрятанные на Хребте Ледяного Огня. Эти города стали главными военными форпостами империи, постоянно расширявшими границы огрского государства. Развитая торговая сеть, пересекающая моря и сушу, связывала Горию с далекими крепостями.

Сама же Гория осталась столицей, выдающимся местом для всех учеников, желавших обучиться тайной магии. Здесь высоко ценились кристаллы Апекситов, самые образованные из огрских чародеев жадно искали фрагменты, оставшиеся от знаний араккоа.

Постоянные занятия колдовством и непосредственное соприкосновение с чистой тайной магией имели для огров ряд неожиданных последствий. Хотя и нечасто, но некоторые дети рождались с двумя головами. Вскоре стало понятно, что такие огры были удивительно талантливыми заклинателями, а потому их облик считался хорошим предзнаменованием. Со временем горианские арканисты изобрели заклинание, позволяющее повторить подобный феномен, в результате чего у нормальных огров вырастала вторая голова, увеличивая их интеллект и способность к магии.

## ОБРАЗОВАНИЕ ОРОЧЬИХ КЛАНОВ

### 800 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Восстание огров резко изменило иерархию выживания на Дреноре. Подорвав силы огронов и гроннов, Горианская Империя уничтожила две самые большие угрозы для орков Горгронда. Выйдя из заточения своих подземных пещер, они впервые за все свое существование основали поселение на поверхности земли.

Численность орков резко возросла. Вскоре перенаселение стало серьезной проблемой, и скудный животный мир Горгронда оказался на грани вымирания. Напряженность между семьями нарастала, но, прежде чем она вылилась в разрушительную войну, часть орков перекочевала в другие земли. Они не гнались за удобствами — суровая подземная жизнь сделала их выносливыми и сильными, но им были нужны новые территории для поселений.



Орки, оставшиеся в Горгронде, постепенно образовали несколько разных кланов: Черной Горы, Веселого Черепа, Молниеносного Клинка и Драконьей Пасти. Клан Черной Горы господствовал в Горгронде. Его члены по-прежнему обитали в своих исконных пещерах, изучали почву и породы вокруг, углубляя познания в металлургии и кузнечном деле. Уникальную руду Черной горы, встречавшуюся в этой местности, было невероятно сложно добывать и использовать, но, разгадав ее секрет, орки стали изготавливать удивительные инструменты и оружие. Ножи клана Черной Горы вскоре стали самыми желанными из-за своей прочности и долговечности.

Орки, мигрировавшие на восток, обосновались в Танаанских джунглях. Те буквально кишели Изначальными, и орки быстро поняли, что их новый дом — чрезвычайно опасное место. Здесь не было недостатка в дичи, но в джунглях обитало множество ядовитых растений и агрессивных животных. Одна ошибка могла привести к медленной, мучительной смерти. Устрашающие рассказы о том, как могучих орков охватывал паралич от одного-единственного укуса змеи, а потом неведомые существа утаскивали их глубоко в джунгли, стали обычным делом. Более того, местные темные пещеры и лоцины, казалось, вибрировали от зловещей силы. Некоторые орки, прикоснувшись к темной сущности, обретали славу. Другие становились безумными.

В результате орки Танаана приобрели дикий, суеверный нрав. Те, кому удалось сохранить здравомыслие, прозвали себя кланом Кровавой Глазницы. Тех же, кто действительно потерял рассудок, прикоснувшись к темным силам в джунглях, изгнали. Со временем они образовали свой небольшой клан Костеглодов, получив такое название из-за того, что в трудные времена не гнушались каннибализмом. Эти два клана никогда не были союзниками, но и воевали довольно редко. Джунгли были достаточно опасным врагом для обеих сторон.

Орки, отправившиеся на запад от Горгронда, поселились в мрачной, холодной местности, носившей название Хребет Ледяного Огня из-за суровых зим и вулканической активности. Некоторые из этих орков верили, что смогут приспособиться к окружающей природе. Два клана, Северного Волка и Белого Когтя, учились охотиться бок о бок с местными волками, даже поддерживали и тренировали их скорее как напарников, чем как животных. Другие орки стремились захватить власть над окружающими землями. Клан Громоборцев бродил по ледяным просторам огромными отрядами, часто охотясь на грозных гроннов. Одна-единственная туша гиганта могла обеспечить клан пищей на несколько недель, но, если охота проваливалась, оркам приходилось очень худо.

Орки, которые отважились уйти на юг, обнаружили плодородные земли Таладора. В той местности, богатой горами и долинами, обосновалось три клана: Пылающего Клинка, Красных Ходоков и Вихря Клинков.







*Форт Камнерогов* ●

КЛАН СЕВЕРНОГО  
ВОЛКА

КЛАН БЕЛОГО  
КОГТЯ

КЛАН  
ГРОМОБОРЦЕВ

КЛАН  
ДРАКОНЬЕЙ  
ПАСТИ

*Верховный  
Молот* ●

*Трон Стихий* ●

*Гория* ●

КЛАН ПЕСНИ  
ВОЙНЫ

КЛАН ВИХРЯ  
КЛИНКОВ

КЛАН ПЫЛАЮЩЕГО  
КЛИНКА

КЛАН КРАСНЫХ  
ХОДОКОВ

*Небесный  
Путь* ●

ТЕРРИТОРИИ  
ОРКОВ





КЛАН ЧЕРНОЙ  
ГОРЫ

КЛАН  
МОЛНИЕНОСНОГО  
КЛИНКА

КЛАН ВЕСЕЛОГО  
ЧЕРЕПА

КЛАН  
КОСТЕГЛОДОВ

КЛАН КРОВАВОЙ  
ГЛАЗНИЦЫ

КЛАН  
ПРИЗРАЧНОЙ  
ЛУНЫ



---

---

## КЛАН ДРАКОНЬЕЙ ПАСТИ

*На орочьем наречии название клана Драконьей Пасты звучит как Нэлгор-шомаш, или «Крик Зверя». Клан получил свое имя, после того как научился укрощать яростных рилаков, крылатых созданий, охотившихся на окраинах Горгронда. Клан Драконьей Пасты ласково называл их нэлгор, или «верными зверями». Позднее, когда в мире Азерота он столкнулся с драконами, то дал им такое же имя. Все орки в конечном итоге будут называть драконов нэлгор. Клан Драконьей Пасты так никогда и не сменит свое прозвище, но его значение со временем сильно изменится.*



Четвертый клан переселился еще дальше на юго-запад, глубоко в бескрайние степи Награнда. Он был известен как клан Песни Войны, и его орки скитались по лугам, словно кочевники, редко задерживаясь на одном месте дольше, чем на несколько месяцев. Клан были вынуждены бороться с ограми Горианской Империи за право оставаться в Награнде. Некоторые его поколения преуспели больше, чем другие. Его орки никогда не чурались битвы, но, когда воины слишком провоцировали огров, последствия бывали катастрофическими.

На юго-востоке в Долине Призрачной Луны образовался еще один клан. Он обитал далеко от крупных поселений горианцев, а потому жил в относительном покое. Орков из клана Призрачной Луны завораживало звездное небо, они верили, что способны видеть будущее в движении светил, и были глубоко мистическим народом, все свои традиции построив вокруг астрологии и поклонения предкам.

## ПЕРВЫЙ ШАМАН

Мистики клана Призрачной Луны часто отправлялись в паломничество по миру, надеясь услышать волю божественных существ. Многие из этих путешественников видели странные сны и видения рядом с горами на северо-западе Награнда. Орки не ведали, что это было последним местом упокоения Гронда. Здесь обитали духи стихий, особенно много их было у подножия гор. А в центре спокойного озера из головы древнего гиганта образовался маленький островок.

В этом месте первые странники из клана Призрачной Луны узнали о первобытных духах огня, воздуха, земли и воды, населявших Дренор. Орки относились к ним с большим почтением и называли место, которое обнаружили, Троном Стихий.

Зарождение шаманизма у орков протекало легко. Дети камня стекались к останкам Гронда и учились управлять духами стихий с открытым сердцем и чувством полной гармонии. В отличие от огров, чье колдовство разрушало и искажало землю, орки относились к своим силам с большим почтением. И, когда элементали наделили шаманов силой, результат был поразительным. Наводнения обращались вспять. Сильные ветры отбрасывали





ТРОН СТИХИЙ



назад налетчиков араккоа. Ни один орк не видел ранее подобных чудес. Ни один орк не имел подобной связи с миром природы.

Клан Призрачной Луны первым посвятил себя стихиям, он превратил голову Гронда в примитивный храм, а вскоре распространил свое учение среди других орков, и почти каждый клан принял эти знания и обычаи. Молодых орков с рождения воспитывали верными, непоколебимыми союзниками духов стихий. Достигнув совершеннолетия, юные шаманы отправлялись к Трону Стихий искать благословения духов. Они впадали в транс, чтобы настроить свой разум на связь со стихиями. Одних орков признавали достойными, других — нет.

Проникая сквозь завесу материального мира, некоторые устанавливали контакт с темными силами. Эти несчастные лишь мельком видели пространство за пределами Дренора — царство Тьмы, но даже мимолетный взгляд сводил их с ума. Тех же, кому удавалось выжить, изгоняли из кланов, и они влачили одинокое существование в пещерах под Награндом. На их лица наносились татуировки, изображающие белый череп, который означал, что они мертвы для собственного народа.

Орки, получившие благословение стихий, возвращались в свои кланы уважаемыми духовными лидерами. Их советы высоко ценились, а слово было вторым по значимости после слова вождя. Связь между шаманами сохранялась и за пределами клана, позволяя им посредством медитации мирно решать все споры и конфликты.

Клан Призрачной Луны начал дважды в год собирать всех шаманов на празднике Кош'харг. Вскоре в нем стали участвовать все орки. Кош'харг стал тем редким временем, когда кланы могли позабыть о соперничестве, поделиться новостями, укрепить связи и устроить настоящий пир, пригласив на него всех своих друзей.

## КОРОЛЬ ВОРОНОВ ТЕРОКК

### 600 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Несмотря на рост и переселение огров и орков, ни один клан или империя так и не отважились вторгнуться в Пики Арака. Руины цивилизации араккоа считались проклятым местом, населенным призраками, а сами крылатые создания ревностно охраняли свои владения.

Араккоа, которые все еще называли это место своим домом, стали темными, беспокойными и суеверными существами. Хотя они и прозвали себя Высшими араккоа, но были лишь бледной тенью того, чем когда-то являлась их раса. Слава империи Апекситов ушла в прошлое. Сохранились лишь фрагменты былых знаний, и многие из них были собраны неверно.

Высшими араккоа правила династия королей, разделявшая власть с остатками ордена Анхар. Духовенство все еще поклонялось Рухмар, но ее учения со временем изменились и исказились. Империя Апекситов почитала жертву Анзу, сохраняя Сетеккскую низину и осторожно исследуя ее, дабы научиться использовать темную магию. Это уважение исчезло давным-давно.

Теперь Высшие араккоа использовали Сетеккскую низину в качестве места для наказаний и казней. Каждого, кто был не согласен со жрецами Анхар, нарекали изменником и бросали в местные заводы, которые все еще были прокляты из-за крови крылатого змея Сете. Большинство несчастных араккоа, отправленных в Сетеккскую низину, погибало. Но некоторые менялись, их тела были изуродованы, из-за темной энергии, пропитывающей все вокруг, они лишались способности летать. Они стали известны как Изгои, их изгоняли из любого поселения Высших араккоа.



Прикованные к земле Изгои были вынуждены бороться с местными коварными хищниками — саблеронами. Эта разумная кошачья раса бродила по Дренору. После падения империи Апекситов многие племена саблеронов мигрировали к Пикам Арака. Им нравилось охотиться на Изгоев, которые не могли скрыться в небесах. Довольно долго саблероны представляли опасность лишь для этих проклятых араккоа.

Но затем среди хищников появилось племя, которое начало охотиться на тех араккоа, которые могли летать, и превратило это занятие в своего рода спорт. Клану Кровавой Гривы и их могучему лидеру, вожаку прайда Карашу, быстро наскучило охотиться на Изгоев. Караш научил своих последователей использовать сети, канаты и гарпуны. Поначалу саблероны выслеживали разведчиков Высших араккоа, оттачивая свое мастерство на них, не привлекая внимания тех, кто жил на вершине Пиков Арака.

Убедившись в силе и способностях своего племени, Караш объявил войну Высшим араккоа. Клан Кровавой Гривы стал большими группами устраивать засады на крылатых созданий, убивая всех до единого. Высших араккоа охватила паника: на протяжении многих поколений они воображали себя неуязвимыми для «низших» существ. Жрецы Анхар изо всех сил старались выяснить, почему Рухмар отвернулась от них, лишив благословения, и теперь Пики подвергаются осаде.

Король Высших араккоа, Терокк, видел, что его народ впадает в отчаяние и что необходимо принять решительные меры. Прежде чем повести своих солдат на битву, он первым в одиночку пикировал на лагерь Кровавой Гривы и разбивал оборону врага до того, как кто-то из его подданных окажется в опасности. Он в одиночку изменил ход войны, вдохновляя других воинов араккоа следовать за ним даже в самых безнадежных сражениях.

Многие месяцы Терокк уничтожал Кровавых Грив и наконец загал Караша и убил его, лишив тем самым саблеронов блестящего тактика. Война была выиграна.

Высшие араккоа почитали своего короля как живую легенду, некоторые даже считали его инкарнацией самой Рухмар. Среди жрецов Анхар росло беспокойство — до сих пор лишь они могли позволить себе говорить от имени богини солнца. Терокк воспользовался поддержкой своих подданных и построил в облаках новый город. Он получил название Небесный Путь и был призван вернуть былое величие древних Апекситов. Терокк даже ввел новые законы, ограничивающие влияние ордена Анхар, заявив при этом, что общество Высших араккоа теперь будет руководствоваться жаждой знаний и мудрости, а не страхом и суевериями.

Это заставило Анхар действовать. Темной ночью жрецы похитили Терокка и его дочь Литик и сбросили их в Сетеккскую низину. На следующий день жрецы поведали своему народу, что Рухмар лишила короля своего благословения и прокляла весь его род. Они назвали себя Приверженцами Рухмар и заявили, что теперь лишь они будут определять будущее своей цивилизации. У араккоа больше никогда не будет короля; жрецы станут ревностно держать государство под контролем до тех пор, пока оно не исчезнет в огне и крови несколько веков спустя.

Тем временем Терокк боролся с тяготами новой жизни в качестве Изгоя. Он смог пережить падение в проклятый источник, в отличие от Литик. Тяжелые испытания изменили Терокка как физически, так и морально. Страдающий, злой и одинокий, он чуть не поддался своему горю в Сетеккской низине, но голос, доносящийся из темноты, убедил его двигаться дальше.

Терокк собрал остальных Изгоев и попытался найти источник таинственного голоса. Со временем он понял, что говорил со страшным богом воронов Анзу. Это поразило изувеченного короля — Анзу почитали как давно погибшее существо, более не способное повлиять на этот мир. Бог воронов научил Терокка и его последователей секретам колдовства и темной магии, даруя тем самым начало новым могущественным Изгоям, известным как Жрецы Когтя.



Под руководством Анзу Терокк привел Изгоев к руинам Апекситов, и на останках древнего поселения они создали город Скеттис. Это небольшое убежище стало краеугольным камнем их территории. Со временем им удастся отстоять свою власть над лесами рядом с Пиками Арака, и их земли получат название Лес Тероккар.

Но жизнь Изгоев была мрачной и мучительной. Проклятие Сетеккской низины повредило разум Терокка, приведя его на грань полного безумия. Он отчаянно искал средство от своей болезни, прибегая к самым жестоким способам, чтобы найти лекарство, и, когда начал приносить в жертву собственных последователей, Жрецам Когтя пришлось усмирить своего лидера. С горечью они заточили его в том же царстве теней, где когда-то скрывался Анзу, сохранив ему жизнь, но защитив Изгоев от безумия короля.

В течение следующих столетий Изгои избегали Высших араккоа. Всякий раз, когда Приверженцы Рухмар изгоняли неугодных и недовольных, Жрецы Когтя с радостью принимали их в свое общество. Число Изгоев медленно росло, пока они не смогли составить конкуренцию Высшим араккоа.

## ПРЕВОСХОДСТВО СТИХИЙ

### 403 ГОДА ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

На протяжении поколений орочьи кланы жили на окраинах Горианской Империи, устраивая небольшие стычки с ограми за территорию, но не ввязываясь в полномасштабную войну. Со своей стороны, горианцы не особо интересовались орками или не боялись их. Огры все свои силы бросили на поиск кристаллов Апекситов и других источников силы, существующих в мире. Некоторые кланы орков тоже искали эти артефакты, но лишь из-за щедрого вознаграждения, обещанного огрскими торговцами.

Горианские чародеи достигли новых высот в магии и плетении заклинаний. Вся огрская система правления и правосудия была устроена, чтобы поддерживать магию и мудрость чародей-чародеев, звавшихся императорами.

Огров забавлял шаманизм орков, так как чародеи не видели в нем ничего, кроме ловкого трюка, способного заставить ветер дуть сильнее или огонь гореть жарче. Но все изменилось, когда они стали свидетелями могущества старого шамана, повернувшего вспять внезапное наводнение, которое могло разрушить деревню орков. Именно тогда огры поняли истинную силу стихий. Вместо того чтобы попытаться перенять ее со смирением и благоговением орков, огры решили забрать власть силой. Лидер горианцев того времени, император Молок, отправил армию на территорию орков и провозгласил Трон Стихий частью своей империи. Вторжение разгневало орочьих шаманов, но сами кланы пока не спешили действовать. Горианцы не занимались бессмысленными убийствами; они просто прогнали орков прочь.

Огры своими мистическими чарами с жадностью рассекали Трон Стихий, исследуя каждый его участок. Они не ведали, что эта земля была последним местом упокоения Гронда, огромного гиганта, наделенного силой титана Агграмара.

Горианские чародеи не могли себе даже представить ту смесь необузданных титанических и стихийных сил, которая до сих пор теплилась в останках древнего гиганта, и их беспечные эксперименты привели к катастрофе. Одним роковым днем разлад между магией огров и остаточной энергией Гронда спровоцировал взрыв. Храм орков, вырезанный



из черепа гиганта, разорвало на куски и уничтожило. В результате погибли все чародеи Горианской Империи, находившиеся внутри, и от здания остались лишь несколько камней, сохранившихся по сей день.

Эти действия вывели стихии из равновесия, приведя к ужасным последствиям. Страшные бури прокатились по миру, и духи природы Дренора погрузились в смятение.

И все же горианцы отправили еще больше чародеев вместо тех, кто погиб. Император Молок не испугался. Теперь у него появились доказательства истинной мощи стихий, и он был полон решимости овладеть ею.

Истерзанные стихии взывали о помощи к шаманам; в конце концов кланы начали действовать.

## ОБЪЕДИНЕНИЕ КЛАНОВ

### 402 ГОДА ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

На следующем фестивале Кош'харг не было места празднованию и шумному веселью, царил лишь траур из-за того, что произошло с Троном Стихий. Шаманы кланов общими усилиями пытались успокоить природных духов Дренора и вернуть их в равновесие, но безрезультатно. Мало того что разрушительные штормы свирепствовали по всему миру, стихии также были взволнованы. Уже скоро каждый клан, несомненно, пострадал бы от такого голода, которого прежде никто не видел, голода, который, возможно, не закончился бы никогда.

Старый шаман из клана Призрачной Луны, Нелгарм, страстно призывал все кланы к действию. Стихии взывали о помощи. Безрассудные чародеи огров все еще продолжали истязать священный Трон Стихий. Весь мир застыл на грани необратимой катастрофы.

Кланы согласились объединиться, и Нелгарм взмолился стихиям с просьбой благословить и защитить этот союз. Орки отправились на войну как единый народ.

Для начала кланы атаковали Трон Стихий. Удивленные внезапным нападением, горианские чародеи отступили, отделавшись малой кровью. Но император Молок быстро принял ответные действия. Армия Горианской Империи двигалась единым фронтом, атакуя и уничтожая каждое поселение орков, которое могла найти. Война захлестнула Дренор. Все орки стали мишенью. Каждая деревня и хижина, каждый мужчина, женщина и ребенок должны были быть готовы к битве.

Горианцы предполагали, что столь беспощадная тактика вселит ужас в сердца врагов. Они совсем не ожидали, что кланы примут вызов. Небольшие быстрые отряды орков медленно, но неумолимо разрушали сеть крепостей и торговых застав Горианской Империи, загоняя армию огров обратно в их столицу, Горию.







ОРОЧЬИ КЛАНЫ СОБИРАЮТСЯ НА ВОЙНУ



# Осада Гории

## 400 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Оборонительные укрепления Гории были впечатляющими, и орки не видели причин жертвовать бесчисленными жизнями, штурмуя их. Они встали в отдалении, на холмах, окружавших столицу огров, намереваясь взять врагов измором. Горианцы верили, что смогут пережить осаду; у них были корабли и морской порт, которому орки могли бы угрожать, лишь обратившись за помощью к духам. Но из-за разбушевавшихся стихий шаманы не могли взывать к их силам столь успешно, как раньше.

Шли месяцы, и огры выяснили, что не в состоянии обеспечить свою империю. Они ошиблись, считая, что для поддержки города хватит лишь торгового пути через океан. Его оказалось просто недостаточно. Ограм было необходимо вернуть доступ к сети наземных путей, от которых их отрезали орки. Император Молок и его колдуны снова обратились к кристаллам Апекситов, ища способ прорвать осаду. Со временем они обнаружили древнюю легенду араккоа о Проклятии Сете и начали экспериментировать, пытаясь вызвать подобную хворь среди орков.

Они преуспели. Новую напасть прозвали красной оспой, и она распространилась, подобно лесному пожару, в лагере орков. Изнуряющий недуг был очень заразным, длился месяцами и часто приводил к смерти больного. Орки обнаружили, что число здоровых бойцов в их армии быстро сокращается. Посоветовавшись со стихиями, Нелгарм и его шаманы узнали, что красная оспа — это невидимая атака огров. Сомнения охватили вождей кланов, когда они поняли, что осада теперь обречена на провал — слишком много орков погибнет, прежде чем Гория сдастся. А с таким количеством заболевших воинов прямая атака на столицу больше не представлялась возможной. Время поджимало.

Чтобы одержать победу, Нелгарм и другие шаманы решились на очень рискованный шаг: они воззвали к стихиям, умоляя их уничтожить Горию. Никогда прежде шаманы не обращались к ним со столь жестокой просьбой. Но и орки, и духи стихий понимали, что император Молок возобновит посягательства на Трон Стихий, если кланы потерпят поражение.

Шаманы собрались снаружи высоких стен Гории и стали свидетелями истинной ярости духов. То, что они увидели, не будет забыто никогда.

Ревущая буря взвилась над столицей. Земля застонала и задрожала. В течение нескольких часов молнии и землетрясения обрушились на каждую стену и каждое здание в Гории. Огонь поглотил руины, перекрывая пути к отступлению и сжигая корабли в гавани. Когда не осталось ничего, кроме пепла и щебня, сама земля, словно гигантская пасть, разверзлась и целиком поглотила императора Молока и останки его великого города.

Бессчетные тысячи огров погибли в тот день. Стихии никого не оставили в живых. Лишь слухи об этих событиях достигли других городов и застав Горианской Империи, но даже их было достаточно, чтобы предотвратить все дальнейшие вмешательства в дела стихий.

Орки вышли победителями, но они не ликовали. Они понесли огромные потери и стали свидетелями такой разрушительной силы, которую не хотели бы увидеть снова. Нелгарм и другие шаманы были особенно напуганы гневом стихий. Они сказали, что нужда в единой армии миновала и каждый клан может идти своей дорогой.

Никто им не возразил. Орки вернулись в свои земли, но их жизнь навсегда изменилась. Красная оспа так и не исчезла. Каждые несколько поколений она будет сеять хаос среди кланов.

Горианская Империя никогда не возродится. Оставшиеся крепости огров — в особенности Верховный Молот и Цитадель Камнерогов — уберегли свои территории, но со вре-



менем они все больше походили на отдельные города-государства, чем на единую нацию. Горианцы не искали возмездия за потерю столицы. Они слишком боялись того, чего это может им стоить.

С исчезновением Гории территории огров стали уязвимыми. Многие орочьи кланы силой захватили владения своих врагов. Орки все больше и больше превосходили огров, превратившись в самую развитую и сильную расу на Дреноре.

Но скоро все изменится.

## УБЕЖИЩЕ ИЗГНАННИКОВ

### 200 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

**З**а несколько веков до падения Гории произошли события, которые однажды изменят будущее расы орков...

Далеко от Дренора Саргерас и его Пылающий Легион уничтожили титанов Пантеона. Теперь ничто не могло противостоять демонам и их поискам по уничтожению всего живого во Вселенной. Но Саргерасу нужны были новые союзники, чтобы продолжить свою миссию. Дикие отряды демонов с трудом поддавались контролю. Он нуждался в заместителях и тактиках, способных помочь ему руководить неуправляемым Легионом. И он нашел их среди высокообразованной расы, носившей имя эредары.

Под руководством трех мудрых лидеров — Архимонда, Кил'джедена и Велена — эредары превратили свой мир, Аргус, в рай, где были в почете знания и мудрость. Когда Саргерас развратил этих существ, большинство из них охотно приняли свою судьбу. Они наслаждались возможностью действовать под командованием Легиона и вступили в ряды демонической армии.

Но некоторые эредары воспротивились. Единственным лидером, не поддавшимся искушению Саргераса, был Велен. Он и другие инакомыслящие отважились сбежать с Аргуса с помощью созданий, известных как наару. Эти порождения Света Небес были защитниками космоса и его обитателей и предвидели осквернение эредаров. На протяжении нескольких тысячелетий Велен и большинство *дренеев* — или «изгнанников», на языке эредаров — скрывались от Легиона, пытаясь отыскать убежище в космосе. Они путешествовали между материальной вселенной и Круговертью Пустоты на борту пространственной крепости, известной как *Генедар*. Это судно, наделенное силами наару, могло перевозить дрениев на огромные расстояния.

Путешествие было очень опасным. Дренеи Велена успешно избегали любого контакта с Легионом, и демоны постоянно терпели неудачу, пытаясь их отыскать. С помощью трех сбежавших наару — К'уре, К'ара и Д'оре — дренеи чувствовали приближение преследователей. Каждый раз, когда такое случалось, изгнанники снимались с места и исчезали в межзвездном пространстве.

Велен знал, что у его народа не будет шанса оказать сопротивление Легиону до тех пор, пока они не найдут мир, где смогут поселиться. А пока *Генедар* был единственным возможным домом для дрениев.

Но космическое путешествие требовало невероятного количества энергии. Духи наару несли это бремя и со временем ослабли. Их силы иссякали, *Генедар* мог разрушиться.



Наару знали, что пришло время прекратить затянувшееся бегство. Они нашли мир, которого еще не коснулся Легион, и собрали остатки своих сил в отчаянной попытке достичь его. Велен и его изгои дали этой планете имя *Дренор*, или «Убежище Изгнанников».

## КРУШЕНИЕ ГЕНЕДАРА

Последнее путешествие на Дренор привело к катастрофе. Один из наару, К'ара, потерял связь со Светом, и силы Тьмы начали поглощать его. Подобная судьба ожидала почти всех этих существ. Хотя Свет и Тьма противостоят друг другу, они неразрывно связаны между собой. Когда наару слабели или стояли на краю гибели, то начинали терять энергию. Затухающий Свет открывал путь противоположной силе — Тьме.

Последнее, что сделал К'ара, — убедил дрениев изгнать его из *Генедара*. Это было не так просто. Темная энергия уже струилась в теле наару, и он инстинктивно начал сражаться со своими ослабевшими сородичами. Их энергии столкнулись, хаос битвы угрожал уничтожить любого, кто посмеет вмешаться. Не в силах оставаться в стороне, Велен вступил в бой, используя Свет как щит, чтобы оградить двух наару от их оскверненного собрата и сбросить его с корабля. В течение многих веков темное создание будет скитаться в небесах над Долиной Призрачной Луны.

Героизм Велена спас дрениев, но не остался без последствий. В битве он получил ранение и лишился большей части сил, как физических, так и ментальных. Его способность предвидеть будущее стала ненадежной, и ему потребуются века, чтобы полностью восстановиться.

Два оставшихся наару были слишком слабы и не смогли безопасно посадить *Генедар* на Дренор. Он рухнул на землю, из-за катастрофы Д'оре и многие дрение погибли. Когда на месте крушения рассеялся дым, от корабля осталась лишь кристальная гора.

Дрение, которым удалось выжить, вышли из *Генедара* и ступили в странный новый мир. К'уре велел им немедленно покинуть разбившееся судно. Наару знал, что и его скоро постигнет судьба К'ара, и не хотел, чтобы Тьма навредила дрением. Велен и его сородичи остались совсем одни, и, насколько они знали, этот мир будет последним, который им доведется увидеть.

Велен, израненный, но непоколебимый, повел свой народ вперед. Окружающая их местность кишела жизнью, но таила множество опасностей, мир был наполнен тайнами и чудесами. В первую очередь Велен создал Рангари, орден разведчиков, способных выжить в тяжелейших условиях. Именно они станут исследовать незнакомый мир в поисках ресурсов и возможных угроз, которые могли бы повлиять на будущее дрениев.

Со временем они обнаружат достаточно и того и другого.







КРУШЕНИЕ *ГЕНЕДАРА* НА ДРЕНОРЕ



## СОВЕТ ЭКЗАРХОВ

После побега с Аргуса Велен постоянно получал от наару и Света Небес видения о будущем, и потому его нарекли Пророком. Благодаря своему дару ему удалось избежать бесчисленного количества несчастий и направить свой народ подальше от опасностей. Но наару больше не могли вести дренеев, а травмы Велена сделали его предвидения нечеткими, размывая границы между возможным и неизбежным.

Его видения также заполнили кошмары. Когда он прикоснулся к охваченному Тьмой К'ара, то увидел в его разуме множество хаотичных, злобных существ, которые скрывались во мраке. Теперь Велен прозревал не только возможное будущее, но те варианты грядущего, которые были *желанны* Тьме, и не мог отделить истинные бедствия от видений поверженной Вселенной, представавшей в ее мечтах.

Велен решил, что если он останется единственным лидером среди своего народа, то приведет дренеев к катастрофе. Он больше не мог доверять своим суждениям.

Велен создал Совет мудрецов, который контролировал все аспекты культуры дренеев. Первой из таких экзархов стала Найель, лидер нового ордена Рангари. Она служила примером для своих последователей, проводя большую часть времени в лесах с другими разведчиками. Второму экзарху было поручено руководить дренейскими инженерами — Механологами — при строительстве поселений и создании брони и оружия. Хатаару был чрезвычайно опытным и быстро научился использовать природные материалы Дренора. Одними из его первых творений стали кристаллы каронита. Они служили проводниками для тайной энергии, которая несла Свет и силу дренейскому обществу, а также позволяли возводить конструкции для защиты домов от опасности.

Третий экзарх, Акама, руководил дренейскими Воздаятелями. Как воины света, они защищали свой народ от темных сил, таившихся в их новом доме.

Последним экзархом стал Отаар. Наару *Генедара* были либо мертвы, либо медленно угасали, но часть их святой силы все же сохранилась. Дренеи также нашли останки Д'оре. Они еще не знали, был ли падший наару опасен, и насколько сильно его поглотила энергия Тьмы. Отаар должен был изучить Д'оре и его братьев, проанализировать их и, возможно, узнать, как связаться с другими наару и дренеями за пределами Дренора. Он стал лидером Ша'тар, ордена, который посвятил себя этому делу.

## ОБРАЗОВАНИЕ ШАТТРАТА 195 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Рангари прочесывали Дренор в поисках территории для постройки постоянного поселения. Они обнаружили выгодное пустующее место, защищенное с одной стороны горами и имеющее выход к морю.

Рангари не знали, что когда-то здесь стоял город огров Гория. Остальные дренорские расы помнили, как ярость стихий поглотила его, и потому ни у кого не возникало ни малейшего желания селиться в этих землях. Дренеи об этом не знали, у них не было подобных предрассудков. Велен привел сюда свой народ, и они основали город *Шаттрат*, что означало «Жилище Света» на дренейском языке. Механологи трудились день и ночь, возводя строения, кристаллы и дороги, закладывая основу для цивилизации дренеев, которая будет расти и расширяться.



Во время работы странный феномен привлек внимание дренеев. Один из членов ордена Ша'тар, Маладаар, почувствовал, как что-то происходит с душами дренеев, погибших во время крушения *Генедара*. Останки Д'оре еще больше пропитались Тьмой и тем начали привлекать духов. Но больше всего дренеев поразило то, что, когда души прибывали к наару, живые могли установить контакт со своими павшими сородичами.

Прежде в истории эредаров ничего подобного не случалось. Велен немедленно направил Маладаара и группу из ордена Ша'тар для перемещения останков Д'оре в уединенное место. Они обнаружили подходящую территорию на окраине Леса Тероккар, который находился на безопасном расстоянии от других цивилизаций. Здесь Ша'тар построили огромный мавзолей для Д'оре, и после того, как переправили останки наару в город-гробницу, души дренеев последовали за ним.

Место получило название *Аукиндон*, «Дом Почитания Мертвых», а Маладаара признали пятым экзархом в Совете дренеев. Он возглавил орден под названием Аукенаи. Маладаар и его сторонники несли ответственность за связь с погибшими дренями и защищали их души от зла.

## ТЕМНАЯ ЗВЕЗДА

### 180 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Шаттрат процветал, а Велен призывал дренеев не селиться далеко за пределами крепости. Он не желал беспокоить местных огров и орков.

Но буквально в течение нескольких лет он изменил свое мнение. Исследуя Дренор, Рангари находили все больше и больше признаков того, что крушение *Генедара* нанесло миру серьезный урон. Столкновение выпустило на волю соединение тайной, светлой и темной магии, которое начало искажать местную флору и фауну. Изначальные и Разрушители покидали свои убежища, открыто нападая на всех существ, встречавшихся им на пути. Растительная жизнь Дренора была куда более агрессивна, чем в любом другом мире, который когда-либо посещали Велен и его народ. Игнорировать это было попросту опасно.

Велен решил, что дренеи должны исправить то, что разрушили. Группы Механологов, Рангари и Воздаятелей построили заставы и города по всему Дренору, связывая их между собой тайными силовыми каналами. Самым большим из новых поселений стал храм Карабор. Укрытый на восточной границе Долины Призрачной Луны, он вскоре стал одним из святейших городов дренеев.

Со временем, используя тайную и светлую магию, дренеи смогли возместить причиненный Дренору ущерб. В течение нескольких десятилетий Изначальные и Разрушители успокоились, и, казалось, зло удалось сдержать.

Из-за расширения территорий дренеи вступили в контакт с другими расами. Велен ясно дал понять экзархам, что ожидает от своего народа сохранения мира с местными жителями. Но он быстро потерял надежду на то, что орков и огров удастся оградить от негативных последствий приземления дренеев.

Орки из Долины Призрачной Луны всегда были чувствительны к проявлениям всевышней силы, и они увидели послание в движении небесных тел. Когда останки К'ара появились в небе, мистики клана нарекли их Темной Звездой и поклонялись ей как божеству.

Несколько храбрых шаманов попытались получить доступ к могуществу К'ара. Прикосновение к темной магии павшего наару помutilо их разум. Клан Призрачной Луны



вскоре решил, что сила Темной Звезды не должна оказаться в руках смертных. Каждого, кто пытался заполучить ее, резко осуждали, а если он не оставлял попыток, немедленно изгоняли из Долины Призрачной Луны.

## ОШУ'ГУН: «ГОРА ДУХОВ»

Распадающийся наару, заключенный в кристалльных обломках *Генедара*, также оказывал влияние на орков. Подобно тому как останки Д'оре привлекали души павших дренеев, К'уре стали притягивать души погибших орков. Когда кланы узнали об этом, шаманы стали часто совершать паломничества к кристалльной горе, которую нарекли *Ошу'гун*, дабы поговорить с предками.

Некоторые духи орков, благословленные энергией Света, что содержалась в *Генедаре*, теперь обладали мудростью, выходящей далеко за пределы того, что они знали при жизни. Их советы часто оказывались пророческими, кланы повиновались словам духов, и обычно результат превосходил все ожидания орков.

Подобный поворот событий очень тревожил дренеев. И хотя останки Д'оре излучали темную энергию, от наару осталась лишь малая часть его изначальной формы. К'уре же был абсолютно нетронутым, и струящаяся из него темная сила казалось невероятно могущественной. Дренеи не знали, как она повлияет на мир или орков, обитающих вокруг, а тайная миссия ордена Ша'тар по изучению *Генедара* не давала ответов.

Любое действие, о котором только могли помыслить дренеи, могло привести, по их мнению, к потенциальной катастрофе. Если лишить орков их связи с предками, они могут начать войну; если же К'уре еще больше поглотит Тьма, то не нужно говорить, каким ужасным будет результат. В конце концов дренеи не предприняли ничего.

Как они и боялись, темная магия, исходящая от К'уре, в конце окажет пагубное влияние на орков. Когда *Генедар* рухнул на Дренор, его заметила небольшая группа орков, обитавшая под Награндом. Она состояла из шаманов, от которых отказались их кланы, потому что они заглянули во Тьму и лишились рассудка во время обряда посвящения. На протяжении поколений эти изгои собирались в пещерах под Награндом, а на их лицах были вытатуированы белые черепа, метка изгнанников.

После катастрофы они начали расширять тоннели под Ошу'гуном, желая изучить новое и странное создание, и со временем получили доступ к темной энергии, которая вытекала из К'уре и просачивалась в землю.

Изучая эту силу, изгои установили связь с Повелителями Бездны. Эти чудовищные существа ответили на призыв орков, забрасывая их апокалиптическими видениями и раскрывая секреты использования черной магии. Из-за постоянного притока темной энергии кожа изгоев постепенно приобрела болезненно-белый оттенок, а сами они стали называть себя Бледнокожими.

Помимо создания Бледнокожих темная энергия К'уре мало чем повлияла на остальных орков. В последующие десятилетия некоторые кланы начали торговать с дренеем, но большинство предпочитало не связываться с чужаками. Иногда орки-разведчики, особенно молодые и любопытные, издали наблюдали за дренейскими поселениями.

Некоторые орки верили, что дренеи — это божественные создания; другие полагали иначе. Но никто не находил в них реальной угрозы. Орки считали живущих особняком пришельцев мимолетной диковинкой, не стоящей особого внимания.

А вот огры видели в отшельничестве дренеев признак слабости.



# ВОССТАНОВЛЕНИЕ ГОРИИ

## 100 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Огры знали о дренеях с самого первого дня их прибытия. Пылающий огненный шар, врезавшийся в землю, вызвал немалый интерес, и разведчики из Верховного Молота пристально следили за распространением дрениев вокруг Леса Тероккар.

Когда чужаки построили Шаттрат, в Верховном Молоте пришли в ярость. Дренеи были пришельцами, меньше и слабее огров, и все же достаточно дерзкими, чтобы построить город на костях великой столицы Горианской Империи.

Огры посчитали появление крепости непростительным оскорблением.

Однако гладкие строения Шаттрата и его сверхъестественная магическая защита заставили огров замешкаться. В этом мире не существовало ничего подобного дрениейским технологиям. Даже самые слабые ученики чужаков владели более изощренными и эффективными магическими техниками, чем самые опытные чародеи огров.

Когда новый лидер захватил власть в Верховном Молоте, он заявил, что непременно завоюет Шаттрат. Император Хок'лон, одаренный колдун, верил, что дренеи украли силу огров. Возможно, у них и были прежде *какие-то навыки*, но они построили свой город на вершине Гории. Кто знает, сколько знаний осталось скрыто под старой столицей? Это был величайший центр Горианской силы, место, где проходили обучение все чародеи.

Хок'лон подстрекал свой народ начать войну, публично насмехался над дренеями, называя их «узурпаторами». Он обещал, что после победы над чужаками Верховный Молот станет центром новой просвещенной Горианской Империи. Ограм не придется восстанавливать бывшую столицу. Дренеи уже позаботились об этом. Аристократия Верховного Молота выказала поддержку Хок'лону, стремясь прибрать к рукам новый чудесный город.

Хотя армия огров, марширующая в сторону Шаттрата, значительно превышала дрениев числом, это не имело особого значения. Оборона города легко отразила первую атаку Верховного Молота, а возможности начать вторую им не дали.

Пока огры перегруппировались, Рангари и Воздаятели начали внезапные нападения с разных сторон, нанося удары вглубь войска неприятелей. Акама вел элитные войска святых воинов, среди которых находились и два его величайших последователя — Мараада и Нобундо. Они отыскиали и убили Хок'лона и его генералов, оставив силы Верховного Молота в полном беспорядке. Но дренеи не стали убивать оставшихся огров, а незамедлительно остановили атаку и вернулись в Шаттрат.

Затем Велен, словно сотканный из сверкающего Света, появился на бастионах Шаттрата. Он произнес лишь одну фразу, и его голос громом прокатился по небесам: «Отправляйтесь домой, и вы не пострадаете».

Ограм не нужно было повторять дважды. Они сбежали. Грандиозная война, призванная возродить Горианскую Империю, провалилась после первой же атаки, но с неожиданно минимальными потерями. Огры Верховного Молота больше никогда не решатся напрямую напасть на дрениев.





# ХРУПКИЙ МИР

## 99 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

До нападения огров на Шаттрат орки не видели в дренеях угрозы. Теперь все изменилось. Слава о скорой расправе над войсками Верховного Молота распространилась довольно быстро. Тайная и светлая магия, которой владели дренеи, не походила ни на одну из тех, что доводилось видеть оркам. И эта чужеродность рождала подозрения. Собрание кланов на фестивале Кош'харг того года прошло довольно напряженно. Некоторые кланы решили избегать любых контактов с дренеями. Другие отнеслись к ним как к врагам, пообещав атаковать, если те заберутся на территории орков. То, что дренеи решили свести потери среди огров к минимуму, все посчитали слабостью. Некоторые вожди предположили, что чужаки ненавидят сражения и достойного соперника просто испугаются.

Кош'харг закончился без согласия, осталось лишь беспокойство. В конце концов, дренеи никогда не проявляли агрессии по отношению к оркам. Большинство кланов решили по-прежнему держаться от чужаков подальше.

Но орки из клана Вихря Клинков выбрали иной путь. Так как они населяли территорию, расположенную между Лесом Тероккар и Награндом, то знали о главных торговых путях дренеев и о расписании их караванов.

Когда за один день пропало сразу несколько караванов, Велен и экзархи забеспокоились. Вскоре дренеи обнаружили сожженные останки торговцев, а среди них и трупы орков с татуировками, говорящими о принадлежности погибших к клану Вихря Клинков. Стало очевидно, кто затеял эти набеги. Самым удручающим было то, что несколько торговцев пропали: орки захватили их в плен.

Многие дренеи хотели ответить на такое вероломство силой. Велен запретил. Он позволил Рангари отправиться на секретное задание по освобождению пленных, но, по его мнению, открытая война с орками из Вихря Клинков привела бы к настоящему бедствию. Клан был небольшим. Победить его было бы довольно просто, но все знали: орки не сдадутся так легко. Война закончилась бы только со смертью последнего Вихря Клинков — и что тогда? Испугаются ли остальные кланы орков? Это противоречило их природе.

Велен не хотел войны, но также знал, что орки уважают храбрость в бою. Все будущие караваны хорошо охранялись, часто отряды Воздаятелей открыто демонстрировали оружие, мерцающее Светом Небес. Атаки грабительских орочьих отрядов обычно заканчивались ничем. Но иногда дренеи терпели поражение и попадали в плен.

Многих из них спасали Рангари, но не всех. Те несчастные, что оставались в заточении, были обречены на рабство до конца своих дней. Некоторые из них рожали детей от своих хозяев. Такие полукровки терпели оскорбления и презрение как со стороны орков, так и дренеев.

Вскоре клан Вихря Клинков проникся уважением к Рангари и Воздаятелям. Набеги совершались лишь на легко охраняемые караваны или же когда орками руководил кто-то особенно смелый (или безрассудный).





# ОРГРИМ И ДУРОТАН

## 13 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Годы шли, и между орками и дрениями установилось равновесие. Кровь проливалась лишь в редких стычках. Но не все столкновения между двумя расами приводили к конфликту. Например, все было иначе, когда с дрениями повстречались два молодых орка — Оргрим Молот Рока и Дуротан.

Пройдет время, и оба этих юноши станут великими вождями. Пройдет время, и каждый из них по-своему изменит судьбу своей расы.

Оргрим был родом из клана Черной Горы, а Дуротан — из клана Северного Волка. Они встретились на одном из фестивалей Кош'харг. Пока вожди кланов обсуждали текущие события и торговые соглашения, Оргрим и Дуротан мерились силой и крепостью духа. Их соперничество переросло в дружбу, которая сохранится на протяжении многих лет.

Хотя дружба между членами разных кланов противоречила давно сложившимся традициям, старейшины Северных Волков и Черной Горы разрешили Оргриму и Дуротану поддерживать их связь. Однажды летом юноши встретились на границе между Хребтом Ледяного Огня и Горгрондом. Их предупреждали не заходить дальше, но Оргрим и Дуротан никогда не слушались правил.

Они двинулись вглубь густого Леса Тероккар, где на них напал разъяренный огр из Верховного Молота. Оргрим и Дуротан были сильны, но мощи противника противостоять не смогли. Дикарь напал на орков, но ему не дали шанса убить их.

Разведчики Рангари следили за ограми, которые забредали в земли дрениев. Рангари появились из зарослей и сразили тварь своими стрелами. Лидер дрениевских охотников, Ресталаан, восхитился храбростью Оргрима и Дуротана, но знал, что они по-прежнему в большой опасности из-за других огров, рыскавших по этим лесам. Он предложил оркам безопасное убежище в соседнем поселении Телмор.

Юноши с опаской отнеслись к новым знакомым, но приняли приглашение. Они никогда не видели изнутри дрениевских города. Мало кто из орков их видел. Дрениевское гостеприимство поразило обоих, но еще больше они удивились необычным технологиям и архитектуре Телмора.

Прибытие Оргрима и Дуротана в Телмор оказалось удачным и для дрениев. Как раз тогда в городе находился Велен, ожидая встречи с Ресталааном. Он услышал о двух новоприбывших и решил с ними побеседовать. В последнее время Велен постоянно видел странные сны, в которых орки объединялись и отправлялись на какую-то войну. Иногда в этих видениях Пророк замечал огромную тень, медленно надвигающуюся на Дренор.

Из-за старых ран Велен не был уверен в истинности предзнаменований, но намеревался выяснить правду. Во время встречи с Оргримом и Дуротаном он внимательно наблюдал за орками, но не нашел в их сердцах ни намёка на тьму. Напротив, юноши показались ему гордыми и честными.

По приказу Велена разведчики Рангари сопровождали Оргрима и Дуротана к границам Горгронда. Их пребывание в Телморе было кратким, но оба многое узнали о дрениях. Они вернулись домой с рассказами о гостеприимстве соседей и необыкновенных чудесах.

Это событие стало одной из последних мирных встреч между орками и дрениями.













ГЛАВА III  
**ВОЗВЫШЕНИЕ  
ОРДЫ**





# ГЛАВА III ВОЗВЫШЕНИЕ ОРДЫ

## ВТОРОЕ ВТОРЖЕНИЕ НА АЗЕРОТ

На протяжении тысячелетий после побега дрениев с Аргуса Саргерас и его Легион продолжали Пылающий Поход. Демоны опустошили бесчисленное множество миров, выжигая дотла целые цивилизации.

Но один мир заставил Легион отступить. *Азерот.*

Азерот был удивительным местом. В нем жил зарождающийся дух титана, которому было суждено стать куда могущественнее самого Саргераса. Предводитель Легиона знал, что если Азерот попадет под влияние Тьмы, то станет оружием, которому Саргерас не сможет противостоять.

Предводитель Легиона был готов покорить этот мир до того, как Повелители Бездны утопят его во мраке, и начал массовое вторжение. Демоны всех мастей заполонили Азерот, убивая его жителей и сея повсюду магию скверны. Так началась Война Древних.

Затем случилось невозможное. Под управлением благородной расы ночных эльфов обитатели Азерота остановили вторжение Легиона и изгнали его обратно в Круговерть Пустоты.

Поражение привело Саргераса в ярость. Он стал одержим целью любой ценой захватить Азерот и начал планировать второе вторжение, но сразу столкнулся с рядом трудностей, не последней из которых стала проблема возвращения демонов на непокорный мир. Было совсем непросто открыть между Круговертью Пустоты и материальной вселенной достаточно большой и стабильный портал, через который могла бы пройти целая армия. Такой маневр требовал колоссальных затрат энергии.

Во время первого вторжения Легион использовал силу Источника Вечности на Азероте, позволившую демонам создать врата в Пустоту. Но теперь ночные эльфы его уничтожили. Найти другой путь для создания портала было возможно, правда, это требовало времени и больших усилий. Кроме того, Саргерас хотел быть уверен, что во второй раз Легион не встретит серьезного сопротивления. Он желал, чтобы жители Азерота были повержены до того, как демоны вступят в этот мир.

В голове Саргераса зародился план. Ему и его Легиону нужно найти новое оружие, способное ослабить защитников Азерота до прибытия демонических сил. Саргерас приказал своим приспешникам отыскать во Вселенной подходящую расу, которую можно было бы развратить и присоединить к войскам Легиона.

Тем временем падший титан сосредоточил все свое внимание на Азероте. Он искал кого-то столь могущественного, кто смог бы послужить ему в качестве проводника для начала следующего вторжения.



---

---

## ВТОРОЙ ИСТОЧНИК ВЕЧНОСТИ

*Хотя Источник Вечности был уничтожен, не вся его энергия исчезла. Ночной эльф по имени Иллидан Ярость Бури украл из него немного воды. С ее помощью он создал новый Источник Вечности. Саргерас и Легион в итоге узнают о его существовании, но так же легко, как первый, использовать не смогут. Место второго колодца увенчает Нордрассил, огромное Мировое Древо, зачарованное защищать энергию Источника.*



## ДОЛГАЯ ОХОТА

### 12 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Пока Легион собирал силы для следующего вторжения в Азерот, Кил'джеден Искушитель поручил демону по имени Талгат охоту на дрениев. Тот посетил множество миров, где хоть на минуту останавливались изгнанники, но всегда оставался на шаг позади своей добычи. После ряда неудачных попыток захватить дрениев Талгат наконец-то нашел признаки их местонахождения.

Когда *Генедар* рухнул на Дренор, волны хлынувшей от столкновения энергии достигли Круговерти Пустоты. Талгат ощутил прилив силы и решил исследовать странный феномен. Предчувствие его не обмануло, и вскоре он понял, что эта энергия исходит от наару, тех самых, которые помогли Велену и его изгнанникам сбежать с Аргуса. Более ста лет Талгат шел по следам святой силы, пока не добрался до пышных красот Дренора. Он уже приготовился к очередному разочарованию, считая, что дрениев снова выскользнули сквозь пальцы, но в этот раз все оказалось иначе.

На планете Талгат обнаружил еще молодую цивилизацию дрениев. Они не только поселились в этом мире, но и их пространственная крепость лежала в руинах. Они попали в ловушку.

Талгат связался с Кил'джеденом и рассказал ему о своей находке, чем сильно порадовал повелителя демонов. Когда-то тот был близким другом Велена. Бегство Пророка и его последователей с Аргуса Кил'джеден счел настоящим предательством, тяжким оскорблением, требующим наказания. После стольких лет повелитель демонов мог наконец осуществить свои желания.

Кил'джеден приказал своему слуге и дальше оставаться незаметным и докладывать обо всем, что он узнает о Дреноре. Талгат передавал информацию о дрениев и их образе жизни повелителю демонов, наряду с подробной информацией об орках и других обитателях нового мира.

Сначала Кил'джеден хотел сразу уничтожить дрениев, но потом решил повременить. Саргерас поручил ему и другим командирам Легиона найти новую расу, чтобы пополнить ряды их армии. Возможно, орки смогут послужить этой цели.

Поэтому пока Кил'джеден приказал Талгату продолжать наблюдать за Дренором и его обитателями. Повелителю демонов нужно было многое узнать об орках и их обычаях.



# ЭПОХА ЛЕГЕНД

## 11 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Талгат проводил время, наблюдая за орками и их укладом жизни. Демон обнаружил, что эти существа невероятно выносливы и многие из них склонны к насилию. Хотя он наблюдал за всеми кланами, больше всего он уделял внимание тем, кто имел власть и влияние среди их расы. Это были кланы Песни Войны, Черной Горы, Кровавой Глазницы, Призрачной Луны, Громоборцев и Северного Волка.

В Награнде постоянная битва с ограми Верховного Молота превратила клан Песни Войны в грозных кочевников. Возглавлял их воин по имени Громмаш Адский Крик. Верховный Молот превосходил Песню Войны числом, но это не останавливало смелого вождя от постоянных набегов на огров. Быстрые наездники на волках Адского Крика исследовали равнины Награнда, используя молниеносную тактику для грабежа поселений противника. В конце концов Громмаш и его народ разрушили владения Верховного Молота в этой местности, захватив себе большую часть территории. Они оттеснили огров обратно к стенам их крепости, и вождь клана Песни Войны стал легендой среди остальных орков.

Но беды Верховного Молота этим не закончились. У огров была долгая история порабощения орков. Ради развлечения они заставляли пленных сражаться друг с другом на аренах. Один раб по имени Каргат возглавил восстание в Верховном Молоте. Он оторвал себе руку, чтобы избежать цепей, и призвал оставшихся рабов сделать то же самое. Те, кто так сделал, присоединились к Каргату, пока тот неистовствовал в городе, проливая кровь своих господ.

Каргат и бывшие рабы основали новый клан Изувеченной Длани и поселились в Пиках Арака. Рабство изменило орков, превратив их в изуродованных и озлобленных созданий, которые знали лишь боль и страдания. Каргат и его последователи сделали самоизувечение и шрамирование кровавой традицией своего клана. Они приделывали оружие вместо оторванных конечностей, и вождь сам положил начало этому обычаю, получив прозвище Острорук.

К северу от территорий Изувеченной Длани находился Горгронд, родина клана Черной Горы. Их лидер, вождь Чернорук, пользовался огромным уважением среди орков по всему Дренору. Высокомерный и жадный до власти, он одновременно был волевым лидером и великим воином. Его могучие солдаты без колебаний последовали бы за своим вождем на край мира.

Чернорук мог похвастаться самой большой, организованной и отлично вооруженной армией орков на Дреноре. Шаманы клана усовершенствовали искусство владения стихией огня для обработки руды Черной горы, редкого металла, добываемого в Горгронде. Кузни Черной горы работали день и ночь, создавая зачарованное оружие и доспехи, почти неподдающиеся разрушению.

Подобно клану Песни Войны, клан Черной Горы довольно долго воевал с местными ограми. К тому времени, когда Талгат стал наблюдать за Черноруком и его соратниками, те разгромили звероподобных врагов и изгнали большинство из них из Горгронда.

Клан Кровавой Глазницы сильно отличался от своих братьев. Весьма суеверные, эти орки обитали в отдаленных уголках Танаанских джунглей, где практиковали темные ритуалы и постоянно сталкивались с самыми разными угрозами, от ботани и генезотавров до огров и араккоа. Многочисленные враги чуть не поставили клан на грань вымирания, когда к власти пришел новый лидер — Килрогг Мертвый Глаз.

Прежде чем стать вождем, Килрогг прошел обряд посвящения, во время которого узрел будущее. Он выколол себе глаз и взамен получил видение собственной смерти. Ужасный ритуал не беспокоил Килрогга. Он прожил жизнь без страха, точно зная день своей кончины.

Килрогг убил собственного отца и захватил контроль над угасающим кланом. Под его правлением орки штурмом взяли местные джунгли и истребили всех своих старых врагов.





ВОЖДЬ ЧЕРНОРУК НА ВОЙНЕ С ОГРАМИ



Талгат был заинтригован, обнаружив, что не все орки столь воинственны. Например, клан Призрачной Луны вел относительно мирную жизнь. Они были одухотворенным и интеллектуальным народом, населявшим Долину Призрачной Луны, большинство их традиций вращались вокруг шаманских практик. Шаманы клана часто путешествовали к Трону Стихий для общения с духами стихий и почитали умерших предков, прося у них совета.

Призрачной Луной руководил мудрый вождь Нер'зул. Его уважали в каждом клане, что было редкостью для разобщенной расы орков. Нер'зул выступал советником и помогал укреплять ослабевшие связи между разными кланами.

Самым загадочным кланом Талгат считал Северных Волков. Те жили в суровом крае под названием Хребет Ледяного Огня. Они были исключительными бойцами, но не стремились к господству над территорией, живя в гармонии с природой. Вождь клана Гарад воплощал в себе благородные идеалы Северных Волков, основанные на верности семье и общине. Он верил, что, лишь помогая друг другу, объединяясь, орки смогут выжить в этих немилостивых землях.

Гарад передал эти знания своим трем сыновьям, но не все из них приняли его учение. Двое младших детей вождя, Га'нар и Дуротан, боготворили отца и древние традиции клана. Старший сын, Фенрис, вырос другим.

Он отрекся от Северных Волков и присоединился к их соперникам, клану Громоборцев. В отличие от Северных Волков Громоборцы больше всего на свете ценили храбрость и доблесть. Они часто ввязывались в опасные приключения, охотясь на могучих гроннов и магнаронов Ледяного Огня. Фенрис заслужил среди них признание, которого так жаждал, и в итоге стал вождем клана.

В течение месяцев Талгат продолжал наблюдать за орками, особенно за теми, кто обитал на Хребте Ледяного Огня. Между ними и местными ограми из Камнерога росла напряженность. Демон очень хотел увидеть, как далеко орки смогут зайти, чтобы обеспечить себе безопасность.

## ВОССТАНИЕ МОК'НАТАЛ

Верховный Молот так и не оправился от битвы с кланом Песни Войны и восстания рабов Каргата. Огры потеряли власть в Награнде. Такой поворот событий весьма обеспокоил Камнерогов и их лидера, императора Келгрока. Влияние огров на Дреноре стремительно падало. Император был полон решимости удерживать контроль над Хребтом Ледяного Огня, но, вместо того чтобы укрепить границы своих владений, он стремился их расширить. И для этого у него было идеальное оружие.

После падения Горианской Империи огров осталось очень мало. Чтобы компенсировать недостаток численности населения, чародеи Камнерогов проводили жестокие эксперименты по созданию новых существ, которых можно было использовать как рабочую силу, и самые многообещающие результаты получили от скрещивания огров и порабощенных орков.

Дети этого вынужденного союза получили название Мок'натал. Они обладали силой огров и интеллектом орков. Камнероги держали Мок'натал в цепях и спаривали их друг с другом, чтобы получить еще больше слуг. Чтобы добиться верности среди полукровок, огры обещали уничтожать целые семьи, если хоть один из их членов взбунтуется.

Император Келгрок снял кандалы с многих Мок'натал и приказал им начать войну с орками. Именно они составили основной костяк армии Камнерогов.



Силы Камнерогов бесчинствовали на Хребте Ледяного Огня и захватывали богатые природными ресурсами участки орочных земель. Вождь Гарад призвал два других клана — Громоборцев и Белого Когтя — объединиться с Северными Волками против новой угрозы.

Под влиянием Фенриса Громоборцы ответили отказом на призыв Гарада. Они решили разобраться с Камнерогами самостоятельно. Отряды Громоборцев совершали набеги на поселения огров глубокой ночью, убивая как стариков, так и детей.

Тем не менее клан Белого Когтя откликнулся на призыв Гарада о помощи. Они чувствовали близость к Северным Волкам, с которыми разделяли многие обычаи и традиции.

Гарада объявили лидером армии из кланов Северного Волка и Белого Когтя. Лейтенантами он назначил своих сыновей Га'нара и Дуротана. Имея столь грозную армию под своим руководством, вождь атаковал Камнерогов. Орки не смогли достичь окончательной победы, но захватили несколько Мок'натал и их старейшину Леорокса.

Когда Гарад встретился с Леороксом, то был весьма удивлен тому, что узнал от своего врага. Вождь клана Северного Волка всегда считал, что полукровки добровольно служат ограм. Леорокс поведал ему о жестоком обращении Камнерогов с Мок'натал и о призраке расправы, постоянно грозящей их семьям. После долгих споров Гарад и его пленник достигли соглашения. Они помогут друг другу уничтожить Камнерогов навсегда.

Леорокс вернулся в Цитадель Камнерогов и принялся подстрекать Мок'натал к открытому восстанию. Полукровки восстали против своих угнетателей и предали крепость огню. Как только столбы дыма взметнулись в небо, Гарад и его армия ударили по внешней обороне Цитадели. Битва с Камнерогами затянулась на целый кровавый день, прежде чем армия орков и Мок'натал смогла выкурить огров из крепости. В самом сердце пылающей Цитадели Леорокс задушил императора Келгрока цепями, которые проносил большую часть своей жизни.

Орки одержали победу, но та досталась дорогой ценой. Сотни Северных Волков и Белых Когтей погибли в сражении, включая Га'нара. Он пожертвовал своей жизнью, помогая молодым Мок'натал сбежать из осажденной крепости. Смерть Га'нара разбила сердце его отца. Хотя Дуротан остался наследником семейной династии, вождь Северных Волков никогда не оправится от потери второго сына.

После битвы вождь Гарад предложил Леороксу и его народу земли на Хребте Ледяного Огня, чтобы создать новый дом. Старейшина отказался, зная, что орки никогда по-настоящему не примут полукровок.

Он собрал Мок'натал, и они поселились в отдаленном уголке Горгронда. Ресурсы были ограничены, но там полукровки могли жить в мире. Они отреклись от борьбы и поклялись брать в руки оружие лишь для защиты своих скромных владений.





# ПРЕДВЕСТИК ЛЕГИОНА

## 10 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Из наблюдений Талгата Кил'джеден многое узнал об орках. Выносливые, гордые и сильные, они были очень суеверными существами, поклонялись предкам и чтили духов стихий. Кил'джеден полагал, что столь сильные традиции позволят легко манипулировать этой расой. Подчинив ее своей воле, он бы мог использовать орков для отмщения дрениеям, прежде чем новые солдаты вступят в Легион.

Талгат пришел в ярость, когда узнал о планах Кил'джедена. Изменники наконец-то были в его власти. Он не для того тысячелетиями охотился на дрениеев, чтобы в последний момент какие-то примитивные орки пролили их кровь. Он потребовал, чтобы его господин изменил решение.

Кил'джеден по обыкновению хотел пресечь такое неповиновение смертью, но он понимал гнев Талгата. Тем не менее повелитель демонов не мог оставить подобное непослушание безнаказанным. Он приказал Талгату покинуть Дренор. Слуга Кил'джедена не станет принимать участие в падении дрениеев.

С уходом демона Кил'джеден сосредоточился на осквернении орков. Ему нужен был осведомитель из их расы, исполнитель его воли, и Искушитель принялся искать того, кто сможет перейти на сторону тьмы.

Кил'джеден нашел много подходящих кандидатов, но ни один из них не обладал таким потенциалом, как Гул'дан. Тот родился с физическими увечьями в небольшом клане на окраине Горгронда. Суеверные орки видели в сгорбленном Гул'дане лишь плохое предзнаменование и в итоге изгнали его. Только старый шаман клана сжалился над Гул'даном. Он велел ему отыскать Трон Стихий в Награнде, где изгнанник мог найти свою судьбу с помощью духов природы.

По началу Гул'дан отверг совет шамана. Годы жизни в пренебрежении сделали его жестоким и мстительным, но после борьбы за выживание в одиночку он отправился на поиски Трона Стихий. Гул'дан достиг святыни лишь былой тенью того, кем был когда-то, жалким орком, истощенным от голода и балансирующим на грани жизни и смерти. Он упал на колени и воззвал к духам, пообещав служить им, если они положат конец его страданиям.

Стихии ответили, но не так, как надеялся Гул'дан. Духи почувствовали тьму и ярость, бушевавшие в сердце орка, и изгнали его так же, как когда-то это сделал его клан.

Отчаяние охватило Гул'дана. Все на свете оставили его. У него не было ничего. Он *сам* был ничем. Кил'джеден прикоснулся к своей отчаявшийся добыче, и его шепот раздался в голове орка. Он пообещал сделать Гул'дана столь могущественным, что никто и никогда больше не посмеет пожалеть или подчинить его. Орк станет подобен *божеству* и отомстит всем, кто его оскорбил. В обмен на такую силу Гул'дан поможет Пылающему Легиону превратить свою расу в оружие для уничтожения дрениеев.

Гул'дан согласился на столь темную сделку. Он не питал любви к своему народу, лишь презрение. Их обычаи и традиции были причиной его страданий. Если для достижения божественной силы ему придется манипулировать расой орков, он сделает это без колебаний.

Кил'джеден научил нового слугу пользоваться магией скверны. Повелитель демонов знал, что она физически изменит орка и даже привлечет внимание дрениеев, так что принял меры, чтобы скрыть новые возможности Гул'дана. Кил'джеден показал ему, как прятать свою силу, и приказал использовать ее лишь в случае крайней необходимости. Гул'дан пристрастился к опасной магии быстрее, чем ожидал. Он упивался разрушительной мощью, которой владел.

Так появился первый орк-чернокнижник.



# ОТРАВЛЕНИЕ ДРЕНОРА

**К**ил'джеден обзавелся осведомителем на Дреноре, который исполнял его волю, но обстоятельства для того, чтобы орки выступили против дренеев, пока были неподходящими. Повелителю демонов нужно было, чтобы вся раса орков сплотилась в единую армию от отчаяния и переполняющей их души тьмы.

Из рассказов Гул'дана о прошлом Дренора Кил'джеден узнал, что было время, когда орки уже объединялись. Много лет назад огры пытались захватить Трон Стихий. Их вмешательство повергло духов стихий в хаос, что привело к ужасным последствиям. Опасаясь надвигающегося бедствия, орки объединились для сражения с ограми. Если Кил'джеден сможет вновь устроить подобный переворот стихий, то, возможно, история повторится.

Кил'джеден руководил Гул'даном, помогая орку наполнить Трон Стихий магией скверны. Как и было задумано, чужеродная сила ослабила духов природы. Яростные духи Дренора — Гордауг, Абориус, Каландриос и Возжигатель — появились, чтобы остановить Гул'дана. Но они никогда прежде не сталкивались с чернокожником. Орк призвал странную магию и начал высасывать жизнь из Яростных духов, тем самым подрывая их силы. Он почти уничтожил их, прежде чем они смогли сбежать от его гнева.

Впервые в жизни Гул'дан одолел другое живое существо. Победа опьяняла. Магия скверны повергла стихии в хаос.

Шло время, и долгие засухи сменялись проливными дождями. Наводнения опустошили засушливую местность Горгронда и часть Награнда. Необычные метели замели снегом Танаанские джунгли и Лес Тероккар. Реки и ручьи высохли, что привело к вымиранию тысячи копытней и талбуков.

Болезни, нехватка воды и недостаток пищи стали причиной страданий орков. Шаманы ничем не могли помочь. Духи стихий мучились от энергии скверны и теперь редко им отвечали.

Гул'дан также использовал свою магию для распространения красной оспы среди кланов. Эта эпидемия стала самой ужасной в истории орков. За несколько месяцев сотни погибли от ядовитой чумы.

Многие из жертв заразились оспой во время фестиваля Кош'харг в Награнде. Под руководством Нер'зула кланы встретились, чтобы обсудить проблемы со стихиями. Когда Кош'харг закончился и орки собирались возвращаться домой, некоторые из них обнаружили признаки оспы. Среди зараженных был и вождь клана Северного Волка Гарад.

Нер'зул опасался, что заболевшие распространят заразу дальше, что приведет к новым жертвам. Он призвал Гарада и других переносчиков чумы остаться в Награнде. Там они смогли бы построить новую деревню, которая станет домом для больных и удержит их подальше от основной части населения.

И хотя мысли о том, что он не сможет вернуться домой, переполняли сердце Гарада скорбью, он видел мудрость в словах Нер'зула. В последнюю очередь вождь Северных Волков желал распространения оспы среди своей семьи и членов клана. Гарад не покинул Награнд и взял на себя ответственность за других зараженных.

Дуротан порывался остаться со своим отцом, но тот отдал ему другие приказания. Молодой Северный Волк был единственным наследником вождя в клане. Гарад убедил его вернуться домой и присмотреть за своим народом некоторое время.

Это был последний раз, когда Дуротан видел отца. В течение нескольких недель красная оспа поглотила Гарада. Он руководил другими зараженными совсем недолго, но заслужил их вечное уважение. Они назвали свое поселение Гарадар в его честь.



# ТЕНЬ НЕР'ЗУЛА

## 8 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

**Н**асилие и отчаяние распространялись среди кланов. Кил'джеден почувствовал, что время для объединения орков почти пришло, но для этого ему нужен был лидер. Гул'дан при всех своих талантах не мог вдохновить свой народ или послужить для него примером. Повелитель демонов приказал слуге объединиться с тем, кто на это способен. Но сначала Гул'дану необходимо было уничтожить всех, кто знал о его прошлом.

Скрытый капюшоном чернокнижник вернулся в родной клан. Он предал поселение огню скверны, сжег каждого орка дотла. Когда адский огонь наконец утих, не осталось ничего. Никого, кто когда-то знал истинную историю Гул'дана.

Стерев свое прошлое, он отправился в клан Призрачной Луны. Их мудрые шаманы пользовались уважением у всех орков. Один из них станет идеальной пешкой для Легиона.

Гул'дан тщательно скрывал свою демоническую силу и не показывал, что он — чернокнижник. Он поведал историю о том, что орги уничтожили его деревню и убили всех, кроме него. И хотя для клана было весьма необычно принять в свои ряды чужака, орки Призрачной Луны сжалились над Гул'даном и позволили ему остаться. Новоприбывший внимательно наблюдал за старыми шаманами клана, чтобы выяснить, кого будет проще склонить на свою сторону. После долгих размышлений его выбор пал на харизматичного, но беспокойного и неуравновешенного вождя Нер'зула.

Тот был самоотверженным и решительным лидером, склонным к чрезмерному упрямству. Если у него появлялась цель, он как одержимый следовал ей, пока не добивался успеха.

Именно эта черта отлично послужит Гул'дану и Легиону. Но гораздо важнее было внутреннее смятение и печаль Нер'зула. Много лет назад скончалась возлюбленная супруга шамана, Рулкан. Нер'зул смирился с ее смертью, но последнее время проблемы с духами стихий Дренора разбредили старые раны. Он всегда обретал покой, общаясь с ними, но теперь они хранили молчание. Нер'зул все чаще предавался воспоминаниям о Рулкан, и его горе стало таким же сильным и разрушительным, как тогда, когда он только потерял ее.

Гул'дан почувствовал тьму внутри Нер'зула. Он рассказал старому шаману о своих собственных бедах, о семье и друзьях, которых потерял в деревне. Со временем Гул'дан завоевал дружбу и доверие Нер'зула и даже убедил старейшину взять его в ученики для обучения шаманизму. Через Гул'дана Кил'джеден получил доступ к лидеру, которого мог подчинить своей воле. Когда повелитель демонов начал искажать мысли Нер'зула, он отправил Гул'дана на другое задание. Орки были растеряны, доведены до отчаяния, и теперь было необходимо, чтобы они увидели врага в дрениях.

С этим Гул'дан разберется.





# СЕМЕНА НЕНАВИСТИ

Чтобы разжечь конфликт между орками и дренеями, Гул'дан отправился в клан Вихря Клинков. Их самое большое поселение располагалось на границе Леса Тероккар, недалеко от дренийской столицы Шаттрата.

На протяжении многих десятилетий напряжение между Вихрем Клинков и их соседями медленно нарастало. Иногда орки грабили караваны дрениев, брали пленных или убивали всех, кому не удавалось сбежать.

Когда среди духов стихий начались беспорядки, клан сильно пострадал. Их источники воды пересохли, и смертельную забаву с караванами пришлось прекратить. Красная оспа также подкосила клан, две трети его скончалось от болезни. Орки были в отчаянии, и это сделало их уязвимыми.

Гул'дан пришел в деревню Вихря Клинков как представитель клана Призрачной Луны. После долгих бесед он убедил их, что в красной оспе и бедах со стихиями виноваты дренеи. Гул'дан заверил клан Вихря Клинков, что, если они прольют кровь дрениев, подобный поступок задобрит духов стихий.

Как и все орки, Вихри Клинков очень уважали шаманов Призрачной Луны. У них не было причин сомневаться в словах Гул'дана. Они воспользовались его советом, желая изменить свою судьбу.

Вскоре клан собрал легковооруженную группу налетчиков, и этот многочисленный отряд напал на караван дрениев. Орки убили десятки невинных и столько же захватили в плен. Одной из этих пленных была Леран, сестра Воздаятеля Мараада. Когда тот узнал о пропаже сестры, он убедил руководство дрениев принять меры. Многие другие Воздаятели также призывали действовать. Слишком долго клан Вихря Клинков охотился на их торговцев. Настало время раз и навсегда уничтожить угрозу.

Велен же призывал к спокойствию. Он чувствовал какой-то заговор. В течение долгих лет после крушения *Генедара* он медленно восстанавливал свою способность видеть будущее, но его видения все еще оставались ненадежными. Станные образы заполняли его мысли, смысла многих из них он не понимал.

Но некоторые его очень беспокоили. Во время атаки Вихрей Клинков ему пришло видение огромной тени, которая нависла над орками и руководила их действиями. Велен и экзархи отправили Рангари разузнать о действиях клана, а также о том, какая неведомая сила стояла за их вспышкой жестокости. Дренийские разведчики не нашли доказательств того, что орками манипулировали, но вернулись с ужасными сведениями. Клан Вихря Клинков убивал своих пленных во время жутких ритуалов, призванных задобрить духов. Лишь несколькими пленными пока удалось избежать ужасной судьбы, и Леран была среди них.

Мараад не мог больше оставаться на месте, не теперь, когда еще оставался шанс спасти сестру. Он страстно призывал Велена и экзархов начать наступление. Неохотно, но лидеры дрениев все же согласились. Небольшой отряд Воздаятелей и Рангари во главе с Мараадом штурмовал деревню Вихря Клинков. К тому времени, когда они достигли поселения, Леран и остальных пленников уже убили. Вид изуродованного тела сестры разъярил Мараада, и он устроил в селении настоящую бойню.

Издавека Гул'дан наблюдал за тем, как насилие захлестнуло клан Вихря Клинков. Орки настолько отчаялись задобрить духов, что сражались до последнего, пока в живых не осталось почти никого. Лишь несколько уцелевших кинулись на восток в Долину Призрачной Луны, но им было не суждено достигнуть своей цели.

Гул'дан уничтожил беглецов, чтобы они не смогли поведать о том, что произошло в Лесу Тероккар на самом деле. Осталась лишь версия событий, придуманная чернокнижником.





МАРААД НАХОДИТ СВОЮ СЕСТРУ В ДЕРЕВНЕ КЛАНА ВИХРЯ КЛИНКОВ



После возвращения в клан Призрачной Луны Гул'дан рассказал о злодеяниях, которым стал свидетелем. Дренеи устроили беспричинную резню в клане Вихря Клинков. Они убивали мужчин и женщин, стариков и детей. Рассказы о кровопролитии быстро разнеслись среди орков.

Семена ненависти и недоверия к чужакам пустили корни.

## ШЕПОТ МЕРТВЫХ

Пока Гул'дан планировал атаку на клан Вихря Клинков, Кил'джеден играл с переживаниями Нер'зула. Он являлся орку во снах под видом призрака его возлюбленной супруги Рулкан и говорил вождю, что недавняя вспышка красной оспы и беспорядки среди духов стихий — дело рук дрениев. Раса затворников стремилась искоренить орков.

Поначалу Нер'зул отнесся к словам Рулкан с осторожностью. Между орками и дрениеями иногда случались конфликты, но весьма редко. Вождь никогда не замечал воинственности за этими существами. Когда прибыл Гул'дан с новостями о злодеяниях в клане Вихря Клинков, Нер'зул изменил свое мнение.

Рулкан не ошибалась. Дренеи были не теми, кем казались.

Дух жены не отступал от Нер'зула. Она говорила орку, что единственный способ спасти его народ — это война с дрениеями. Но кланы никогда не смогут совершить такой подвиг в своем нынешнем состоянии, им необходимо создать общую армию, как много веков назад, когда Горинская Империя угрожала их существованию. Рулкан убедила Нер'зула, что ему суждено стать спасителем своей расы. Ни у кого больше не хватит мудрости руководить кланами как единым целым.

Нер'зул поведал соплеменникам о том, что узнал от призрака. Суеверные орки редко перечили советам, полученным от духов предков. Предупреждение Рулкан приняли за истину. Клан Призрачной Луны поддержал Нер'зула, и Гул'дан был одним из первых, кто всецело встал на сторону вождя.

Тот отправил призыв другим кланам. Они должны были встретиться у Ошу'гуна, где шаман хотел открыть остальным вождям дурные предзнаменования, полученные им от предков.

При подготовке к этому событию Кил'джеден направил свои силы на Ошу'гун, предотвратив любую попытку орков связаться с настоящими духами в недрах кристальной горы. Он также коснулся разума старейших шаманов по всему Дренору. Как и с Нер'зулом, он явился им под видом духов уважаемых предков и предупредил орков о жестоких намерениях дрениев.

## ОБРАЗОВАНИЕ ОРДЫ

В течение нескольких недель вожди орков постепенно прибывали к Ошу'гуну. Громмаш Адский Крик, Килрогг Мертвый Глаз, Каргат Острорук, Чернорук, Фенрис и другие прославленные лидеры заняли свои места в тени кристальной горы.

Среди них был и вождь клана Северного Волка Дуротан. Он явился со своей супругой Дрекой и старейшим шаманом клана Дрек'Таром. Для Дуротана встреча на Ошу'гуне была редкой возможностью поговорить со своим старым другом Оргримом Молотом Рока, который стал главным помощником Чернорука. Из-за своих обязанностей перед кланами последнее время друзья встречались редко.

Пока Дуротан и Оргрим с радостью приветствовали друг друга, прибыл старейшина шаманов Нер'зул, чтобы обратиться к собравшимся оркам. Он рассказал им о пророчестве



Рулкан, предупреждавшем орков о тревожном будущем. За беспокойством духов стихий и вспышками красной оспы стояли дренеи. Резня, которую они устроили в поселении Вихря Клинков, была лишь предвестником многих грядущих смертей. Дренеи стремились истребить *всех* орков.

Но все еще была надежда предотвратить неизбежное. Если кланы смогут забыть о разногласиях и объединить свои силы, им удастся разбить дрениев и спасти мир.

Нер'зул знал, что просит от орков, не привыкших сотрудничать, слишком многого. Он дал вождям целый день и ночь поразмыслить над его словами.

Орки спорили о предложении старейшины шаманов до глубокой ночи. Воинственные вожди вроде Громмаша, Чернорука и Каргата поддерживали идею единства. С тех пор как вести о бойне в клане Вихря Клинков достигли их, они стали опасаться дрениев. Остальные предводители не так жаждали кровопролития. Одним из самых ярких противников войны был Загрел, вождь клана Белого Когтя. Он не верил, что уничтожение дрениев сделает жизнь лучше. Напротив, оно могло еще больше разозлить духов стихий.

Дуротан думал так же. Много лет назад он и Оргрим столкнулись с дрениеями и получили укрытие в одном из их городов. Им даже удалось встретиться и поговорить с таинственным лидером чужаков, Веленом.

Неужели этот мирный народ жаждал войны с орками? Что они надеялись от нее получить? Было ли их гостеприимство лишь уловкой, чтобы побольше узнать о своих врагах?

Терзаемый сомнениями, Дуротан все же не мог оспаривать мудрость предков. Если они увидели в дрениях угрозу, так тому и быть. Остальные шаманы, включая Дрек'Тара, поведали, что они также получили видения от предков, которые подтверждали слова Нер'зула.

Во время обсуждения Гул'дан бродил среди лидеров клана. Он знал, что другие орки считают его слабым из-за физических недостатков, и использовал это в своих интересах. Он открыто поддерживал Нер'зула и приветствовал перспективу войны. При этом Гул'дан подчеркивал, что объединение — это дело чести. Если даже такой изувеченный орк, как он, готов сражаться и умереть за клан, то каждого, кто противился сплоченности, можно было назвать трусом.

Манипуляции Гул'дана переманили на сторону Нер'зула многих орков, но не всех. Чернокнижник запомнил Загрела и остальных, кто упорно выступал против союза орков. Он никогда не забудет их имен.

На рассвете орки собрались для голосования. Почти каждый вождь согласился объединиться.

С этого дня их союз будет известен как Орда.

---

---

---

## ПРОРОЧЕСТВО МОЛОТА РОКА

*Оргрим владел оружием, известным как Молот Рока, которое хранилось в его семье на протяжении многих поколений. С этим легендарным артефактом было связано древнее пророчество. Оно гласило, что последний из потомков Молота Рока использует его, дабы сначала привести орков к спасению, а затем к гибели. После этого оружие перейдет в руки орка, не состоящего в клане Черной Горы. Новый владелец использует Молот Рока во благо справедливости.*





# СОМНЕНИЕ ПРОРОКА

## 7 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

За несколько месяцев после образования Орды кланы сплотили своих воинов и принялись устраивать набеги на отряды дренейских охотников. Новости об этих битвах быстро достигли Велена и Совета экзархов. Лидеров дрениев привели в замешательство эти внезапные вспышки кровопролития, но они не стали для них полной неожиданностью. Велен и его последователи предполагали, что беспокойство в пространстве духов стихий толкнет орков к насилию.

В конце концов именно это произошло с кланом Вихря Клинков. Отчаявшиеся и сбитые с толку орки принесли пленных дрениев в жертву, надеясь задобрить стихии.

По приказу Велена шпионы дрениев попытались наладить контакт с кланами. Все попытки те либо проигнорировали, либо встретили с открытой враждебностью. Когда разведчики Рангари доложили, что кланы орков объединились в единую армию, Велен и экзархи поняли, что время для дипломатии прошло и необходимо защитить свой народ от жаждущих войны орков.

Вместо того чтобы наступать на врага, Совет решил защищать свои владения. Дренеи еще не ведали, что противником манипулирует Пылающий Легион. Велен и экзархи считали орков такими же жертвами природных бедствий, как и всех остальных живых созданий на Дреноре.

Лидеру Воздаятелей, экзарху Акаме, велели заняться обороной. Он отправил своих последователей в разные поселения дрениев по всему миру. Тем временем Механологи создавали новые укрепления в таких крупных городах, как Храм Карабор и Шаттрат.

Сам Велен все свои силы бросил на то, чтобы разгадать причину беспорядка, царящего среди духов стихий. У него возникала мысль, что за всем этим мог стоять Легион, но он не находил доказательств присутствия демонов на Дреноре.

Тем не менее на тот случай, если Легион все же появится, Велен все свое внимание обратил на звезды. Когда он поймет, что демоны уже на Дреноре, будет слишком поздно.

## БЛАГОДЕТЕЛЬ

Нер'зул с растущим беспокойством наблюдал за разворачивающейся войной с дрениями. Он последовал совету Рулкан, но что хорошего из этого вышло? Орки превратились в кровожадных созданий. Но еще большее беспокойство вызывало состояние стихий. После того как начались атаки на дрениев, духи стихий бесследно исчезли.

Кил'джеден почувствовал тревогу Нер'зула и попытался удержать над ним власть. Однажды ночью к шаману во сне явился ложный облик Рулкан. Призрак рассказал ему о могущественных созданиях, которые могут помочь оркам одолеть дрениев и принести гармонию в мир. Нер'зул убедил Рулкан призвать этих потенциальных союзников.

Следующей ночью одно из этих созданий откликнулось на призыв. Кил'джеден явился Нер'зулу в образе святящегося порождения стихий. Он велел орку привести Орду к победе до того, как дрениеи смогут выстроить оборону, и пообещал, что победа обрадует стихии.

Нер'зул трепетал перед новым благодетелем, но вскоре его беспокойство усилилось. Кил'джеден стремился известить дрениев и жаждал, чтобы орки убивали своих противников, не ведая пощады. Казалось, благодетель был особенно одержим убийством одного из них,



носившего имя Велен. Нер'зул никогда прежде не встречал столь жестокого духа. Кроме того, с тех пор как Кил'джеден заговорил с ним, Рулкан пропала, а шаман нуждался в ее поддержке как никогда прежде. Он тайно отправился к горе Ошу'гун, надеясь восстановить связь с погибшей супругой и получить совет от других духов предков.

Нер'зул не ведал, что Кил'джеден прознал о его планах. Старейшина шаманов оказался не тем лидером, на которого рассчитывал повелитель демонов. Кил'джеден приказал Гул'дану собрать союзников, которые смогут установить власть над кланом Призрачной Луны, так как больше полагаться на Нер'зула он не мог.

Гул'дан встретился с молодым, но уважаемым шаманом клана Призрачной Луны по имени Терон'кров. Чтобы заручиться поддержкой, чернокнижник продемонстрировал ему могущество магии скверны, которая, по его словам, была высшей формой шаманизма. Терон'кров же слишком долго пытался связаться со стихиями и каждый раз терпел неудачу. Впервые используя магию скверны, он решил, что открыл способ изменить мир и помочь своей страдающей расе.

Терон'кров был одним из первых шаманов Призрачной Луны, ставших чернокнижниками, но Гул'дан переманил на свою сторону и других. Все благородные намерения этих орков исчезли с принятием скверны. Эта магия развратила их мысли и породила тьму в сердцах.

Они стали верны лишь одному Гул'дану.

## СВЕРЖЕНИЕ НЕР'ЗУЛА

Пока Гул'дан обучал чернокнижников, Нер'зул добрался до Ошу'гуна. Он воззвал к предкам со всей силой, и его воля пробилась невидимый барьер, которым Кил'джеден ограждал священную гору. Вихрь бесплотных голосов ворвался в разум шамана. Среди них была и его супруга Рулкан, не иллюзия, созданная Кил'джеденом, а настоящая Рулкан. Дух раскрыл Нер'зулу глаза на то, что тот натворил. Дренеи не были врагами. Врагом был Кил'джеден. Его не волновало спасение орков. Его целью было их осквернение. С помощью Гул'дана Кил'джеден вынудил Нер'зула создать Орду и развязать войну с невинными дренеями.

Затем Рулкан и остальные духи предков отвернулись от Нер'зула. Их молчаливое осуждение сломило старейшину шаманов, он осознал, что ничто не сможет ему помочь вернуть их расположение. Для верующего орка подобная участь была хуже смерти.

Стыд охватил Нер'зула. Предки поступили правильно, отказавшись от него. Он был глупцом, отдавшим орков в руки тьмы, даже не осознавая того. С опущенной головой и тяжелым сердцем он побрел обратно в Долину Призрачной Луны, думая, что же делать дальше. Шаман еще верил, что ему удастся найти способ сорвать планы Гул'дана и Кил'джедена.

Такой шанс ему не представился. Вождь, не успев добраться до Долины Призрачной Луны, попал в плен к Гул'дану и его приспешникам.

Многие чернокнижники жаждали смерти Нер'зула, но Гул'дан не стал им потакать. Кил'джеден отдал своему слуге четкие указания относительно старейшины. Повелитель демонов желал, чтобы Нер'зул воочию увидел, что станет с расой орков. У Кил'джедена были и другие веские причины сохранить жизнь шаману. Именно Нер'зул вдохновил орков на войну с дренеями. Его внезапное исчезновение вызвало бы подозрения среди кланов.

В последующие недели и месяцы Гул'дан и его чернокнижники постоянно унижали Нер'зула и обращались с ним почти как с рабом. Страшась смерти, старейшина стал слишком слабым, безвольным и боялся послушаться своих хозяев. Постепенно орки привыкнув к все более продолжительному отсутствию вождя, и его надзиратели станут голосом клана Призрачной Луны.



# ГОСПОДСТВО КЛАНА ЧЕРНОЙ ГОРЫ

## 6 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Когда Гул'дан предал Нер'зула, орки продолжали свою войну с дрениеями. Клань разрушали их небольшие поселения по всему миру, но им так и не удалось захватить крупные населенные пункты. Оборона дрениеев была достаточно мощной, а их армия действовала слаженно.

У орков дела обстояли иначе. Вожди Чернорук и Громмаш Адский Крик соперничали друг с другом и постоянно спорили о военной тактике. Из-за таких разногласий между кланом царил вражда. Они были Ордой лишь на словах.

Кил'джеден прекрасно знал об этом. Он наблюдал за разворачивающейся войной с растущим недовольством. Гул'дан жаждал занять место Нер'зула и взять Орду под контроль, но повелитель демонов не предоставил ему такой возможности. Тот был полезен как чернокнижник, но не мог стать лидером. Его сила крылась в уловках и манипуляциях, а такие действия лучше совершать в тени.

Оркам был нужен настоящий лидер. Настоящий *вождь*.

Голос Кил'джедена прогремел в голове Гул'дана. Он приказал найти для Орды другого предводителя, иначе война была бы обречена на провал, а клань потеряли бы поражение от дрениеев. Хотя Гул'дан пришел в ярость от того, что господин не позволил ему управлять Ордой, чернокнижник все же повиновался. Его страх перед Кил'джеденом был сильнее жажды власти.

Гул'дан знал лишь одного орка, располагавшего достаточной силой и уверенностью, чтобы удержать контроль над Ордой, — вождя Чернорука. Из всех кланов именно клану Черной Горы больше всего сопутствовал успех в войне с дрениеями. Если бы они возглавили Орду, то смогли бы привить строгую военную дисциплину остальным оркам, а также использовать свои природные кузны, чтобы вооружить другие клань и создать огромные боевые машины для уничтожения обороны дрениеев.

Гул'дан встретился с Черноруком и начал уговаривать его надеть мантию верховного вождя. Взамен чернокнижник пообещал наделить клан Черной Горы немыслимой силой: не только его шаманы снова обретут могущество, но и солдаты станут мощнее других орков. Сам Чернорук войдет в историю как величайший из когда-либо живших предводителей своего народа.

Чернокнижник знал: чтобы заручиться поддержкой Чернорука, одними обещаниями обойтись не получится. Гул'дан обучил некоторых шаманов Черной Горы тому, как пользоваться магией скверны. Он также показал им новые ритуалы, при помощи которых те смогли увеличить количество воинов в клане. Чернокнижники наделяли молодых орков магией скверны. От ее притока подростки быстро росли, получая силу взрослых воинов. Но такая техника влияла на их психику. Демоническая энергия извращала ум юношей, и они были подвержены внезапным вспышкам ярости и агрессии.

Несмотря на такие недостатки, Чернорук был поражен результатами. Он приказал чернокнижникам превратить своих молодых сыновей, Дал'Ренда и Мейма, в «настоящих солдат». Увидев в Гул'дане полезного союзника, Чернорук согласился возглавить Орду. Чернокнижник пообещал создать тайный орден, который будет следить за орками и контролировать их. Он станет известен как Совет Теней, и Чернорук будет одним из его членов. Но Гул'дан не поведал о том, что в этом ордене будет существовать тайный круг, подчиняющийся лично



чернокнижнику и состоящий из преданных ему шаманов Призрачной Луны. Гул'дан включил Чернорука в Совет Теней лишь из желания обмануть вождя и заставить его поверить в то, что он контролирует все стороны жизни Орды.

Между Гул'даном и Черноруком не без причины зародилось недоверие. Они видели друг в друге лишь средство для достижения цели. Гул'дан намеревался превратить Чернорука в свою марионетку и управлять судьбой Орды через Совет Теней. Но воин не был глупцом и понимал, что Гул'дан стремится к власти. Правда, вождь был уверен, что не позволит чернокнижнику себя провести, а напротив, использует его, чтобы занять свое место в истории орков.

## СОВЕТ ТЕНЕЙ

Чернорук возобновил наступление на дренеев, а Гул'дан занялся формированием Совета Теней. Его первыми членами стали все чернокнижники из клана Призрачной Луны, включая Терон'крова. Члены других кланов также присоединились к ордену. Они поклялись хранить в тайне само существование и цели Совета Теней от *кого бы то ни было*. Гул'дан включил в свой секретный орден не только орков. Он искал учеников по всему Дренору, и самыми способными из них оказались Гарона и Чо'Галл.

Гарона родилась в клане Вихря Клинков. Ее отец был великим воином-орком, а мать — дренейской пленницей. Она была не первой полукровкой, родившейся в клане, но лишь одной из немногих, кому удалось выжить в детстве. Годы унижений превратили ее в свирепого бойца. Помимо природной физической силы она обладала острым умом и даром говорить на других языках. У пленников Гарона научилась языку дренеев, и ее народ часто использовал полукровку в качестве переводчика.

Когда дреanei уничтожили главное поселение клана, Гарона бежала в дебри Леса Тероккар. Она держала путь на восток, пока ее дорога не пересеклась с Советом Теней. Пока некоторые из чернокнижников смотрели на Гарону как на диковинку, Гул'дан увидел в ней огромный потенциал.

Чтобы завоевать доверие Гароны, Гул'дан с сочувствием и симпатией отнесся к ней — он отлично знал о том, как тяжело живется изгоям. Когда же полукровка утратила бдительность, Совет Теней нанес удар. Гул'дан и его чернокнижники призвали темные силы и околдовали ее, сделав убийцей.

Чо'Галл удостоился иной участи, нежели Гарона. Двухголового огра Чо'Галла почитали как предвестника удачи. Он жил жизнью избранных в Верховном Молоте, где обучался у самых талантливых огрских чародеев. Чо'Галл имел природную склонность к тайной магии и приобрел огромную популярность среди обычных огров Верховного Молота, но не среди местной аристократии.

Высокомерие и жажда власти Чо'Галла рассорили его с правящей элитой. Высокопоставленные огры боялись, что растущая популярность чародея даст ему возможность захватить власть в городе. Чтобы не допустить подобного, аристократия попыталась убить Чо'Галла. Маг едва уцелел после покушения на свою жизнь и сбежал из Верховного Молота.





---

---

## НЕКРОЛИТЫ

*С помощью Кил'джедена Гул'дан также создал группу орков под названием некролиты. Они посвятили себя изучению темного искусства некромантии, благодаря которому могли распространять чуму среди дрениев и воскрешать мертвых для сражения на стороне Орды.*



Чо'Галл жаждал мести, но знал, что ничего не получится до тех пор, пока он не обретет силу. Исследуя мир в поисках знаний и оружия, он наткнулся на Совет Теней и их магию скверны.

Чо'Галл заинтересовал Гул'дана своей самоуверенностью и безграничной жаждой власти. Он сделал огрского мага своим первым учеником и обучил секретам магии скверны, рассказав о существовании Пылающего Легиона.

И хотя Чо'Галл поклялся Гул'дану в верности, он был готов предать его в любой момент. Мага интересовала только сила, и ему не было дела до разглагольствований чернокнижника о демонах и Легионе. Как только Гул'дан и Совет Теней перестанут быть полезными для Чо'Галла, тот был готов сразу отвернуться от них.

## КЛИНОК СОВЕТА ТЕНЕЙ

Хотя Гул'дан заручился поддержкой Чернорука, он знал, что другие кланы могут не признать вождя Черной Горы верховным предводителем. Они были еще не готовы. Чернокнижник отправил к остальным оркам лазутчиков из Совета Теней, чтобы те распространяли слухи о великих деяниях Чернорука. Они утверждали, что его шаманы обнаружили источник новой силы, куда более могущественной, чем силы стихий. Многие орков заинтериговали эти таинственные истории, и они с трепетом взирали на Чернорука.

Во время путешествий агенты Совета Теней также шпионили за кланами. Они запомнили тех орков, которые были против Орды, и передавали эту информацию Гул'дану. Больше всего чернокнижника разгневал вождь Загрел из клана Белого Когтя. Он призывал сородичей прекратить бессмысленную войну с дрениев и сосредоточить внимание на ритуалах шаманизма. Загрел верил, что лишь преданное поклонение и верность старым традициям помогут оркам возродить связь с духами стихий.

Гул'дан опасался, что, если дать Загрелу достаточно времени, он сможет заручиться поддержкой тех орков, которые ставили под сомнение идеалы Орды, к примеру Дуротана и его Северных Волков. Чернокнижнику было необходимо как можно скорее разделаться с непокорным лидером Белого Когтя, и он располагал идеальным оружием для такого злодеяния.

Гул'дан приказал Гароне убить Загрела. Околдованная полукровка не могла сопротивляться его приказам. Бесшумно, словно тень, она проскользнула в лагерь Белого Когтя и нанесла удар точно в сердце Загрелу. Никто из клана так и не узнает, что она была здесь.





НЕР'ЗУЛ ВО ВЛАСТИ СОВЕТА ТЕНЕЙ



После безвременной кончины вождя братья и сыновья Загрела начнут бороться за власть, чем окончательно подкосят свой клан. Белый Коготь выстоит, но уже никогда не будет столь силен, как раньше.

Война с дрениями вызывала сомнения и у Дуротана. Смерть Загрела лишь усилила его беспокойство. Гибель самого яркого противника Орды не была простым совпадением. Но Дуротан не мог найти доказательств того, кто же на самом деле убил вождя Белого Когтя. Было ли это делом рук одного из жаждущих власти родственников Загрела или же тут поработала какая-то иная, невидимая сила?

## ПЕРВЫЙ ВЕРХОВНЫЙ ВОЖДЬ

Устранив Загрела и подняв уважение к клану Черной Горы, Гул'дан созвал вождей и их шаманов на встречу к горе Ошу'гун. Пришло время провозгласить Чернорука предводителем Орды, но сперва чернокнижник решил воплотить в жизнь еще один трюк, чтобы обеспечить поддержку новому лидеру.

У Ошу'гуна Гул'дан сыграл на страхе шаманов. Они уже годами безуспешно молились и зывали к стихиям. Теперь им пришлось принять суровую правду: бесполезные духи природного мира оставили орков. Но Гул'дан заявил, что для шаманов все еще есть надежда. Он возвестил, что клан Черной Горы восстановил свою мощь с помощью новой славы силы.

Она называлась магией скверны и была единственной надеждой орков на спасение от дрениев.

Гул'дан утверждал, что некие доброжелательные создания научили клан Черной Горы управлять неизведанной разновидностью магии и стремились обеспечить оркам победу. Однако имя Кил'джедена Гул'дан так и не назвал, а уж о демонах тем более не говорил. Даже Чернорук не подозревал о существовании Пылающего Легиона. Лишь самые верные приспешники Гул'дана из Совета Теней знали об истинном положении вещей.

Чернокнижники клана Черной Горы продемонстрировали свои силы на пленных дрениях, выкачивая жизненную силу из узников и выжигая их изнутри. Будучи бессильными так долго, шаманы принялись умолять клан Черной Горы поделиться секретами магии скверны.

Даже Дрек'Тар из клана Северного Волка попросил у Дуротана разрешения на обучение этой магии. Вождь с подозрением относился к магии скверны и ее разрушительным свойствам, но свое благословение Дрек'Тару дал, ведь если бы его шаманы отказались от подобной силы, клан Северного Волка стал бы уязвимым, а такого Дуротан не мог допустить.

Дрек'Тар был одним из многих шаманов, кто принял магию скверны. Орки всех кланов учились у колдунов Черной Горы. Все шло так, как и планировал Гул'дан. Клан Черной Горы и его вождь казались знатоками магии скверны, и к ним относились с огромным почтением.

Пока шаманы наслаждались демонической силой скверны, Гул'дан в очередной раз обратился к оркам. Он предупредил их, что дрение усиливают оборону. Если кланы не будут действовать сообща, они, несомненно, потерпят поражение в войне, даже имея на своей стороне магию скверны. Оркам нужен единый предводитель для командования военными операциями — *верховный вождь*, способный управлять всеми.

Кто справится с этой ролью лучше, чем Чернорук, чей клан одержал не одну победу в войне с дрениями?



Некоторые вожди увидели в Черноруке соперника, но ни один не мог оспорить его силу. Он владел секретами магии скверны. Он превратил свой клан в непобедимую военную машину. Если бы вожди признали Чернорука своим лидером, возможно, ему удалось бы сделать то же самое с другими кланами.

В итоге голосование было единогласным. Даже Дуротан с неохотой отдал свой голос за Чернорука, которого считал тираном. Вождь Северных Волков опасался, что, если он станет единственным противником нового лидера, его клану будут грозить тяжелые последствия.

Теперь у Орды появился жестокий и несгибаемый лидер — верховный вождь Чернорук. Под его руководством на поле боя больше не будет царить беспорядок. Все орки станут действовать точно, бить исключительно в цель. Они сотрут дрениев в порошок и развеют по миру их останки.

За предков. За кланы. За *Орду*.

## БАРАБАНЫ ВОЙНЫ

Верховный вождь Чернорук намеривался объединить кланы и превратить Орду в величайшее войско. Он приказал каменщикам Черной Горы построить новую столицу на западе Танаанских джунглей. Эта внушительная крепость станет известна как Цитадель. Она превратилась в нейтральную территорию для кланов, место, где вожди могли встретиться и выработать стратегию для предстоящих битв.

Цитадель также стала домом для чернокнижников Орды. Здесь они оттачивали свои способности и обучались ритуалам магии скверны. Гул'дан и его Совет Теней использовали Цитадель как свой новый штаб. Лишь немногие орки знали об этом, даже чернокнижники, не входящие в орден, пребывали в неведении. Совет Теней действовал бок о бок с другими обитателями крепости, его члены тайно наблюдали за каждым жителем и докладывали обо всем увиденном Гул'дану.

Когда каменщики заложили фундамент Цитадели, Чернорук создал новый свод правил по организации Орды. До сих пор кланы бросались в атаку на дрениев весьма безрассудно. Чернорук не желал терпеть такой беспорядок в рядах своих воинов. Он знал сильные и слабые стороны всех кланов и уготовил для каждого особую роль в Орде.

Самые маленькие и наиболее мобильные кланы стали разведчиками, участниками налетов и вспомогательной силой, которая могла быстро передвигаться из одной местности Дренора в другую. Такие обязанности исполняли кланы Кровавой Глазницы, Драконьей Пасти, Изувеченной Длани, Призрачной Луны, Громоборцы и Костеглоды.

Чернорук также сформировал новый клан Чернозубого Оскала, состоящий из солдат, отобранных лично вождем. Они служили разведчиками для Черной Горы.

Оставшиеся кланы составили главную боевую мощь Орды. Они устраивали открытые нападения на поселения дрениев и образовали основной костяк орочьей армии. Самыми могущественными среди них были кланы Черной Горы, Песни Войны и Северного Волка.

Поначалу не все выполняли приказы Чернорука. Многие орки свирепели при одной мысли о том, что посторонний будет вести их в битве, даже если он носит титул верховного вождя. Поддержкой некоторых Чернорук заручился, предложив им власть, но в основном он добивался повиновения насилием. Новый вождь был тираном и не принимал непокорности. Ни от собственного клана. Ни от любого другого члена Орды.

Чернорук публично казнил каждого глупца, который посмел выступить против него. Он грозил смертью целым кланам, если те пытались сопротивляться его указам.



Имея в своем распоряжении клан Черной Горы, верховный вождь обладал достаточной властью и силой, чтобы воплотить в жизнь любой, даже самый страшный приказ. Скрипя зубами, постепенно все орки приняли правила Чернорука и заняли отведенные им места в Орде.

Для поддержания порядка и дисциплины в армии Чернорук окружил себя талантливыми лейтенантами. Самыми великими из них были Эйтригг, Оргрим Молот Рока, Варок Саурфанг. Каждый из этих орков уже достиг успеха в своем деле.

Оргрим и остальные лейтенанты наблюдали за тем, как идея о боевой машине Чернорука воплощается в жизнь. Кузнецы трудились в кузнях Горгронда день и ночь. Клубы густого дыма затмевали солнце. Клан Черной Горы создавал тысячи видов нового оружия, брони и осадных машин.

## ЦЕНА МАГИИ СКВЕРНЫ

Для верховного вождя Чернорука вооружение было лишь частью его плана по усилению Орды. Чтобы увеличить число солдат, вождь предложил ограм и Мок'натал место в своей армии. Он также послал самых могущественных чернокнижников в другие кланы орков. Они должны были с помощью магии скверны наделить подростков силой и яростью взрослых воинов.

Почти все вожди приняли новый метод, видя в нем простой способ приумножить силы клана. Исключением стал Дуротан. Мысль о том, чтобы подвергнуть молодых Северных Волков воздействию странной магии чернокнижников расстраивала его, но у него не было выбора. Чернорук ясно дал понять, что каждый, кто посмеет воспротивиться его приказам, пострадает, равно как и весь клан. Дуротан ставил безопасность и сохранность Северных Волков превыше всего. На его глазах чернокнижники Черной Горы наделили подростков его клана своей зеленой магией, превращая их в огромных, кровожадных воинов.

Но Дуротана беспокоил не только жестокий способ обретения силы. Постоянное использование скверны меняло орков. Их коричневая кожа покрывалась пятнами и зеленела.

Хотя Дуротан не знал истинной причины такого поворота событий, он подозревал, что виной тому сила чернокнижников. Изменение цвета кожи было дурным знаком. Тот лишь подтверждал его убеждение, что новая магия имела зловещее происхождение.

Остальные орки не особо беспокоились о происходящих изменениях. Если новый цвет кожи был ценой, которую они должны заплатить за магию скверны, так тому и быть.





# СУМЕРЕЧНЫЙ МОЛОТ

Во время восхождения Орды в катакомбах под Награндом процветали Бледнокожие. Много поколений назад изгнанники прикоснулись к темной энергии, исходящей от Ку-ре, угасающего наару, обитавшего в Ошу'гуне, и теперь их темные силы могли составить конкуренцию даже демонической магии.

Слухи о Бледнокожих и их невероятных способностях в конце концов достигли Гул'дана. Хотя чернокнижник практически не обратил на них внимания, Кил'джедена они заинтриговали. Повелитель демонов требовал от Гул'дана победить дрениев любой ценой, а значит, приспешнику следовало отправиться к Бледнокожим и узнать, способна ли их магия послужить на благо Орды. Гул'дан поручил эту миссию своему ученику Чо'Галлу. Если изгнанники окажутся столь могущественными, как утверждают слухи, он велел магу огров привести их в Орду.

Пренебрегая осторожностью, Чо'Галл устремился в подземелья Бледнокожих. Маг ожидал битвы, но так и не нашел ее. Изгой не сопротивлялся его вторжению. Они с радостью поделились с ним пророчеством о гибели мира, которое называли Временем Сумерек. Бледнокожие считали, что наступит день, когда тьма окутает Вселенную и уничтожит все живое и сущее.

Чо'Галла мало интересовало Время Сумерек. Куда больше его заинтриговала темная магия Бледнокожих. Он никогда не видел ничего подобного и знал, что она сможет стать мощным оружием для Орды.

Чтобы заручиться поддержкой изгнанников, Чо'Галл использовал их верования в своих целях. Он заверил, что Орда является орудием конца света — орудием, которое способно приблизить Время Сумерек. Бледнокожие с радостью согласились послужить всадниками апокалипсиса. Они вступили в Орду и основали новый клан, известный как Сумеречный Молот.

Постигая мастерство темной магии, Чо'Галл увидел истину в пророчестве Бледнокожих. На это у него ушли многие годы, но в конечном итоге маг огров стал разделять их веру.

## УМИРАЮЩИЙ МИР 4 ГОДА ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Под руководством Чернорука Орда устраивала нападения на поселения и заставы дрениев по всему миру. Вооруженные мощными осадными машинами и новым оружием, орки уничтожали оборону своих врагов и разрушали одну крепость за другой.

Дренеи все больше падали духом. Но их сломили не поражения, а неожиданное осознание того, что орков направляет Пылающий Легион. Теперь знаки были повсюду. Некоторые из орков стали чернокнижниками, и безудержное использование магии скверны не прошло даром для Дренора. Леса умирали. Ручьи и реки высыхали или же пропитывались демонической энергией.

Но больше всего истина привела в ужас Велена. Его способность предвидеть будущее практически вернулась, но уже не имела значения. Понимание того, что орки стали орудием в руках Легиона, застало всех дрениев врасплох.

Велен и экзархи долго спорили о том, что предпринять. Они не могли покинуть Дренор, а значит, могли выжить, лишь сдержав натиск Орды и надеясь, что Легион не начнет полномасштабное вторжение.



Руководство дренеев понимало, что защитить от Орды окраинные поселения они не смогут, а потому приказало войскам уйти в Шаттрат и Храм Карабор. Укрепление этих двух городов стало приоритетной задачей дренеев.

Они были не единственными, кто заметил последствия от магии скверны на Дреноре. В течение нескольких лет та ослабляла силы стихий, чем привела их в смятение. Но, когда магия чернокнижников стала убивать Дренор, что-то изменилось в духах природы по всему миру. Они собрались вместе, пообещав уничтожить орков и остановить осквернение земель. Стихии объединили свои последние силы и передали их одному могущественному элементалю. Его звали Цирух Повелитель Огня, и он был призван навсегда уничтожить Орду.

## ЦИРУХ И ПАДЕНИЕ СТИХИЙ

После того как большая часть Дренора попала под контроль орков, Чернорук приказал кланам собраться рядом с Храмом Карабор, духовным центром дренейского сообщества. Это наступление должно было стать самым масштабным за всю историю Орды. Чернорук верил, что уничтожение Храма сломит боевой дух противников, после чего завоевание хорошо укрепленного Шаттрата станет еще проще.

На пути к Карабору Орда встретила лишь небольшое сопротивление. Все, казалось, шло хорошо, пока орки не разбили лагерь рядом с вулканом недалеко от Храма. Неожиданно для них гора вспыхнула огнем.

Из ее сердца появился Цирух. Повелитель огня обрушил на орков гнев стихий, и ревущий огненный шторм сорвался с горы и ударил по рядам Орды. Появление Цируха ошеломило и ужаснуло орков, особенно бывших шаманов. Многие из них увидели в этой атаке знак, что они разозлили стихии, используя магию скверны.

Гул'дан вышел вперед, чтобы предотвратить катастрофу. Если чернокнижники отречутся от Орды, оркам никогда не одолеть дренеев. Гул'дан увидел в Цирухе прекрасную возможность. Стихии сосредоточили все свои силы в одном месте. Они сами сделали себя уязвимыми. Гул'дан заставит их заплатить за это. Он заберет силу Цируха для себя и для Орды, уничтожив связь между орками и стихиями Дренора раз и навсегда.

Гул'дан созвал своих приспешников из Совета Теней у подножия вулкана. Ни один из них — даже бывшие шаманы — не колебался, получив приказ. Чернокнижники целиком отдали себя служению магии скверны. Вместе они сплели огромное заклинание, которое наполнило Цируха демонической силой и разрушило его физическую оболочку. Гора взредела в знак протеста. Земля покрылась гигантскими расщелинами, выплеснула целые реки демонической и природной энергии, и с их помощью Гул'дан наделил остальных орков еще большей мощью.

План слуги Кил'джедена удался. Солдаты Орды были как никогда могущественны, а последняя связь между орками и духами стихий разорвалась. Оскверненный вулкан в Долине Призрачной Луны станет известен как Рука Гул'дана.







ГУЛ'ДАН УНИЧТОЖАЕТ СТИХИИ ДРЕНОРА



# ТЬМА НАД КАРАБОРОМ

В течение недель Пророк Велен и экзархи наблюдали за тем, как огромная армия Орды проходит по Долине Призрачной Луны, уничтожая все на своем пути. Дренеи сделали все возможное, чтобы подготовиться к осаде. Механологи укрепили оборону Храма. Воздаятели и Рангари из Шаттрата рассредоточились по стенам Карабора, готовясь к битве.

Когда вулкан в Долине Призрачной Луны изверг поток энергии скверны, в сердцах защитников Карабора поселился страх. Многие дренеи слышали, что орки заключили союз с Пылающим Легионом, но доказательств этому никто не видел. Теперь доказательства были прямо перед их глазами.

Велен прошел среди дренеев Карабора, направляя свой народ к Свету и вселяя в них отвагу. Даже когда Орда достигла крепости и пустила в ход осадные машины, он остался на передовой.

Бомбардировка Орды была безжалостна. Катапульты швыряли наполненные скверной валуны в храмовые стены, пока те не обрушились. Тысячи ревущих орков ворвались через проломы и столкнулись с Рангари и тяжело бронированными Воздаятелями. Орки никогда прежде не видели, чтобы дренеи сражались столь ожесточенно, как защитники Карабора. Несмотря на все трудности, Велену и его немногочисленным силам удалось отбросить Орду, и целая армия в страхе отступила.

На какой-то момент показалось, что победа в руках дренеев. Затем она ускользнула.

За линией фронта Гул'дан и его Совет Теней нашли способ исправить безвыходное положение. Они обратили свое внимание на Темную Звезду, мирно дрейфующую над Долиной Призрачной Луны. Орки не знали, что это странное небесное создание было распадающимся наару по имени К'ара. Это существо поддавалось тьме, и его тело источало мощные импульсы темной энергии. Орки клана Призрачной Луны давно знали, что Темная Звезда источает необычную силу, и почитали ее как святыню. На протяжении поколений клан запрещал любому вступать с ней в контакт, но Гул'дана и чернокнижников мало заботили древние законы.

Совет Теней провел ритуал, который помог извлечь силу Темной Звезды и направить ее в Карабор. Столб энергии разорвал небеса и захлестнул защитников храма. Многие из них погибли мгновенно. Остальные потеряли рассудок под влиянием темной магии, охватившей город.

Призвав всю свою мощь, Велен с трудом сдержал Тьму. Он собрал всех выживших, которых смог найти, и под его предводительством они покинули город через гавань Карабора. Когда Орда возобновила атаку, Пророк и его соплеменники уже были в недосягаемости.

Хотя Велен выжил, Карабор был потерян. Поток темной энергии навсегда осквернил некогда славную крепость. Теперь она получит имя Черный храм.

Победившая Орда с триумфом маршировала по улицам Карабора, уничтожая святыни дренеев. Орки выискивали оставшихся защитников. Они мало кого удостоили милости быстрой смерти. Орда захватила множество пленных.

Гул'дан сразу же потребовал отдать себе Черный храм. Он заявил, что устроит там крепость для содержания пленников, где будет их допрашивать вместе со своими чернокнижниками. На самом деле Черный храм станет новой базой для операций Совета Теней. Гул'дан убедил Чернорука, что отделение тайного ордена от Цитадели позволит Совету Теней и дальше оставаться незамеченным для Орды. В реальности же колдун хотел отстраниться от вождя и вести свои дела подальше от его бдительного ока.



Гул'дан и Совет Теней взяли на себя ответственность за пленных дрениев. Они подвергали узников невыносимым пыткам в надежде собрать любую информацию об обороне Шаттрата. Со временем они многое узнают об этом городе. Его гарнизон был гораздо больше войск, расположенных в Караборе, и захватить столицу будет гораздо сложнее. Это станет величайшим испытанием для Орды.

## МАННОРОТ РАЗРУШИТЕЛЬ

### 3 ГОДА ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Кил'джеден был доволен победой Орды, несмотря на бегство Велена. Несомненно, он бы предпочел увидеть Пророка мертвым. Еще лучше, если бы тот попал в плен, и тогда повелитель демонов лично бы сломил и уничтожил его.

Но кончина Велена была лишь вопросом времени. Кил'джедена больше беспокоил захват Шаттрата. Орда справилась с обороной Карабора, лишь прибегнув к силе Темной Звезды. Такой трюк орки больше повторить не смогли бы. Кроме того, техника чернокнижников, насыщающая юных орков скверной, чтобы те становились сильнее, уже не казалась такой многообещающей, как прежде. Кил'джеден знал, что Гул'дану и его приспешникам нужно нечто большее, нечто *великое*, если они хотят захватить Шаттрат.

Гул'дан и чернокнижники наделяли свой народ энергией скверны, но это давало лишь ограниченную силу. Кровь демонов была куда лучшим способом даровать оркам небывалую мощь. Вдобавок, испив ее, орки окончательно пали бы и связали свою волю с Пылающим Легионом. Кил'джеден поделился планом с Гул'даном, напомнив ему о силе, которую он получит, если продолжит преданно служить повелителю демонов. Чернокнижник не забыл об обещании. Помощь в осквернении собственной расы была небольшой ценой за божественную силу.

Гул'дан убедил Чернорука собрать кланы на вершине горы рядом с Цитаделью, где он собирался наделять орков невероятной мощью. Колдун не рассказал вождю о ее источнике; лишь сообщил, что обнаружил новый способ использовать скверну.

Когда Чернорук приказал кланам собраться, Кил'джеден призвал всю свою мощь и открыл временный портал в Черный храм. Через него явился властитель преисподней по имени Маннорот Разрушитель. Этот чудовищный рогатый демон был одним из величайших генералов Легиона и возглавил бесчисленное количество атак. Маннорот источал такое могущество и злобу, каких Гул'дан прежде не испытывал. Даже чернокнижник, который мало чего боялся, сжался в присутствии демона. Гул'дан сделал все возможное, чтобы сохранить присутствие Маннорота в тайне, сообщив о демоне и причинах его появления на Дреноре лишь самым преданным членам Совета Теней.

Но Нер'зул узнал правду. Из-за своего высокомерия Гул'дан и члены Совета часто держали старейшину шаманов рядом, так что он мог видеть постепенное извращение своей расы. Они полагали, что он сломлен и слишком труслив, чтобы решиться на какие-то действия. Они ошибались.

Нер'зул провел годы, ненавидя и жалея себя, но, когда узнал, что орки должны испить крови демона, что-то изменилось. Если он ничего не предпримет, вся его раса будет обречена. Нер'зул набрался смелости и отправился предупредить кого-нибудь о намерениях



Гул'дана. Он осознавал, что большинство вождей проигнорируют его слова. Они были слишком верны Черноруку и Орде, слишком опьянены мощью магии скверны.

Тем не менее один из них был не похож на остальных. Вождь Дуротан весьма неохотно вел войну против дрениев, и новости об этом достигли Нер'зула. Если кто-то и прислушается к предупреждениям шамана, то это будет благородный лидер Северных Волков. Пока Гул'дан и его чернокнижники готовились к встрече с орками, Нер'зул решил передать анонимное послание Дуротану через членов Совета Теней, связанных с кланом Северного Волка. В сообщении он призывал вождя не подчиняться приказам Гул'дана на предстоящей встрече, иначе Дуротана и его народ ожидает участь страшнее смерти.

Совет Теней так никогда и не узнал о действиях Нер'зула.

## УЗЫ РАБСТВА

На вершине горы, виднеющейся из Цитадели, Гул'дан обратился к собравшимся вождям. Он представил котел с бурлящей кровью Маннорота, но не раскрыл ее истинного происхождения. Гул'дан лишь объяснил, что зеленая жидкость — это дар милостивых существ, которые обучили орков магии скверны. Теперь эти же благодетели желают преподнести кланам новый подарок. Испив из котла, орки обретут силу, подобную божественной.

Гул'дан призвал вождей принять дар, и Громмаш Адский Крик первым сделал шаг вперед. Всегда готовый показать свое бесстрашие, предводитель Песни Войны осушил до дна кубок с кровью Маннорота. Дальнейшее происходило в абсолютной тишине. Громмаш стал выше, его мускулы вздулись от струящейся по венам мощи. Глаза вспыхнули ярко-красным адским свечением. Издав могучий боевой клич, вождь клана потребовал крови дрениев.

Остальные присутствующие орки не стали отказываться от такой силы. Почти все жаждали, подобно Громмашу, испытать прилив небывалой мощи. Отказались лишь некоторые, включая Оргрима Молота Рока и вождя Дуротана.

Дуротан получил послание Нер'зула и принял его предупреждение близко к сердцу. Зная, что выступить сейчас против Орды равносильно смерти, он промолчал. Тем не менее ни при каких обстоятельствах он не мог позволить своему клану вкушать дар Гул'дана. Дуротан просто не стал пить кровь демона, сказав, что таков его выбор.

Подобное неповиновение взбесило Гул'дана. Он всегда с подозрением относился к вождю Северных Волков и теперь задался вопросом, не прознал ли Дуротан о Пылающем Легионе и его планах по порабощению орков. Терпение Гул'дана по отношению к Дуротану кончалось, но приближалось нападение на Шаттрат, и он не мог себе позволить убить вождя и лишиться клана Северного Волка.

Оргрим также отверг предложение испить из кубка. Его, как и Дуротана, беспокоили возросшая кровожадность Орды и непомерное использование скверны. Воин клана Черной Горы с ужасом наблюдал, как магия осушает чистейшие реки и уничтожает бескрайние леса Дренора. В глубине души Оргрим понимал: с даром Гул'дана что-то неладно.

Желая избежать подозрений, Оргрим заявил, что недостойн пить из одной чаши с Черноруком, ведь прежде всего он — слуга вождя. План Оргрима сработал. И Гул'дан, и Чернорук увидели в его отказе принять дар лишь знак подчинения.

Орки, испробовавшие крови Маннорота, упивались силой, их тела изменялись и наполнялись небывалой мощью. Из их сознания разом исчезли неуверенность, страх и нерешительность. Подобные эффекты постепенно распространились по всей Орде. Не каждый орк испил крови Маннорота, но те, кто это сделал, излучали невидимую ауру демонической





АДСКИЙ КРИК ПЬЕТ КРОВЬ ДЕМОНА



энергии. Она медленно просачивалась в кожу и кости всех тех, кто находился поблизости. В конце концов Дуротан, Оргрим и остальные, не отдававшие крови демона, обнаружили, что их кожа *полностью* позеленела.

На собрании орки, испившие крови Маннорота, били себя в грудь и требовали головы дренеев.

Верховный вождь Чернорук дал им то, чего они так жаждали. В ту же ночь он собрал Орду и отправился на штурм Шаттрата.

Орки выдвинулись в путь, а за их спинами Гул'дан пропитал гору энергией скверны. Земля застонала и раскололась, из-под земли вырвались столбы пламени. Гул'дан утверждал, что это знак грядущей победы, подобный извергающемуся вулкану, который предназначал победу орков в Караборе. Вид содрogaющей горы наполнил сердца орков необузданной смелостью. Со временем эта расколотая гора получит название Трон Кил'джедена.

---

---

---

---

## МАГ'ХАРЫ

*Небольшая группа орков осталась в стороне от демонической энергии. Это были те немногие, кто заразился красной оспой и остался в Гарадаре. Среди них был Гаррош, сын Громмаша Адского Крика.*

*Из-за своей изоляции больные не превратились в зеленокожих, как все остальные члены их расы. Эти орки в конечном итоге станут известны как Маг'Хары, или «Неоскверненные».*





# ОСАДА ШАТТРАТА

**Ш**аттрат был обречен. Велен предвидел это.

В течение недель после падения Карабора Пророка мучили видения о грядущем апокалипсисе. Он видел над Шаттратом кроваво-красное небо, проливающее ядовитые слезы, что обращали его народ в чудовищ. Он видел тысячи растерзанных орками на куски мужчин, женщин и детей. И видел, как Шаттрат, любимое убежище дрениев, сгорает в ревущем пекле демонического огня.

И хотя Велен все еще сомневался в достоверности своих видений, шансов практически не оставалось. Дренеи не могли удерживать Шаттрат вечно. Это было очевидно.

В первую очередь Велен призвал к полной эвакуации Шаттрата, но это могло задержать Орду лишь на время. Орки будут охотиться на дрениев до тех пор, пока не убедятся, что истребили всех. Велен и его последователи разработали другой план. Горожане спрячутся в безопасном месте, но большая часть армии останется в Шаттрате. Они пожертвуют своими жизнями, чтобы убедить Орду в полном уничтожении дрениев. Это ужасное бремя легло на плечи защитников Шаттрата, но дрениеи и не думали уклоняться от своего долга.

Велен поклялся остаться в рядах защитников. Он оставил Карабор на растерзание Орде и не поступит точно так же с Шаттратом. Если потребуется, то он погибнет, защищая город. Экзархи были против такого исхода. Глубоко в душе они понимали, что столица обречена. Если у их расы и есть шанс на выживание, то только под мудрым руководством Велена. После целого дня споров им наконец удалось убедить Пророка оставить Шаттрат.

Кланы вышли в поход от Трона Кил'джедена, а Велен и экзархи завершали последние приготовления. Пророк увел большинство горожан в Телредор, отдаленный храм, построенный на острове в Зангарском Море, а разведчики Рангари нападали на войска Орды, замедляя их продвижение. В самом Шаттрате Воздаятели укрепляли оборону.

Когда орки добрались до Шаттрата, им явился бесплотный дух Кил'джедена. Теперь, когда все они связали свои души с Легионом, повелитель демонов больше не видел необходимости оставаться в тени.

Кил'джен представился одним из тех благодетелей, которые подарили оркам магию скверны и огромную силу. Чтобы помочь сокрушить дрениев и разрушить их крепость, он преподнес Орде еще один дар. Повелитель демонов поделился с чернокнижниками знанием нового разрушительного заклятия — заклятия, способного поселить страх в сердцах врагов.

Тем временем Гул'дан представил хитрое оружие, которое создал Совет Теней для осады города. Чернокнижники смешали свою магию с красной оспой и создали летучую смесь, которая должна была распространиться, как чума, среди дрениев. Совет Теней наполнил этой смесью самодельные бомбы и запустил их в Шаттрат из осадных машин.

Бомбы врезались в стены города и разорвались, выпустив густой туман, который сжигал кожу дрениев и не позволял им дышать. Он окутал защитников Шаттрата и скрыл от них приближающиеся армии Орды.

Пока туман сеял панику среди оставшихся дрениев Шаттрата, орки прорвались через пробойну в городских стенах. Используя заклинания, которым их обучил Кил'джен, чернокнижники вызывали с небес огромные зеленые метеориты, разрушая ими оборонительные сооружения Шаттрата. Эти тлеющие скалы после приземления поднимались, представая в виде огромных демонов, известных как инферналы.



Мараад, Акама, Нобундо и тысячи других защитников Шаттрата твердо стояли под натиском Орды. Они знали, что обречены, и их единственным желанием было забрать с собой в могилу как можно больше врагов.

Остальные дрениеи кинулись в бегство. Некоторые из этих групп увел сам Мараад и его Воздаятели. Хотя святые воины не желали покидать поле боя, они понимали всю важность спасения невинных. Многие Воздаятели потерпели поражение. Реки крови текли по улицам, храмам и дворам Шаттрата. Никому не удалось избежать зверства Орды.

Город пал довольно быстро. Многие солдаты Орды лежали с убитыми дрениеями. Эта битва дорого обошлась оркам, но они победили.

Несмотря на победу, Гул'дан был обеспокоен. Велену снова удалось ускользнуть. Чернокнижник боялся, что Кил'джеден придет в ярость от такой новости. Повелитель демонов еще не успел связаться с Гул'даном, и чернокнижник надеялся отыскать Пророка до разговора со своим благодетелем. Он немедленно отправил Гарону по следу Велена, и убийца Совета Теней потратит многие годы на поиски Пророка, но так и не преуспеет.

## РАЗРУШЕНИЕ АУКИНДОНА

Тысячи дрениеев погибли в Шаттрате, но их жертва позволила многим горожанам бежать.

Часть Воздаятелей, жрецов и Рангари также пережила первоначальную атаку. Они отступили в город-гробницу Аукиндон, надеясь укрыться там от Орды. Аукиндон был для дрениеев святейшим местом в мире, и защитникам была невыносима сама мысль о том, что орки осквернят обитавших там духов предков или наару.

Командование над войсками, добравшимися сюда, взял на себя экзарх Маладаар. Под его руководством солдаты укрепили катакомбы города-гробницы, ожидая неизбежной атаки Орды.

Гул'дан знал о дрениеях в Аукиндоне и опасался, что они могут призвать духов своих предков на войну с Ордой. Чернокнижник отправил Терон'крова и самых могущественных представителей Совета Теней, чтобы не допустить этого.

Терон'кров и другие чернокнижники атаковали Аукиндон, но встретились с ожесточенным сопротивлением защитников гробницы. Хотя сила чернокнижников была велика, дрениеи обладали способностью даровать Свет. Маладаар и его соратники призвали на помощь духов Аукиндона и так убили немало орков.

Победа ускользала из рук Совета Теней. Когда Маладаар и его силы окружили их, Терон'кров воззвал к оставшимся союзникам. Используя новые знания, полученные от Кил'джедена, чернокнижники объединили силы и заглянули за завесу реальности. Они надеялись призвать в мир могущественного демона, того, кто сможет одолеть их врагов.

К своему ужасу, чернокнижники призвали нечто совсем другое.

Вызванное из дальнего уголка Вселенной потустороннее существо по имени Бормотун материализовалось в Аукиндоне. Ударная волна от его прибытия расколола землю надвое, уничтожив множество дрениеев и большую часть города-гробницы. Разрушительная энергия Бормотуна волнами хлестала из Аукиндона и сровняла окрестные леса с землей.





Форт  
Камнерогов

Верховный  
Молот

Трон Стихий

Шаттрат

Ошу'гун

Аукиндон

Телмор

Небесный  
Путь

ВОСХОЖДЕНИЕ  
ОРДЫ





Трон  
Кил'джедена

Будущее  
местоположение  
Темного Портала

Цитадель

Рука  
Гул'дана

Храм  
Карабор



Экзарх и горстка его собратьев использовали свою магию для защиты от взрыва. Хотя им удалось выжить, их явно было недостаточно для противостояния Совету Теней. Терон'кров и его чернокнижники оглушили дрениев, заковали пленников в цепи, а Бормотуна заточили в глубинах Аукиндона. Несколько чернокнижников остались в городе-гробнице охранять существо, чтобы то не освободилось и не отомстило Орде.

В последующие годы обугленная, безжизненная земля вокруг Аукиндона станет известна как Костяные пустоши. Они будут служить всем дрением горьким напоминанием о том, что они потеряли.

## СЛОМЛЕННЫЕ

### 2 ГОДА ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Разрушение Аукиндона стало предвестником смерти для дрениев на Дреноре. Хотя Велен вместе с небольшой группой выжили, их культуры больше не существовало. Они снова стали беженцами, но в этот раз попались в ловушку умирающего мира, полного марионеток Пылающего Легиона.

Велен отдал приказ Механологам укрепить оборону Телредора. Кузнецы дрениев создали сеть из кристаллов каронита, которая скрыла местонахождение храма от Орды.

Шли месяцы, в Телредор стекались выжившие дрениеи, прибыл и Воздаятель Мараад. Уцелевшие не говорили о тех ужасах, которым стали свидетелями в Шаттрате. Они будут нести эти воспоминания в полной тишине, а их сердца и разум навсегда покроются шрамами.

Но другим выжившим пришлось нести куда более тяжкий груз. Воздаятели Акама и Нобундо были среди тех несчастных дрениев, что заразились красной оспой Орды. Мерзкое варево изменило их тела, сделав маленькими и сторбленными. Проклятые, они обнаружили, что их связь со Светом разрушена. *Крокул*, или «Сломленным», как называли их некоторые, не были рады оставшиеся представители их расы. Обитатели Телредора опасались распространения недуга среди здоровых дрениев. Несмотря на призывы Велена и Мараада принять Сломленных, тех в конечном итоге изгнали из убежища.

Акама, Нобундо и остальные Сломленные ушли в густые леса, чтобы самим позаботиться о себе. Красный туман повлиял на каждого из них по-своему. Самые невезучие из Сломленных превратились в существ, получивших имя Заблудшие. Их физическая оболочка изменилась, постепенно они утратили всякий контроль над разумом. Подобная судьба ожидала каждого Сломленного. Мутанты надеялись лишь на то, что найдут какое-то лекарство или же замедлят свое вырождение.

Оставшиеся в живых дрениеи создали анклав по всему Дренору. Позже Велен отправится в путешествие по этим безопасным прибежищам в надежде оградить себя от пленения Ордой и хоть как-то помочь своему народу. Несмотря на все его усилия, дрениеи будут жить в постоянном страхе перед будущим, опасаясь, что Орде удастся раскрыть их местоположение. Телредор останется самым большим и самым важным из пристанищ уцелевших. Со временем, так как энергия скверны продолжит разрушать мир, море вокруг острова высохнет, и на его месте образуется болотистая местность под названием Зангартопь.





# ЗАЧИСТКА ДРЕНОРА

Пока орки уничтожали дренеев, верховный вождь Чернорук отправил разведчиков следить за другими дренорскими цивилизациями. Он планировал их завоевать со временем, но сейчас его первостепенной задачей было уничтожение дренеев. Когда же Шаттрат пал, Чернорук сосредоточил свое внимание на оставшихся обитателях Дренора.

Вождь клана Кровавой Глазницы возглавил военную экспедицию на Фаралон, остров с буйной растительностью, служившей последним бастионом Изначальных. Удаленное местоположение сделало эту землю одним из немногих мест на Дреноре, не тронутых магией скверны. Леса здесь были густыми, но Килрогг и его соплеменники прекрасно знали, как сражаться в такой местности.

Достичь острова оказалось нелегко. Орки не были моряками и полагались на огров в создании кораблей, способных пересекать океан. Уже на Фаралоне чернокнижники высосали жизнь из Изначальных и с помощью поглощенной силы подожгли леса вокруг. Когда те разгорелись, Килрогг и его армия вырезали каждого ботани и генезотавра, которых смогли отыскать.

Тем временем кланы Песни Войны и Сумеречного Молота разрушили бастион огров, Верховный Молот. И вождь Громмаш, и Чо'Галл приняли участие в осаде, с удовольствием убивая огров.

Для Чо'Галла осада Верховного Молота была особенно приятна. Он получил отличную возможность отомстить тем, кто изгнал его из города. Он разыскал и убил властителя цитадели, императора Мар'гока. Оба были двухголовыми ограми и одаренными чародеями. Но лишь Чо'Галл владел секретами и магии скверны, и Тьмы. Обладая такими силами, он приковал Мар'гока к его собственному трону и сжег соперника заживо.

На другом конце Дренора Чернорук приказал кланам Северного Волка, Белого Когтя и Громоборцам уничтожить всех гроннов, огронов и магнаронов и как можно больше огров.

Большинство огров, за исключением Верховного Молота, уже присоединилось к Орде. Однако среди них еще оставалось несколько взбунтовавшихся общин. Чернорук не желал завоевывать их верность. Он дал им шанс присоединиться к нему. Теперь же хотел, чтобы твари сдохли.

Кланы Северного Волка и Белого Когтя не видели чести в охоте на гроннов, огронов, магнаронов и огров, а потому отправили на задание лишь малую часть воинов.

---

---

---

## РЕКСАР И МОК'НАТАЛ

*Чернорук уже решил уничтожить Мок'натал, но не стал торопиться. Один из полукровок, Рексар, присоединился к Орде и убедил вождя пощадить его народ.*

*Рексар был сыном лидера Мок'натал, Леорокса. Юный полукровка не разделял взглядов своего отца на жизнь в изоляции. Он жаждал славы в битве и верил, что Орда способна помочь Мок'натал найти новые источники воды и пищи. Хотя Рексар посвятил себя Орде, позже он осознает, что ее цели были далеки от благородных.*





Но вождь Фенрис и его Громоборцы не стали уклоняться от выполнения задачи. Они упивались смертью своих давних врагов.

Одним из немногих гроннов, кому удалось пережить натиск Орды, был Груул, лидер небольшой группы огров и гроннов в Горгронде. Груул значительно превосходил других представителей своего рода в силе и хитрости. Из своего удаленного логова в горах он отразил несколько штурмов Громоборцев. Потери среди орков были настолько велики, что Фенрис отказался от повторной атаки.

## ПАДЕНИЕ НЕБЕСНОГО ПУТИ

Самым большим испытанием для Орды стали Высшие араккоа, обитавшие в Пиках Арака. Эта разумная раса заново открыла технологию древних Апекситов. При помощи полученных знаний Высшие араккоа построили огромное орудие на самой вершине их величественной столицы, Небесного Пути. Механизм позволял использовать энергию солнца, чтобы защитить их земли от нашествия Орды.

Верховный вождь Чернорук приказал Каргату Остроруку расправиться с араккоа. Злобный вождь собрал войско для вторжения из кланов Изувеченной Длани, Плающего Клинка и Драконьей Пасти. Легко экипированная, но подвижная армия штурмовала леса вокруг Небесного Пути, однако захватчики не были готовы к оружию Высших араккоа. Завидев приближающихся орков, защитники Небесного Пути зарядили свой механизм. Выжигающий луч сорвался с вершины и прошел через лес, испепелив десятки орков прямо на месте.

Вместо того чтобы снова атаковать в лоб, Каргат отыскал союзников в ближайшем Лесу Тероккар. Это были Изгои араккоа, бескрылые создания, ненавидевшие Небесный Путь и его обитателей. И самое важное, они знали секреты Высших араккоа. Каргат заключил с ними сделку. Они проникнут в столицу и уничтожат таинственное оружие. Если план удастся, орки присоединятся к битве и убьют оставшихся Высших араккоа. Затем Изгои смогут забрать себе Небесный Путь.

Соблазненные таким предложением, Изгои пробрались в город и развязали там войну. Их было недостаточно, чтобы сразить Высших араккоа, но они этого и не хотели. Используя темную магию, Изгои стремительно пронеслись по Небесному Пути и уничтожили механизм на вершине столицы. Ослепительный взрыв взвился вверх, заставив небеса пылать.

Когда прибыл Каргат со своей армией, они уничтожили Высших араккоа и сбросили их тела вниз, но на этом не остановились. В пылу ярости они обратились против своих «союзников» и вырезали Изгоев. Каргат видел в этих бескрылых угрозу. Они были хитрыми и разумными созданиями. Он предположил, что однажды они, как и Высшие араккоа, научатся управлять своими силами. На такой риск Каргат не мог пойти. Правда, больше всего ему просто понравилась идея предать этих жалких неудачников.

Орки Каргата не убили всех араккоа, попавшихся им на пути. Некоторых они взяли в плен. Зная по рассказам Изгоев о Сетеккской низине, Каргат приказал сбросить пленников в проклятые воды. Вождь с удовольствием наблюдал за извивающимися в агонии Высшими араккоа, которых темная энергия обращала в иссохших Изгоев.

В конце концов нападение Орды на Пики Арака уничтожило не только цивилизацию Высших араккоа, но и почти всех Изгоев. Выжила лишь небольшая группа бескрылых араккоа, включая тех, кого орки сбросили в Сетеккскую низину. Изгои окутали себя тенью и укрылись от Орды в самых отдаленных уголках Леса Тероккар.



Высшие араккоа, обращенные в Изгоев, объединились под руководством бывшего стража Небесного Пути по имени Гриззик. Он повел собратьев в Аукиндон, зная, что большинство орков опасается привидений, обитавших в этих руинах. Там, лелея ненависть к Орде, он ждал того дня, когда сможет отомстить тем, кто пролил кровь его народа.

## ДОЛГАЯ ТИШИНА

Во время атаки на Шаттрат Кил'джеден встретился с Саргерасом и рассказал ему об орках и их осквернении. Предводитель Легиона был доволен тем, что узнал. Орки, опьяненные кровью демонов и преданные Легиону, были непреодолимой силой. Тем не менее они не были просто еще одной расой, вступившей в армию демонов. Саргерас долго искал подходящее оружие, чтобы ослабить оборону Азерота для полномасштабного вторжения Легиона в этот мир. Орда идеально подходила на такую роль.

Саргерас приказал Кил'джедену разорвать все связи со своим осведомителем Гул'даном и остальными орками. Опьяненные победой, те стали высокомерными и непокорными. Саргерас желал, чтобы они встали на грань самоуничтожения, чтобы от отчаяния были готовы пойти на все ради своего спасения. Даже на путешествие в *другой мир*.

Не ведающие о планах Легиона орки вели борьбу за выживание на Дреноре. Они завоевали большую часть мира, попутно его разрушив. Магия скверны превратила большую часть Дренора в бесплодную пустыню. Нигде это не было столь очевидно, как в Танаанских джунглях. Теперь они превратились в покрытые трещинами пустоши, усыпанные костями и красной пылью, и получили название Полуостров Адского Пламени. Столицу Орды на западной границе переименовали в Цитадель Адского Пламени.

Верховный вождь Чернорук понимал, что в конце концов Орда погибнет от недостатка еды и воды. Он призвал Гул'дана к ответу и потребовал выяснить, что говорит об этом Кил'джеден. Конечно, великий благодетель предвидел подобное развитие событий и мог предложить решение.

Чернорук не знал страшной правды. Кил'джеден прекратил общение с Гул'даном. Молчание повелителя демонов было внезапным и неожиданным. Колдуна охватила паника и паранойя. Кил'джеден обещал ему божественную силу, если дрениеи будут уничтожены, и чернокнижник выполнил свою часть сделки. Горечь и гнев поглотили Гул'дана. Он начал задаваться вопросом, не использовал ли повелитель демонов его и орков как пешек для уничтожения дрениеев.

Гул'дан все тщательно скрывал от Чернорука. Связь чернокнижника с Кил'джеденом давала ему определенное влияние. Если бы вождь узнал, что благодетель больше не выходит на связь с Гул'даном, то увидел бы в этом слабость и убил орка.

Пока же Гул'дан убедил Чернорука подождать до тех пор, пока Кил'джеден выберет дальнейший путь.

В следующий год голод сильно сказался на орках. Они охотились на обитателей Дренора, пока многие виды просто не исчезли. Клан Драконьей Пасти обратился против своих обученных рилаков и пустил их в пищу, а наездники клана Песни Войны стали есть собственных волков.

Опасность умереть от истощения сделала орков еще вспыльчивее и агрессивнее. Жажда крови по-прежнему текла по их венам, но у них не осталось врагов, способных утолить ее. Многие орки обратились друг против друга. Они сходились в коротких яростных схватках, что уносили сотни жизней. Клан Молниеносного Клинка, Белого Когтя, Красных Ходоков сильно пострадали в таких стычках.



Некоторые кланы — Песни Войны, Веселого Черепа, Изувеченной Длани, Костеглоды и Громоборцы — совершенно обезумели. Чтобы защитить оставшуюся Орду от их жестокости, Чернорук изгнал сумасшедших из Цитадели Адского Пламени и отправил воинственных орков в отдаленные уголки Полуострова Адского Пламени, туда, где они могли сражаться лишь друг с другом. Таким образом верховному вождю удалось сохранить стремительно сокращающуюся численность Орды.

Но и Чернорук, и Гул'дан понимали, что это было лишь временным решением огромной проблемы. Если ничего не изменится, Орда сожрет сама себя.

Саргерас издалека наблюдал за мучающимися от неизвестности орками. Совсем скоро они обретут спасение. На Азероте он осквернил сосуд, создание с невероятными способностями, которое падший титан хотел использовать для начала вторжения Орды в мир людей.

Этим сосудом был человек по имени Медив, один из самых великих магов в истории.







ЧАСТЬ II  
**ОРДА  
И АЛЪЯНС**









ГЛАВА IV

# ПЕРВАЯ ВОЙНА





## ГЛАВА IV

# ПЕРВАЯ ВОЙНА

## ПРОИСХОЖДЕНИЕ МЕДИВА

**О**сквернение Медива началось задолго до его рождения. Тысячи лет назад тайный орден, носивший название Совет Тирисфаля, стал при-  
считывать за Азеротом, защищая его от вторжения лазутчиков Пылающего Легиона. Члены ордена направили все свои силы в одного мага, известного как Хранитель. Именно он в одиночку путешествовал по миру, выискивая знаки, говорящие о присутствии демонов.

Саргерас же искал на Азероте смертного, которого можно использовать для следующего вторжения Легиона, и его внимание привлекла действующая Хранительница. Ее звали Эгвин, и она была одним из самых могущественных магов, когда-либо живших на Азероте. Она также была гордой и смелой: эти две черты делали ее идеальной мишенью для осквернения.

Саргерас наделил огромной силой свою физическую аватару, а затем открыл временный портал, через который этот сосуд смог достичь Азерота. На холодных землях Нордскола падший титан столкнулся с Эгвин. Как и надеялся Саргерас, Хранительница использовала почти всю свою силу, чтобы победить аватару, оставив себя уязвимой. Повелитель Легиона воспользовался этой возможностью и переместил часть своего духа в душу мага.

Эгвин не знала, что Саргерас исподволь окутывает тьмой ее мысли. Он не смог полностью осквернить решительную и волевою чародейку, но Владыке Легиона удалось настроить ее против Совета Тирисфаля. Члены ордена всегда считали себя хозяевами Хранителей и ожидали, что те будут подчиняться им и следовать их советам.

Но Эгвин поступила иначе. Со временем она окончательно разочаровалась в Совете и его мотивах. С недавних пор орден начал вмешиваться в политику человеческих королевств, что казалось Хранительнице весьма подозрительным, и она отказалась передавать силы другому магу, способному занять ее место, когда пришло время.

Сначала Совет хотел создать нового Хранителя, но быстро отклонил эту идею, испугавшись того, что появление двух чрезвычайно могущественных магов могло привлечь нежелательное внимание к ордену. Совет решил избрать другой подход и создал орден охотников на магов, получивший название Стражи Тирисфаля. Они были призваны поймать Эгвин. Одним из Стражей был человек по имени Нилас Аран. Он также испытывал отвращение к политике Совета и, вместо того чтобы сражаться с Эгвин, стал ее ближайшим союзником.



## ГРОБНИЦА САРГЕРАСА

*После победы над аватарой Саргераса Хранительница Эгвин нашла место, где могла бы похоронить тело так, чтобы темная магия демона не повлиять на мир. Она поселилась в затонувших руинах древнего храма ночных эльфов. Некоторые легенды гласили, что тот был построен на месте еще более старого здания неизвестного происхождения. Оно было защищено сильнейшими печатями, которые блокировали демоническую энергию. Эгвин добавила свою собственную магию, напитав гробницу силой, и создала защитный барьер, способный удерживать незваных гостей. Со временем это место станет известно как Гробница Саргераса.*

Эгвин решила родить ребенка от Ниласа. Она собиралась передать силы Хранителя своему отпрыску, свободному от контроля Совета. Так впервые в истории Азерота Хранитель не был бы кому-то обязан своими способностями. Когда Эгвин родила Медива, она не догадывалась о том, что мрак, живший в ней, перешел к ее сыну. Медив был одержим Саргерасом еще в утробе матери. На протяжении долгих лет предводитель Легиона будет прятаться в темных уголках его души.

Сын Хранительницы вырос в многообещающего мага. Его детство прошло в столице Штормграда, он дружил с принцем Ллейном Ринном и молодым рыцарем Андуином Лотаром. Нилас занял должность официального придворного мага и обучал своего сына путям тайной магии. Эгвин не принимала участия в их жизни. Она слишком долго была Хранительницей и теперь, когда ее сила перешла к Медиву, почувствовала глубочайшую усталость. Она ушла на край света, желая покоя, но продолжала издали наблюдать за своим сыном.

Накануне четырнадцатого дня рождения Медива дремлющие силы Хранителя пробудились в мальчике, и он случайно убил своего отца. От полученной травмы юноша впал в кому на долгие годы.

## ПРОБУЖДЕНИЕ МЕДИВА

### 21 ГОД ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Пока Медив лежал в коме, на Азероте царил относительное спокойствие. Конечно, это не означало, что мир был в безопасности. Конфликты случались постоянно. Племена нападали на племена, деревни вздорили с деревнями, а королевства шпионили за королевствами.

Но в общем обитатели Азерота процветали. В Восточных королевствах люди занимались прибыльной торговлей с дворфами, гномами и высшими эльфами. Некоторые государства, такие как Лордерон, выступали местными лидерами и законодателями. Они улаживали разногласия между маленькими королевствами и с помощью своей сильной армии поддерживали мир. Другие, подобно Даларану, добивались выдающихся успехов в изучении



тайных искусств и других научных областях. Третьи сосредоточили свое внимание на защите от старых соперников. Например, эльфы Кель'Таласа постоянно отбивали нападения троллей Аmani.

На Калимдоре ночные эльфы продолжали следовать своим древним традициям. Друиды исследовали Изумрудный Сон, царство чудес и силы, которое руководило жизнью природы в материальном мире. Большую же часть своего внимания ночные эльфы уделяли внешнему миру и космосу, бдительно следя за любыми знаками, способными возвестить о приближении Пылающего Легиона.

Ночные эльфы все еще помнили Войну Древних, темную страницу в их истории, когда демоны вторглись в мир и почти разрушили его. Многие ночные эльфы верили, что Легион в конечном итоге вернется. Они думали, что возвращение демонов будет эффективным и катастрофическим, с пылающими небесами и витающей в воздухе серой. Никто из них не ожидал, что смертная раса из другого, умирающего мира захочет завоевать Азерот.

И никто не подозревал, что Медив, человек, рожденный защищать Азерот, сделает это возможным. Спустя почти десять лет пребывания в коме он наконец очнулся.

В следующие дни Медив воссоединился со старыми друзьями. Ллейн Ринн готовился стать королем Штормграда. Андуин Лотар продвинулся по службе и стал весьма уважаемым рыцарем и военным командиром. Оба были рады видеть, что Медив оправился от своей странной болезни, но все их время занимала новая угроза, зарождающаяся на юге.

На протяжении долгих лет фермеры и поселенцы Штормграда продвигались дальше на юг, занимая все больше земель рядом с джунглями Тернистой долины. Это привело к конфликту с племенами Гурубаша. Пролилась кровь, и вскоре небольшие стычки сменились постоянными набегами тролльских отрядов.

Отец Ллейна, Баратен, мудрый король Штормграда, направил для защиты людей солдат, приказав им отражать нападения троллей, но запретив атаковать земли самих Гурубаша. Он не хотел полномасштабной войны с троллями. Его сын придерживался другого мнения: Ллейн желал преподать им урок, даже если это означало вторжение на территорию противников. Споры между королем и принцем становились все ожесточеннее.

В течение нескольких месяцев Медив не принимал участия в политике Штормграда. После пробуждения он боролся с чувством вины из-за смерти отца, хотя, что конкретно тогда произошло, до сих пор не понимал. Его постоянно беспокоили тревожные сны. Иногда в них он видел женщину, которая убеждала его отправиться в некое место под названием Каражан, но чаще его преследовали видения о темной сущности, обитающей в его разуме и искажающей мысли.

Он старался не обращать внимания на эти сны. Медив чувствовал покой только тогда, когда находился рядом со своими друзьями, а потому решил им помочь в борьбе против Гурубаша.





# ТАЙНАЯ МИССИЯ

## 19 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Стратегия короля Баратена какое-то время была эффективна, но она не могла предотвратить каждую атаку. Отряд троллей проскользнул через дозорные линии Штормграда, огнем и мечом прокладывая себе путь по Западному Краю, главной житнице королевства. Три поселения были сожжены дотла. В конце концов солдаты Штормграда поймали и казнили всех разбойников, но для десятка жителей расплата наступила слишком поздно. Их смерть была медленной, жестокой и кровавой.

В королевстве пошли слухи об этих зверствах. Король Баратен встретился с лордами и остальной знатью Штормграда для обсуждения ответных действий. Он все еще хотел мирно разрешить конфликт и заявил, что армия Штормграда призовет в свои ряды больше солдат, но лишь для усиления дозоров на границе. Открытого наступления на Гурубаши король не потерпит.

Ллейн публично бросил ему вызов, требуя заплатить за пролитую кровь жителей Штормграда. Чтобы подавить протест, Баратен был вынужден перед всеми подданными отчитать сына.

Ллейн пришел в ярость, но не только от унижения: он увидел в отце труса. Лотар и многие другие чувствовали то же самое. Особенно жаждали отомстить солдаты Штормграда. Но они подчинялись приказам короля. Для любого преданного солдата неповиновение казалось невыносимым. Однако Лотар предположил, что если кому и удастся избежать петли палача за непослушание, то это будут Ллейн и Лотар. Их связь с королем была слишком крепка. И если они смогут навсегда остановить троллей, то, возможно, будут прощены.

Идея понравилась Ллейну. Небольшая тайная миссия прямо в сердце земель Гурубаши может остаться незамеченной как для троллей, так и для людей. Но он также знал, что простой стали будет недостаточно для удара в сердце враждебных Гурубаши. Для этого потребуются нечто большее — Медив.

Население Штормграда считало его просто одаренным магом, но Ллейну и Лотару он рассказал правду, открыв им тайную историю о Хранителе, Совете Тирисфали и своей судьбе. Зная об этом, Лотар и Ллейн надавили на Медива. Разве быть хранителем не означало защищать земли от зла?

Поначалу тот сопротивлялся. Он все еще не знал о пределах своих возможностей, а туманные воспоминания о том, что произошло с Ниласом, преследовали его по сей день. Однако потом, после долгих размышлений, он согласился помочь Ллейну и Лотару.

Но Медив не просто хотел порадовать друзей. У него были свои мотивы. Он никогда прежде не видел настоящей битвы. Никогда не убивал врагов. Он хотел увидеть, на что способна истинная магия Хранителя. Более того, жаждал этого.

Трое друзей тайно отправились в поход, миновав границы Штормграда. Без приключений они проникли во владения троллей, оставаясь невидимыми благодаря магии Медива. Их целью был военачальник Гурубаши по имени Джок'нон, который обосновался в зиккурате, расположенном в центре Тернистой долины.

План был каким угодно, только не безупречным. Джок'нон и его приспешники экспериментировали с запрещенной магией крови, которой научились у одного из своих богов, могучего и древнего существа, известного как Хаккар, Свежеватель душ. Когда вспыхнула битва, она привлекла внимание всех троллей. Три друга быстро поняли, что схватка будет жестокой, не на жизнь, а на смерть. Медив же лично вступил в бой с Джок'ноном и столкнулся с магией, которую прежде не видел.



ТЕРРИТОРИИ  
ВОСТОЧНЫХ КОРОЛЕВСТВ



КЕЛЬ'ТАЛАС

ИМПЕРИЯ  
АМАНИ

ЛОРДЕРОН

АЛЬТЕРАК  
ДАЛАРАН

КЛАН ГРОМОВОГО  
МОЛОТА

ИМПЕРИЯ АМАНИ

СТРОМГАРД

СТРОМГАРД

ГИЛНЕАС

КУЛ-ТИРАС

ГНОМРЕГАН

КЛАН ГРОМОВОГО  
МОЛОТА

СТАЛЬГОРН

КЛАН ЧЕРНОГО  
ЖЕЛЕЗА

ШТОРМГРАД

ПЛЕМЕНА  
ГУРУБАШИ

ГОБЛИНСКАЯ  
КАРТЕЛЬ ХИТРОЙ  
ШЕСТЕРЕНКИ





Темные силы Джок'нона почти одолели Медива. Хранитель был вынужден отречься от сомнений и выпустить свою мощь. В результате созданное им заклинание уничтожило каждого тролля в зиккурате. Их крики предсмертной агонии были слышны даже в самых отдаленных уголках Тернистой долины.

Ллейн и Лотар уже сталкивались со смертью. Но даже их испугало могущество Медива.

Друзья поспешили обратно в Штормград, но в их победе не было радости. Ллейн и Лотар увидели темную сторону Медива и поняли, что их старый приятель избрал другой путь, который они никогда не смогут понять.

Даже сам Медив не до конца понимал, что сотворил. Он никогда не учился этому заклинанию. Не имел ни малейшего представления о том, откуда у него эти знания и даже кроется ли их источник в тайной магии. Происшествие ужасно встревожило Хранителя.

## ВОЙНА С ГУРУБАШИ

### 18 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

**Н**и один Гурубаша из тех, кто был свидетелем гибели военачальника Джок'нона, не пережил атаки, но остальные тролли быстро догадались, кто стоял за нападением. Они собрались под знаменами Зан'нона, сына убитого предводителя, и отправились войной на Штормград.

С тех пор как Гурубаша сражались единой армией, минуло не одно столетие, и люди оказались совершенно не готовы к такой яростной атаке. Численность троллей приводила в ужас: в течение всего нескольких дней оборона южных границ Штормграда пала под натиском противника. Каждый горожанин, не успевший бежать, погиб в ужасных муках, а зубы, кости и уши убитых послужили трофеями для троллей.

Цель Гурубаша была ясна: сжечь столицу дотла. Король Баратен собрал все свои силы у ворот крепости. Выживание всего королевства теперь зависело от исхода одной великой битвы.

По мере прибывания отрядов Гурубаша Ллейн рассказал отцу о том, что он и его друзья натворили в Тернистой долине. Баратен был больше разочарован, нежели разозлен поступком сына. Он не стал наказывать трех молодых людей. В том не было нужды. Вскоре тролли делают это сами.

Когда Гурубаша прибыли к стенам столицы, солдаты Штормграда ужаснулись численности троллей. Зан'нон обучался у отца запрещенным ритуалам. Он использовал некоторые из них, чтобы превратить нескольких солдат из своего войска в огромных берсерков, наделенных неистовой силой. Эти мутировавшие гиганты карабкались по стенам Штормграда и разрывали солдат на куски.

Число погибших с обеих сторон быстро росло. Король знал, что лишь чудо способно разбить осаду Гурубаша, так что старый правитель собрал своих личных стражей и предпринял отчаянную попытку контратаки. Он ворвался в самое пекло сражения, пытаясь достать голову Зан'нона, и почти преуспел, но удача отвернулась от него. Король Баратен погиб на поле боя.

Ллейн скорбел по отцу, чувство вины из-за глупой вылазки в Тернистую долину охватило принца. Но он понимал, что теперь город именно в нем видит своего лидера. Силы Штормграда пребывали в беспорядке. Казалось, все потеряно. Ллейн обратился к Медиву, умоляя вновь использовать свою силу, полагая, что только так можно спасти столицу.

Маг согласился. Мысль о том, чтобы призвать всю свою мощь, пугала его... но вместе с тем вызывала странное волнение.





МЕДИВ ПРОРЫВАЕТ ОСАДУ ГУРУБАШИ



## ИЗОЛЯЦИЯ ШТОРМГРАДА

*Баратен даже не попытался призвать на помощь в войне с Гурубаша северные государства людей. Тролли продвигались так быстро, что времени на ожидание подкрепления просто не было. Тем не менее даже при иных обстоятельствах король не стал бы отправлять гонцов к соседям. Много лет назад Штормград уже просил подмоги у других человеческих государств, чтобы отразить атаки гноллов, но никто так и не откликнулся на призыв. С тех пор Баратен и его народ еще больше отделились от остальных людей, веря, что смогут справиться с любой угрозой своими силами.*

Он вышел на стены штормградской столицы и излил на Гурубаша потоки льда и пламени. Он замораживал троллей на месте, сжигал их изнутри, разрывал на куски чистой тайной магией. От боли нападавшие кричали так, что заглушали шум битвы.

Вскоре Медив осознал, что специально делает их смерть еще более мучительной. С ужасом он понял, что наслаждается агонией противников.

Когда Медив отозвал потоки тайной магии, Штормград все еще держался. Гурубаша и их лидер погибли. Лишь небольшая горстка троллей смогла избежать магического водоворота.

Народ Штормграда оплакивал погибших и чествовал героев. Люди видели в Медиве величайшего защитника. Королевство приветствовало Ллейна Ринна как нового правителя. Когда Андуина Лотара провозгласили верховным главнокомандующим, горожане встретили эту новость с одобрением.

Никто не знал о тайной миссии, что спровоцировала войну, но она имела тяжкие последствия для Медива и его друзей. Многие невинные люди пострадали из-за их безрассудства.

Маг осознавал, что его воля, ментальная сила духа, недостаточно сильна, чтобы обрести контроль над силами Хранителя, принадлежавшими ему по праву рождения. Женщина из снов продолжала манить его в Каражан, говоря, что там он сможет справиться со своими способностями. Наконец Медив повиновался ей; он был слишком напуган тем, что иначе мог натворить.

## БРЕМЯ ХРАНИТЕЛЯ

Когда Медив прибыл в башню Каражан, женщина из снов уже ожидала его. Это была Эгвин, мать, которую он никогда не знал.

И она была в ярости. Он слишком долго не отвечал на ее зов и из-за этого почти разрушил королевство. Медив принял гнев Эгвин; он был не в том положении, чтобы спорить с ней. В течение года мать и сын наверстывали время, упущенное, пока они были разлучены. Эгвин использовала эту возможность и научила Медива тому, что значит быть истинным Хранителем. Перво-наперво она убедила его в необходимости держать все в тайне. Он не должен был никому доверять, особенно Совету Тирифала. Изначально тайный орден защищал Азерот от Легиона и наделял Хранителя силой, чтобы тот мог противостоять демонам. Но прошли века, и цели Совета изменились. Теперь его, казалось, больше заботило прославление собственного имени, нежели сохранность Азерота.



Совет ненавидел Эгвин. Он даровал ей силы Хранителя, а она отказалась вернуть могущество и вместо этого передала его собственному сыну. Эгвин знала, что орден в конце концов узнает, что теперь Медив унаследовал ее способности, и, несомненно, там с подозрением отнесутся к первому человеку, получившему подобное могущество без их одобрения.

Один из ближайших друзей Эгвин, Мороуз, согласился остаться с Медивом и помочь ему присматривать за башней Каражан. Мать строго приказала сыну отгородиться от внешнего мира и общаться только с новым управляющим. Остальные чародеи не могли даже понять тяжесть бремени, возложенного на Медива. По мнению Эгвин, ни Кирин-Тор, ни магократы Даларана не обладали нужными ему знаниями.

Медив рассказал матери о странной тьме, которая, казалось, поселилась в нем. Она проявлялась уже несколько раз, и он был очень напуган. Эгвин развеяла его опасения сына. Она испытывала похожие чувства, пока пребывала на посту Хранителя, и теперь убедила сына, что они — лишь следствие бремени власти и груза ответственности.

Она не знала правды о том, что темное присутствие Саргераса уже повлияло на ее разум, а теперь развращало мысли Медива. Вскоре Эгвин вернулась к затворничеству. Ей не хотелось расставаться с сыном, однако она понимала, что Совет Тирисфалия никогда не оставит его в покое, если маги будут знать, что она все еще рядом с ним.

Медив же удалился в библиотеку Каражана и приступил к исследованиям. Обязанности Хранителя были неисчислимы, а возможности — безграничны. Он попытался как можно лучше наверстать упущенное им время.

Как Эгвин и подозревала, вскоре Совет Тирисфалия обнаружил, что Медив стал новым Хранителем. Орден прознал о подвигах мага в Штормграде. Проведя расследование, они нашли его убежище в Каражане. К тому времени Совет оставил все мысли о создании второго Хранителя. Мятеж Эгвин научил их, что столь могущественного мага контролировать невозможно, как ни старайся. Совет осознал, что открытое давление лишь разозлило бы Медива, как однажды привело в ярость его мать.

Потому орден отправлял в Каражан послания, вежливо прося Медива о встрече. Тот ни разу не ответил. Тогда члены Совета решили зайти с другой стороны: они убедили магов из разных орденов и школ отправлять своих юных учеников на обучение к Медиву. Но ни один из этих честолюбивых послушников не должен был узнать, что их новый наставник — на самом деле Хранитель.

Медив был не самым дружелюбным учителем, и никто из первых студентов не задержался у башни дольше, чем на день. Маг чувствовал, как тьма внутри него разрастается, но считал, что причиной тому одиночество. Мороуз понимал его, он никогда не одобрял стремления Эгвин оградить себя от всего мира и предположил, что хоть Медив и не может доверять Кирин-Тору или Совету Тирисфалия, но, возможно, ему стоит приглашать жителей ближайших окрестностей на званые обеды. У этих людей не будет каких-либо скрытых мотивов, кроме любопытства, а их компания пойдет магу на пользу. Медив одобрил такой план, устроил пышное торжество, и гости пришли в восторг от чудес заколдованной башни. Все прекрасно провели время, а их счастье даже подняло настроение Хранителю.

В последующее годы Каражан устроит еще множество торжеств. Для знати со всего Штормграда приемы Медива станут исключительным событием светской жизни. Несколько агентов Совета Тирисфалия смогли пробраться на эти празднества, но доклады шпионов лишь еще больше сбили орден с толку. Судя по всему, Медив использовал свою силу и известность, чтобы вести роскошную праздную жизнь. Не такого они ожидали от сына Эгвин.

На пороге Медива появлялось множество потенциальных учеников. Он не ставил перед собой цель поскорей избавиться от них, но требовал идеальных результатов и выгонял даже за одну-единственную ошибку. Немногие из послушников задерживались в башне дольше, чем на неделю.



Медив больше не был одинок, но внутренняя тьма вскоре поглотила каждый уголок его души. Все мимолетные моменты счастья, казалось, исчезали под гнетом сокрушающей депрессии.

## ПОМРАЧЕНИЕ МЕДИВА

### 10 ЛЕТ ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Между приемами и торжествами Медив продолжал свои исследования. Слова Эгвин оказали на него огромное влияние. Он полностью принял свою судьбу Хранителя и был полон решимости выяснить, как лучше всего защитить Азерот.

В библиотеке Каражана находилось огромное количество книг об истории демонов, их тактике и способностях. Медив прочитал их все так быстро, как только мог. Затем он обратил внимание на богатую событиями историю самого Азерота.

Его вдохновили рассказы о последнем вторжении Легиона на Азерот, о Войне Древних. Разные расы и могущественные существа собрались вместе для противостояния непобедимой армии демонов. Медив не мог не думать о том, что эта война стала высшей точкой развития его родного мира. Возможно, Азерот уже никогда не сравнится — просто не сможет — с той славой давно минувших дней. Люди этого мира тысячелетиями отдалялись друг от друга. Там, где когда-то царили общая цель и единство, остались лишь мелкие склоки и пререкания.

Медив знал об этом по собственному опыту. Из-за каких-то мелких разногласий тролли и люди шли друг на друга войной. Ради бессмысленной выгоды племена, народы и кланы Азерота с радостью проливали кровь друг друга. Как будто никто не помнил, что Легион был не уничтожен в Войне Древних, а лишь временно побежден.

Если демоны снова вторгнутся на Азерот, тот будет слишком слаб, чтобы отбросить их назад. А они *обязательно* вторгнутся. В этом Медив не сомневался. Нужно было совершить нечто радикальное, чтобы подготовить мир к их возвращению.

Если бы Медив знал, что на путь отчаяния его подтолкнула темная сила, если бы он знал, что однажды подобный кризис веры был у Саргераса, он бы пытался сопротивляться. Вместо этого он пришел к выводу, который был зеркальным отражением решения самого падшего титана, когда тот решил противостоять тьме: Азерот прогнил до основания. Сам он никогда не изменится. Никогда.

Кому-то нужно разрушить все, что стало причиной раскола в этом мире — нации, культуры, правительства и королей. Азерот мучился от хаоса. Ему нужна твердая рука, дабы все изменить. Медив, Хранитель, сделает то, что еще не удавалось никому.

Он пришел к выводу, что ему нужны союзники для выполнения своей миссии. Ему нужна целая армия.

Силы Хранителя позволили Медиву покинуть пределы Азерота и отправиться в космос. Он посещал новые миры и никем не виданные уголки в Круговерти Пустоты. Принялся искать признаки неизбежного вторжения Легиона на Азерот, но, ничего не обнаружив, успокоился. По крайней мере, у Азерота еще есть *немного* времени на подготовку.

Под неуловимым и незримым влиянием Саргераса внимание Медива привлек один мир — Дренор. Наблюдая за ним, Хранитель обнаружил могучий и воинственный народ, орков. Они действительно смотрелись устрашающе в битве и находились под контролем Пылающего Легиона.

Несколько лет Медив наблюдал за ними. Путешествуя по миру, он принимал форму ворона. Некоторые орки заметили эту странную маленькую птицу, но она не вызвала у них



подозрений. Хранитель наблюдал за тем, как ловко орки одолели дренеев, а затем увидел, как Легион внезапно покинул их. На его глазах мир иссыхал и умирал из-за магии скверны, а орки впадали в отчаяние.

Пылающий Легион легко манипулировал Ордой. Медив знал, что должен поступить так же. Орки станут идеальной армией для преобразования Азерота.

Более того, Медиву доставило бы истинное удовольствие использовать марионеток Легиона против него самого.

Продвигаясь к цели, Медив записывал свои мысли, документировал самые важные открытия и магические заклинания; позже этот дневник станет известен как Книга Медива.

## НЕЗНАКОМЕЦ ИЗ ДРУГОГО МИРА

### 1 ГОД ДО ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Пока Медив наблюдал за Дренором, Орда стремительно приближалась к саморазрушению. Чернорук продолжал давить на Гул'дана, чтобы тот нашел способ спасти их народ. У чернокнижника не было ответа. Он знал, что вскоре настанет день, когда терпение Чернорука кончится и вождь его убьет.

Но этот день так и не наступил. Медив был готов реализовать свой план. В образе незнакомца, прячущего лицо под капюшоном, он явился к Гул'дану и Совету Теней.

Подобное вторжение взбесило колдуна, и он обрушил на незнакомца всю мощь магии скверны. Скрытая капюшоном фигура не сдвинулась с места. Незнакомец отразил атаку Гул'дана обратно в орка. Медив не стал щадить чернокнижника; он знал, что тот продал всю свою расу Пылающему Легиону, и Хранитель не видел причины беречь подобное существо.

В тот день гордость Гул'дана была сильно уязвлена. Весь Совет Теней наблюдал, как он преклонил колени перед таинственным незнакомцем. Такое оскорбление Гул'дан никогда не забудет и не простит.

Чужие обиды Медива не волновали. Он сказал оркам, что сможет помочь им покинуть Дренор, если они построят огромный магический портал. Эти врата приведут их в новые плодородные земли, которые Орда сможет завоевать. В сознании Гул'дана и членов Совета Теней возникло видение великолепного нового мира, полного дичи, нетронутых рек и зеленющих лугов. Имя ему было Азерот. И, по словам Медива, он созрел для покорения.

Гул'дан уловил нечто демоническое в скрытой под капюшоном фигуре. Он надеялся, что незнакомец был демоном, говорящим от имени Саргераса. В этом, как понял чернокнижник, крылась истинная причина внезапного исчезновения Кил'джедена. Легион готовился отправить нового посланника, чтобы вести орков дальше.

Гул'дан не ошибся. Медив верил, что закладывает фундамент для уничтожения демонов раз и навсегда, но вместо этого нес погибель своему миру.

Но, даже зная, что Легион действует через незнакомца, даже осознавая, что орки находятся на грани исчезновения, Гул'дан все равно потребовал платы за свое участие. Что лично он приобретет, помогая незнакомцу в строительстве портала для завоевания Азерота?

Если Гул'дан жаждал власти, Медив мог ее предложить. В сознании чернокнижника вспыхнуло новое видение древних подводных руин — места, известного как Гробница Саргераса. Медив не испытывал раскаяния в том, что раскрыл Гул'дану эту тайну. Гробница находилась на морском дне, Эгвин защитила ее чарами Хранителя. Маг был уверен, что



у Гул'дана нет ни единого шанса отыскать или открыть ее. Тем не менее он сказал черно-книжнику, что покажет точное месторасположение Гробницы и даст орку доступ к немислимой силе, если Орда завоюет Азерот.

Гул'дану оставалось лишь поверить незнакомцу. Он сообщил Черноруку, что отыскал новый мир, который орки смогут завоевать, мир, где они найдут пищу и утолят свою жажду битвы. Но, чтобы добраться до этого места, им нужно соорудить огромные врата.

Для начала строительства Гул'дан нашел место переплетения магических силовых линий Дренора у восточной границы Полуострова Адского Пламени. Он и Чернорук отдали оркам приказ возвести там зачарованную каменную арку. Она станет известна как Темный Портал и поможет установить магический проход между Азеротом и Дренором.

## ПОДОЗРЕНИЯ СОВЕТА ГОД ОТКРЫТИЯ ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Медив совершал частые путешествия на Дренор, где наблюдал за тем, как орки возводят Темный Портал. Его отсутствие не осталось незамеченным. В первую очередь оно вызвало недовольство у знати и артистов, которые бывали в Каражане на многочисленных празднествах. Когда хозяина не было дома, вечеринка казалась им сплошным разочарованием.

Слухи о периодических исчезновениях Хранителя достигли Совета Тирисфалия. Медив все еще оставался для них загадкой. Многие годы они боялись, что он тоже может стать врагом ордена, как когда-то Эгвин. Затем, казалось, он удалился от мира, появляясь лишь на празднествах и пирушках. Незрелый юноша, желавший провести жизнь в роскоши и излишествах, был явно не тем человеком, кого Совет надеялся видеть в роли Хранителя, но, впрочем, казался далеко не худшим вариантом. Совет призвал опытных магов Кирин-Тора наблюдать за миром в отсутствие официального Хранителя.

Но если праздный образ жизни, который он так поддерживал, его не интересовал, то в чем заключались истинные намерения Медива? На что он тратил свое время и энергию? Совет больше не хотел сидеть сложа руки, ожидая, пока Хранитель сам покажет ту цель, на которую хочет направить свои удивительные способности.

По приказу ордена маги Кирин-Тора скрытно проникли в Каражан, пытаясь найти ответы. Некоторые прятались под масками гостей на вечеринках Медива. Другие решили открыть портал прямо в его библиотеку. Никто не преуспел. Медив лично проследил за тем, чтобы каждый из них потерпел неудачу и вернулся домой невредимым, но разочарованным.

Хотя злоумышленники были из Кирин-Тора, Хранитель знал, что их действиями руководит Совет Тирисфалия, и понимал, что вмешательство ордена необходимо остановить, ведь тот никогда не одобрит план Медива по «спасению» Азерота.

В течение следующих семи дней четыре члена Совета Тирисфалия были обнаружены мертвыми. Никаких доказательств причастности Медива, ни одного признака использования тайной магии не нашли. Более того, эту неделю Хранитель каждую ночь появлялся на пирах в Каражане. Казалось невозможным, чтобы он совершил эти убийства.

Оставшихся членов Совета мучили подозрения, но они не могли исключить возможности того, что кто-то другой открыл на них охоту. По правде говоря, им было сложно представить, что Медив пал так низко и убил своих товарищей магов. Они прекратили шпионить за Каражаном и направили все силы на поиск того, кто резал их, как беззащитных ягнят.

Медив снова был волен действовать, как ему вздумается.



# ТЕМНЫЙ ПОРТАЛ

Пока на Дреноре шло сооружение Темного Портала, Гул'дан призвал Чернорука усилить кланы. Верховный вождь устраивал шуточные бои и турниры между орками, чтобы дать выход их жажде крови. Орда ослабла, а ей был необходим каждый боец в грядущем вторжении на Азерот.

Хотя многие орки упивались битвой, Дуротан видел в этом неуважение к традициям. Вождь клана Северного Волка не мог больше молчать о том, что происходило с его народом. Их мир умирал. Он видел, как орки превращаются в кровожадных дикарей. Дуротан начал выступать против Гул'дана и использования магии скверны. Он призывал орков искать способ излечить Дренор, но большинство кланов увидели в этом измену и трусость и ополчились против Северных Волков.

Гул'дан внимательно наблюдал за Дуротаном, но сейчас его занимали другие вещи. Он и Чернорук убеждали кланы, что завоевание Азерота — единственный способ спасти их народ. Большинство орков, особенно те, кто испил крови Маннорота, были в восторге от возможности снова убивать. Дренор умирал; никто не мог этого отрицать. Если Орда не воспользуется шансом создать новый дом, погибнут все.

Когда Темный Портал был построен, Гул'дан и Медив действовали сообща, чтобы открыть его. Чернокнижник и маг на Азероте намеревались провести ритуал для создания разлома в ткани реальности. Для этого было необходимо колоссальное количество чистой энергии. Требовалось объединить магические усилия Гул'дана и Медива... но даже их оказалось недостаточно.

К основанию Темного Портала привели всех дренейских пленников, оставшихся в живых со времен войны. Когда начался ритуал, Гул'дан одним глотком высосал их жизненную энергию. Этот огромный поток силы создал вспышку, необходимую для пересечения столь огромного расстояния.

В это же время Медив творил заклинание на Азероте. В удаленной болотистой местности к востоку от Каражана, известной как Черные топи, он призвал всю мощь Хранителя, стремясь открыть врата. Благодаря их с Гул'даном совместным усилиям Темный Портал замерцал и активировался, образовав мост между двумя мирами.

Через него Гул'дан и орки смогли в первый раз взглянуть на Азерот. Мир, что обещал незнакомец в капюшоне, оказался настоящим.

Чернорук отправил своих самых надежных разведчиков из кланов Кровавой Глазницы и Чернозубого Оскала исследовать земли по ту сторону портала. Они появились в Черных топиях и быстро разбили лагерь. Разведчиков сопровождало несколько чернокнижников. Они контролировали строительство зачарованной каменной арки вокруг портала со стороны Азерота, она должна была стабилизировать врата и позволить им оставаться открытыми долгое время.

Строительство продвигалось, а орки исследовали все больше и больше земель вокруг.





# СТОЛКНОВЕНИЕ ХРАНИТЕЛЕЙ

Спрятать полностью энергию, необходимую для открытия Темного Портала, было невозможно. Медив, как мог, скрывал свои действия, но все же каждое существо, настроенное на магию Азерота, почувствовало поток силы, когда врата распахнулись. Большинство так и не смогло понять, откуда тот пришел. Только одному человеку это удалось. Эгвин немедленно отправилась исследовать, что стало источником такого возмущения.

Она была шокирована, обнаружив Темный Портал и зеленокожих тварей, которые разбили военный лагерь в Черных топях. Явно настроенные враждебно, они буквально источали магию скверны Пылающего Легиона. Эгвин никогда не видела орков, не слышала о Дреноре, но была в состоянии почувствовать мост между двумя мирами.

Осознание того, что тот появился благодаря магии Хранителя, потрясло ее до глубины души. Ошибки быть не могло: единственным человеком, способным использовать *такую* силу таким способом, был ее сын, Медив.

Она также почувствовала присутствие магии скверны, переплетенное с магией Хранителя. Эгвин не могла понять, как это произошло, но сделала вывод, что Медив каким-то образом вступил в союз с Легионом.

С тяжелым сердцем она отправилась к сыну.

В сопровождении синего дракона по имени Арканагос — одного из немногих союзников, который оставался с ней все долгие годы изгнания, — она отправилась в Каражан остановить Медива. В башню тем временем приехало множество представителей знати, ожидавшей очередной потрясающий вечер.

Эгвин проникла в башню одна, поначалу надеясь, что сможет убедить Медива добровольно отказаться от своих сил. Этому было не суждено случиться. Создание, которое она обнаружила в тот день, оказалось не Медивом, а Саргерасом. Владыка Пылающего Легиона захватил полный контроль над разумом Хранителя, подавив его мысли и воспоминания, управляя каждым его движением.

Саргерас поведал Эгвин, что тьма внутри ее сына была той же самой тьмой, которую она чувствовала, будучи Хранителем, и не имела ничего общего с силами Хранительницы или грузом ответственности. Саргерас перенес часть своего духа в нее во время их сражения в Нордсколе много лет назад и скрывался внутри женщины, пока она не подарила жизнь своему сыну.

Эгвин была поражена открывшейся правде. Тогда, давным-давно, она не одолела Саргераса; это он превзошел ее. Мрак, что мучил ее, не имел ничего общего с бременем Хранителя, но пришел от врага, что затаился в душе Эгвин. Неужели она обрекла своего сына на жизнь в качестве раба Легиона? Неужели вся ее служба Хранителем была напрасна? Обыкновенного человека такие откровения могли бы сломить, но не Эгвин. Она не предалась отчаянию. Нет, ее охватил *гнев*. Она уничтожит Саргераса здесь и сейчас, даже если для этого придется убить ее возлюбленного сына.

Эгвин и Саргерас вновь сошлись в битве. Разрушительные удары сотрясали башню до основания. Потенциальные гости вечеринки пытались сбежать. Когда заклятие Саргераса временно оглушило Эгвин, в бой вступил Арканагос.

Хотя он был драконом, сил для поединка с таким противником ему не хватило. Саргерас сразил его, выжег изнутри так, что от Арканагоса остались лишь кости.

Потеря друга привела и так разгневанную Эгвин в еще большую ярость, ей удалось освободиться от заклинания Саргераса. Возможно, предводитель Легиона и обрел полный контроль над силами Медива, но за ее плечами был многовековой опыт. Невероятный поединок продолжил яростно сотрясать башню, и Эгвин медленно брала верх.



Саргераса охватило отчаяние. Он собрал все свои силы для последней атаки. Так же как Гул'дан, вытянувший жизнь из дренейских пленников для открытия Темного Портала, Саргерас лишил жизни сотни людей, пытавшихся сбежать из Каражана. Он пощадил лишь одного человека, Мороуза.

Саргерас подталкивал Медива уничтожить Эгвин раз и навсегда, но малая часть разума Хранителя воспротивилась приказу. Его сила, напитанная жизненной энергией сотен людей, изгнала Эгвин из Каражана и забросила в неизвестность. Медив не знал, куда ее отправил, но не чувствовал присутствия матери на Азероте.

Когда битва закончилась, он был сбит с толку, его разум окутало туманом. В момент поражения Эгвин Саргерас отступил вглубь души Хранителя. У Медива не осталось воспоминаний о том, как повелитель демонов управлял им, но он знал, что вступил в поединок с собственной матерью. Он опасался, что снова потерял контроль над своими силами, как и много лет тому назад, когда убил отца и впал в кому. Но в этот раз жертвой его помрачения стали множество самых высокопоставленных дворян из королевства Штормград.

В Каражане уцелел только Мороуз, но он, казалось, повредился рассудком от того, чему стал свидетелем. Медив попытался облегчить его страдания, стерев воспоминания об этом дне из разума дворецкого, но даже после такого тот не стал прежним.

Каражан опустел. Тьма и призраки наводнили башню. Души множества погибших людей веками будут бродить по ее залам и окрестностям.

## ГАРОНА И ХРАНИТЕЛЬ

Пока Эгвин сражалась с Саргерасом, новые силы Орды прошли через Темный Портал. Гарона сопровождала первых разведчиков, что оказались на Азероте, и, вернувшись на Дренор, доложила Гул'дану, что незнакомца в капюшоне нигде не было.

Чернокнижник пришел в ярость. Он надеялся получить сведения об истинной природе Медива; он все еще верил, что таинственный человек был замаскированным демоном.

Когда орки развернули лагерь в Черных топях, то столкнулись с несколькими охотниками и торговцами из расы людей, но те не могли оказать должного сопротивления Орде. Большинство местных захватчики тут же убили, а небольшую часть взяли в плен. Поначалу у Орды не было причин допрашивать их; орки не понимали, что люди говорят.

У Гароны был талант к изучению новых языков, и она проводила много времени, разговаривая с пленниками. Она не спрашивала их о маршрутах штормградских дозоров или других военных секретах. Такие темы могли вызвать молчаливый протест со стороны людей. Тем не менее узники были рады научить свою странную похитительницу некоторым словам в обмен на еду и воду.

Кое-какую ценную информацию во время этих разговоров ей удалось почерпнуть. Один из заключенных осыпал орков проклятиями, крича, что все они обречены на смерть. Он предупредил, что в Штормграде есть великий маг-защитник, который в одиночку уничтожил армию троллей, и так же быстро он расправится с зеленокожими тварями, захватившими Черные топи.

Гарона слушала его яростные речи и вскоре вычислила имя и местоположение мага: Медив, живущий в башне Каражан. Убийца отправилась на поиски в одиночку, двигаясь быстро и надеясь осмотреть башню, оставшись незамеченной. Худшего времени для разведки она выбрать не могла.

После беспощадной битвы в Каражане Медив пребывал в мрачном расположении духа и был очень бдителен к злоумышленникам. Он схватил Гарону, как только та появилась в поле зрения башни.



Гарона была уверена, что Хранитель убьет ее, особенно после того, как увидела его. Она не знала, что это был тот самый незнакомец, посетивший Дренор и заключивший договор с Ордой, но понимала, что в нем таилась великая тьма.

Однако Медив пощадил ее. Она не владела нужной ему информацией, но вызвала любопытство. Он не видел ее во время своих визитов на Дренор и ни словом не обмолвился при ней о своем пребывании в том мире. Она не была ни истинным орком, ни настоящим дренеем, а изгоем, и маг ей сочувствовал. Кроме того, Гарона оказалась необычайно умна и уже могла довольно сносно говорить на человеческом языке. Медив обучал ее новым словам и фразам, и она их быстро запоминала.

Было ясно, что Гарона ему не угрожает, к тому же из-за бесконечной жестокости Гул'дана она не питала истинной любви к Орде. Медив решил, что куда полезнее будет иметь союзника — или даже друга — среди орков, стремившихся захватить его дом. Он освободил Гарону, но сделал ей предложение: она могла вернуться в Каражан, когда пожелает.

Добравшись до Темного Портала в Черных топях, Гарона рассказала Гул'дану обо всем, что узнала. Она не ведала, что чернокнижник уже и так знал все. Он настолько глубоко проник в разум своей марионетки, что наблюдал ее глазами за встречей с Медивом. Он понял то, чего ей не удалось: Хранитель был не кем иным, как таинственным незнакомцем, посетившим Дренор. Он был человеком? И все? Гул'дан ожидал чего-то... большего. Замакировавшегося командира Пылающего Легиона, например.

Орк решил собственноручно убить мага, как только тот станет бесполезным.

Но для начала Гул'дан решил выяснить местоположение Гробницы Саргераса. Он сказал Гароне, что Медив может хранить полезную информацию в своем логове, и приказал ручной убийце добыть из башни мага все сведения, которые она сможет достать.

## ПЕРВЫЙ КОНТАКТ

Поскольку все больше и больше орков прибывало на Азерот, сообщения о таинственных созданиях, скрывающихся в Черных топях, достигли Штормграда. Слухи распространялись по улицам. Может, это мстительные духи? Или тролли с новым оружием? Или эта странная раса прибыла из-за Великого моря, чтобы развязать войну с людьми? Казалось, все они не имели смысла.

Король Ллейн поручил командиру Лотару выяснить правду. Тот с небольшой группой рыцарей отправился разведать обстановку в Черных топях. Довольно быстро отряд Лотара столкнулся с Ордой. Впервые орки сошлись с рыцарями Штормграда, что повлекло за собой целую вереницу кровавых стычек.

Солдаты Лотара одержали несколько небольших побед над противником, но на место каждого убитого орка вставало еще двое. Люди понимали, что противник в каждом последующем сражении превосходит их числом, и Лотар был вынужден отступить. Это казалось невозможным. Как враг мог пополнять свои войска так быстро?

Отряд Лотара не решался зайти вглубь Черных топей, где они могли бы обнаружить Темный Портал. Территория находилась под усиленной охраной их врагов. Лотар отправил королю Ллейну послание, в котором сообщил, что захватчики откуда-то получают подкрепление. Королевству нужно готовиться к полномасштабной войне.

Тем временем орки доложили верховному вождю Черноруку, что местное население теперь осведомлено об их присутствии. Время для приготовлений и разведки прошло.

Первая война вот-вот должна была разгореться.



# УЧЕНИК ХРАНИТЕЛЯ

Битва между Эгвин и Медивом осталась незамеченной для всего остального мира. Этот факт очень удивил Хранителя.

Сражение повлияло на всех, кому удалось его пережить, но смерть такого числа знати не вызвала переполоха, которого ожидал Медив. Теперь все королевство Штормграда слушало истории о странных варварах, заполонивших Черные топи. Каражан располагался неподалеку; таинственное исчезновение аристократов сочли делом рук орков.

Нападения Орды на поселения людей привлекли внимание Совета Тирисфалия и Кирина-Тора. Появление ранее не виденных существ, еще и оскверненных демонической энергией, быстро стало их основной заботой, об избалованном и незрелом мальчишке на время забыли.

Тем не менее орден не выпускал Хранителя из поля зрения. Теперь они жаждали видеть его союзником еще больше, чем прежде. Они пытались снова наладить с ним контакт, обратившись в Кирин-Тор с просьбой отправить мага одного из своих учеников.

Молодого послушника звали Кадгар. Он подавал большие надежды, обучаясь в Кирина-Торе, но последнее, чего бы он хотел, так это служить озлобленному одинокому магу, который на тот момент изгнал всех остальных учеников. Однако у него не было выбора. Кирин-Тор отдал приказ, и Кадгар был вынужден повиноваться.

С первых же дней обучения худшие опасения Кадгара подтвердились. Казалось, Каражан томится под тенью болезни, а Медив был подвержен частым перепадам настроения. Что еще хуже, башня и в самом деле оказалась проклятой. Кадгар часто видел мелькающие заблудшие души и тревожные видения прошлого, настоящего и будущего.

Но Кадгару удалось пройти проверки Медива, в которых потерпели неудачу все остальные претенденты. Юный маг был весьма расторопным, даже когда сталкивался с опасными задачами.

Медив решил не отказываться от нового ученика. Безусловно, принимая такое решение, он рисковал. Но Медив чувствовал себя как никогда одиноким, а Кадгар был умным, способным и жадным до знаний юношей.

Маг рассказал ему о том, о чем умолчали учителя в Кирина-Торе: Медив был Хранителем. Совет Тирисфалия опасался его. Именно поэтому Кадгара и отправили сюда в качестве невольного шпиона.

Послушник удивился, но не испугался. На самом деле он был заинтригован и не собирался отказываться от ученичества, только не теперь, когда мог учиться под началом самого Хранителя, самого могущественного мага в мире.





## ПРИЗРАКИ И ТЕНИ

Вскоре после прибытия в Каражан Кадгар получил странное, не предвещающее ничего хорошего видение. Он узрел себя старым, седовласым мужчиной, ведущим войска в битву против зеленокожих врагов. Он слышал о вторжении орков, но, как и большинство людей, не знал, что в этих рассказах правда, а что — лишь слухи. Но существа из его видения подходили под описание странных пришельцев, появившихся в Черных топиях.

Кадгар рассказал Медиву о том, что увидел. Хранитель притворился несведущим, сказал лишь, что знает об орках очень мало. Он утверждал, что слишком долго сидел взаперти в Каражане и толком ничего не слышал о творящемся на юге насилии. Пришло время это исправить. Два мага оседлали грифонов, чтобы разведать обстановку в Черных топиях. Лагерь орков ошеломил Кадгара. Их армия была огромной и росла с каждой минутой.

Один из чернокнижников заметил с земли двух магов и направил на них поток магии скверны. Медив призвал Кадгара уничтожить врага. Послушник приложил все усилия, но лишь с помощью Хранителя ему удалось одержать победу.

Медив и Кадгар также встретились с Лотаром. Рыцарь вел своих солдат на разведку, сражаясь с каждым орком на своем пути. Лотар знал, что сила, которую Медив использовал много лет назад в войне с Гурубашаи, выбила Хранителя из колеи, но все равно призвал его присоединиться к битве. Он нужен Штормграду, дабы победить орков. Медив разыграл перед старым другом целый спектакль, рассказывая, что боится потерять контроль над своей огромной магической мощью. Истинным мотивом Хранителя было выиграть для Орды время, чтобы та могла собрать силы.

Лотар поговорил с Кадгаром, рассказав ему о сложном прошлом Медива. Он попросил молодого мага не только быть учеником своего учителя, но и присмотреть за ним, позаботиться о его здоровье.

Кадгар делал все возможное, но быстро впал в уныние. После встречи с Лотаром Медив стал еще более странным, чем обычно. Хранитель мог исчезнуть из Каражана на несколько часов или даже дней. Когда он наконец возвращался, то был полностью истощен.

Что еще больше беспокоило Кадгара, так это странная гостья, навещающая в башню, — Гарона. Юный маг тотчас увидел в ней врага, но Медив очень тепло ее приветствовал. Он настаивал, чтобы послушник относился к Гароне с уважением.

Поначалу Кадгар и Гарона постоянно ругались, но вскоре их связали узы дружбы. Ученик, так же как и учитель, поверил, что полукровка по-настоящему жаждет отвернуться от Орды.

В конце концов Кадгар понял, что его так беспокоило. Перед их экспедицией в Черные топи Хранитель говорил, что почти ничего не знает о вторгшихся орках. Теперь же стало ясно, что он завел дружбу с Гароной задолго до того, как Кадгар начал свое обучение.

*Медив солгал.*

Ростки недоверия со временем лишь глубже пустят корни в послушнике.







ИСКАЖЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В КАРАЖАНЕ



# ИЗГНАНИЕ СЕВЕРНЫХ ВОЛКОВ

Огромное количество орков стало проходить через Темный Портал. Но не все кланы отправились на Азерот.

За годы, прошедшие после победы Орды над дренеями, некоторые вроде Песни Войны, Изувеченной Длани и Костеглодов окончательно обезумели от жажды крови. Верховный вождь Чернорук изолировал чрезмерно агрессивных орков в разных уголках Полуострова Адского Пламени, там, где они не могли навредить остальной Орде.

Чернорук полагал, что такие кланы могут стать помехой, если он позволит им принять участие во вторжении на Азерот. Последнее, что нужно было Орде в этом странном новом мире, это союзники, способные ударить в спину.

Вождь приказал беспокойным кланам остаться на Дреноре, хотя знал, что дни бездействия дадутся им тяжело. Это было полезно для них. Они будут довольствоваться лишь историями о богатствах нового мира и увидят только остатки добычи. Несколько месяцев ожидания заставят обезумевших орков пересмотреть свое поведение. Если они так и не научатся себя контролировать, им придется остаться и сгнить на Дреноре, уж об этом Чернорук позаботится.

Большинство оставшихся кланов — Черной Горы, Чернозубого Оскала, Кровавой Глазницы, Пылающего Клинка, Драконьей Пасти и Сумеречного Молота — устремились через Темный Портал.

Клан Северного Волка тоже отправился в путь. За прошедший год вождь Дуротан начал еще больше сомневаться в мотивах Гул'дана и выступал против использования магии скверны. Несмотря на свое отвращение к руководству Орды, он все же повел свой народ через Темный Портал. На Дреноре не было будущего; лишь на Азероте следующим поколениям орков мог выпасть шанс на выживание.

Поначалу Северные Волки наряду с остальными кланами сражались с людьми, но их ждала иная судьба. Позже Гул'дан тайно явился к Дуротану. Чернокнижник сказал вождю, что его клан больше не часть Орды и Северные Волки должны немедленно покинуть Черные топи. Если они когда-нибудь вернуться, если когда-нибудь свяжутся хоть с кем-то из Орды, Гул'дан пообещал уничтожить каждого Северного Волка: мужчин, женщин и детей.

Дуротан не хотел расставаться с братьями, но накануне он узнал, что его супруга Дрека беременна. Он не хотел рисковать ее жизнью или жизнью их будущего ребенка, испытывая гнев Гул'дана, и понимал, почему чернокнижник позволил им уйти: если Дуротана убьют, он станет мучеником и своей судьбой ощутимо повлияет на оставшуюся Орду.

Дуротан и его клан отправились на север. Путешествие было опасным. Они не знали местность на Азероте, а люди Штормграда в каждом орке видели врага. Но у Северных Волков появилось преимущество — в новом мире обитали духи стихий, и они были очень сильны.

Обнаружив духов природы, бывший шаман клана Дрек'Тар словно очнулся от долгого сна. Открытие напомнило ему о наследии, которое он оставил на Дреноре. Дрек'Тар отрекся от магии скверны и, взмолившись стихиям о помощи, получил небольшой подарок. Духи указали ему путь к отдаленному ледяному хребту далеко на севере. Местный климат был близок к Хребту Ледяного Огня. Клан тотчас отправился на поиск этих гор.



# ВТОРЖЕНИЕ ОРДЫ

Орда по-настоящему начала завоевательную войну. Верховный вождь Чернорук отдал приказ штурмовым отрядам отправиться на север и запад, глубоко в земли Штормграда. Больше не было необходимости хранить тайну; Чернорук хотел спровоцировать людей, полагая, что эти маленькие существа в гневе не смогут действовать разумно.

Первые нападения Чернорука были призваны вызвать у людей панику. Целые деревни в Светлой Роще, Западном Крае и южном Красногорье пали под натиском Орды, а их жителей либо убили, либо вынудили бежать. Все дозорные отряды, отправившиеся на борьбу с орками, потерпели поражение. Новые враги не походили ни на кого из тех, с кем людям доводилось сталкиваться прежде.

Лидеры Штормграда понимали, что война перешла на новый уровень. Король Ллейн быстро отбросил все мысли о стратегии, которую когда-то выбрал его отец Баратен, пытаясь договориться с троллями. Не было ни единого шанса на мирное разрешение конфликта. Орки хотели покорить людей.

Король Ллейн нарек Лотара «Защитником Королевства», дав ему высшее военное звание, и поручил покончить с орочьей угрозой. Лотар решил использовать мобильность своих врагов против них самих. Из докладов разведчиков он воссоздал систему, по которой действовала Орда, и установил засады на путях отступления орков, отдав большую часть войск под командование верного рыцаря, известного как Гавинрад Ужасный. Иногда небольшие отряды этих рыцарей могли уничтожить целые отряды противников без единой потери.

Вскоре и орки поняли, что люди не похожи на их прежних врагов. Священники призвали Свет небес, излечивая раненых, а маги сеяли хаос в рядах Орды, используя свое тайное искусство. Хотя орки уже сталкивались с подобными силами во времена сражений с дрениеями, люди действовали несколько иначе.

Рыцари выступали на лошадях. Быстрые и тяжело бронированные солдаты были способны задавить орочьих налетчиков и нападали из засады. Столкнувшись с такими выносливыми и подвижными врагами, орки были вынуждены разработать новую тактику ведения боя.

В столице Штормграда король Ллейн объявил тревогу. Он отправил послов в остальные королевства людей и предупредил их об огромных зеленокожих захватчиках, таинственным образом проникнувших на Азерот. Он просил о помощи, но никто не откликнулся.

Ни один из правителей на континенте не поверил сообщению Ллейна. Лордерон, королевство, способное оказать помощь больше остальных, получило другие сведения. Один из дворян Штормграда, находившийся с визитом при местном дворе, привлек внимание королевской знати, открыто высмеивая короля Ллейна и утверждая, что все дело лишь в восстании недовольных крестьян. Лордерон отправил Ллейну вежливый ответ, пожелав тому удачи в борьбе со «всеми, кто доставляет вам подобные неудобства». Ни один солдат не направился на помощь Штормграду.

На пользу также не шло то, что Штормград за последние десятилетия прославился своей изоляционистской политикой, в чем многие человеческие государства видели проявления высокомерия. Королевство гордилось своей уединенностью.

Теперь же у него не было выбора.





# СОПРОТИВЛЕНИЕ ГУРУБАШИ

Атаки Орды были в основном направлены на север, в сторону Штормграда. Но несколько отрядов отправились на запад, в джунгли Тернистой долины. Их возглавил Килрогг Мертвый Глаз, вождь клана Кровавой Глазницы. Местность напоминала им о родном доме, и клан намеревался захватить эти земли.

Орки не подозревали, что Тернистая долина принадлежала Гурубаша. Как и много лет назад, когда люди вторглись в их земли, тролли объединились, чтобы дать отпор новым захватчикам. В диких джунглях завязалось ожесточенное сражение. Тролли знали, как вселять страх в сердца врагов... как и клан Кровавой Глазницы. Неисчислимые годы борьбы за выживание в джунглях, окруженных остатками Вечнорастущих, наделили орков первобытными инстинктами ведения войны.

Но даже так клан Кровавой Глазницы находился в невыгодном положении. В каждой стычке они превосходили Гурубаша числом, но тролли лучше знали эти земли. Они добровольно отступали в густые заросли, заманивая орков все глубже на свою территорию. Там тролли начали нападать на орков из засад со всех сторон, клан Кровавой Глазницы понес ужасающие потери.

Если бы Гурубаша не потерпели серьезное поражение во время атаки на Штормград и при обороне столицы Медивом, возможно, они смогли бы сравниться с Ордой по силе. Однако троллям не хватало солдат, и они были вынуждены ограничиться партизанской войной в джунглях.

Впрочем, и ее хватило. Когда верховный вождь Чернорук узнал, сколько орков напрасно погибло в Тернистой долине, он приказал клану Кровавой Глазницы отступить и принять участие в битве с людьми. Орда расправится с троллями позже.

Гурубаша не стали преследовать орков. Тролли остались на своей территории, готовые к следующему вторжению.

# СВЯТОЙ ОРДЕН КЛИРИКОВ СЕВЕРОЗЕМЬЯ 1 ГОД ПОСЛЕ ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Борьба с Ордой вымотала Штормград. От ран, нанесенных мощным оружием орков, человек мог истечь кровью за считанные минуты.

Одним из величайших источников надежды на поле боя была группа клириков, которые рисковали своими жизнями, залечивая раны солдат. Члены Святого ордена Клириков Североземья сопровождали каждый дозор и батальон Штормграда так же, как и во всех войнах прошлого.

Эти клирики брали свое начало от церкви Света Небес в Лордероне. Много лет назад они основали Аббатство Североземья в Штормграде, став важной частью королевства. Клирики присутствовали на полях сражений во многих конфликтах, включая войну с гноллами и войну против Гурубаша. Иногда их сострадание гарантировало им безопасность на поле боя. Клирики были известны тем, что залечивали раны всем, даже гноллам и троллям.



В случае с Ордой все было иначе. Орки безжалостно убивали каждого клирика, зная, что целители способны возвращать раненых людей в строй. Многие члены ордена погибли; без брони и оружия они ничего не могли поделать с яростью захватчиков.

Несмотря на растущие потери, клирики никогда не пытались уйти от битвы. Среди воинов Штормграда их храбрость стала легендой.

## ЧЕЛОВЕЧЕСТВО И СВЕТ НЕБЕС

*Основопологающими принципами церкви Света Небес были жертвенность и отвага. Церковь начала свое существование более двух тысяч лет назад, зародившись еще во времена войны троллей. Генерал Лордейн бескорыстно пожертвовал своей жизнью, пытаясь сдержать превосходящие силы троллей Амани, которые угрожали уничтожить объединенную армию людей. Одной из спасенных была его сестра, известная воительница по имени Мерельдар.*

*Когда война закончилась, Мерельдар посвятила свою жизнь заботе о раненных в боях ветеранах. Она была первой, кто рассказал остальным людям о видении Света. Во сне Мерельдар явились пять странных нечеловеческих силуэтов, излучающих энергию Света. Они наполняли ее сознание мудростью, обучая святости, защите, справедливости, воздаянию и состраданию. Когда она на практике применила полученные знания, казалось, сила буквально струится сквозь нее. Больные, о которых она заботилась, видели, как их раны затягиваются, а хвори исчезают.*

*Другие люди также сообщали, что у них были подобные видения. Мерельдар встретила с ними, и вместе они составили кодекс, облекая мудрость высшей силы в слово на бумаге. Из учений, изложенных в этих книгах, сформировалось целое религиозное направление. Оно основывалось на принципах самоотверженности и веры, что Свет есть в каждом. Движение получило широкое распространение, и вера в Свет Небес стала преобладающей религией среди людей.*

*Века спустя правители Лордерона соберут воедино множество различных традиций и обычаев, основанных на учении Света. Благодаря этому кодексу появится церковь Света Небес. Ее родиной станет Лордерон, куда со всего мира потянутся пилигримы, ищущие исцеляющей мудрости и внутренней гармонии.*

*Люди были не первой расой на Азероте, овладевшей Светом Небес. Но именно они обладали невероятной предрасположенностью к нему благодаря своему происхождению. Человечество брало свое начало от врайкулов, полугигантов, выкованных таинственными, невероятно могущественными Хранителями, которые сформировали Азерот и могли управлять Светом Небес.*

*Церковь возводила храмы и часовни во всех уголках человеческих владений и создала иерархию религиозных лидеров для наблюдения за паствой. Самые важные места поклонения располагались в зеленой Восточной чаще. Особо древними и почитаемыми святынями были Часовня Последней Надежды, Стратхольм, Андорал и Длань Тиры.*



# ПЕСНЬ СУМЕРЕК

Когда война со Штормградом развернулась не на шутку, клан Сумеречного Молота стал беспокоить верховного вождя Чернорука. Его воины часто не подчинялись приказам, а многие из них отправились в странствие по новому миру так, что больше их никто не видел.

Чернорук решил сделать из них пример для остальных орков и стереть весь клан с лица земли. Однако вмешался маг огров Чо'Галл. Он уже давно действовал как фактический лидер Сумеречного Молота и теперь предложил назначить себя официальным вождем клана, чтобы держать его под контролем. Верховный вождь дал ему одну попытку и был приятно удивлен, обнаружив, что Чо'Галл в одночасье покончил с проблемой дисциплины в клане. Орки Сумеречного Молота стали послушными, боеспособными солдатами, и Чернорук выбросил их прошлые ошибки из головы.

Успех Чо'Галла заключался в том, что он отлично понимал орков Сумеречного Молота и их убеждения. Клан был тесно связан с темной энергией и поклонялся силам Тьмы. Пройдя через портал, они слышали ее призыв громче и четче, чем когда бы то ни было. Здесь жили создания тьмы, ужасные порождения хаоса и беспорядка, заключенные в тюрьмах по всему миру, но все еще живые и жаждущие поработить Азерот.

Орки Сумеречного Молота слышали шепот давно забытых Древних Богов. Эти чудовища обитали в заколдованных темницах глубоко под землей. Открытие поразило клан, введя его в состояние наивысшего религиозного экстаза.

Для Сумеречного Молота оно стало знаком судьбы. Орки клана нашли свой подлинный дом, место, где они наконец смогут приблизить Время Сумерек.

Присутствие Древних Богов оказало глубокое воздействие и на Чо'Галла. И хотя он верил в могущество Тьмы, раньше его мало заботил безумный бред Сумеречного Молота о темных богах. Теперь же у него появились доказательства их существования.

## ДРЕВНИЕ БОГИ

*Давным-давно Повелители Бездны отправили во Вселенную физические воплощения своей силы. Эти чудовища стали известны как Древние Боги, и их целью было найти и осквернить зарождающегося титана. Большинство приспешников Повелителей Бездны потерпели поражение, но были и те, кому удалось достичь успеха.*

*Несколько Древних Богов добрались до древнего Азерота и начали окутывать тенями спящую душу титана. Они поработили элементаров природы этого мира и господствовали над первобытной планетой. Но, прежде чем Древним Богам удалось завершить осквернение души Азерота, их обнаружили Агграмар и другие титаны.*

*Вскоре на Азероте разразилась разрушительная война. Титаны и их слуги смогли одержать победу и заточили Древних Богов в темницах глубоко под землей. Однако эти чудовища не останутся в плену навечно. Влияние Древних Богов просачивалось в мир, и многие обитатели Азерота попали под их контроль. Пожалуй, самым могущественным из их слуг был Смертокрыл, черный Дракон-Аспект.*



Чо'Галл согласился помочь фанатичному клану осуществить апокалиптическое пророчество Бледнокожих и установил власть над Сумеречным Молотом благодаря одному простому условию. Он сказал оркам, что Время Сумерек уже близко и что успех Орды будет лучшим способом довести дело до конца.

До тех пор им необходимо поддерживать верховного вождя Чернорука, но тайно подчиняться своим *истинным* хозяевам. Клан согласился. Казалось, Древние Боги были довольны Ордой, ее жаждой войны и разрушения, а потому дальнейшее завоевание мира не казалось оркам Сумеречного Молота большой жертвой.

Шли недели, Чо'Галл сам вступил в контакт с Древними Богами, после чего выжег пророчества Сумеречного Молота на теле Бледнокожих. Затем он вырезал их плоть, сделал из нее страницы и создал книгу, в которой записывал учения о Бездне. Этот том получит название *Песнь Сумерек* и в последующие десятилетия станет источником силы и вдохновения для всех последователей Древних Богов.

## НЕПОВИНОВЕНИЕ СЕВЕРНЫХ ВОЛКОВ

**П**ока Орда вела войну, изгнанные Северные Волки продвигались на север. Благодаря помощи стихий им удалось избежать контактов с людьми. Вскоре после того, как Северные Волки прибыли в свой новый дом, Альтеракские горы, Дрека подарила жизнь мальчику, которого нарекла Го'элом.

Для Дреки и Дуротана его рождение должно было стать прекрасным моментом. Вместо этого их сердца наполнились ужасом. Кожа их сына оказалась зеленой. Он был заражен ороchim проклятием крови. Для Дуротана это стало последней каплей. Договор Гул'дана с его хозяевами проклял расу орков навсегда.

Он решил, что не может больше оставаться в стороне, не обращая внимания на темную силу, захватившую под контроль Орду. Не могла и Дрека. Они должны были что-то предпринять, невзирая на последствия, и поэтому велели Северным Волкам оставаться в горах и строить новую жизнь, а сами вознамерились отправиться обратно в Орду, дабы раскрыть правду. Вождь, его супруга и их новорожденный сын Го'эл собрались в опасное путешествие на юг.

Дрек'Тар призвал свои шаманические силы и отправил послание Оргриму Молоту Рока. Во сне духи стихий прошептали воину клана Черной Горы, что Дуротан отправился на юг и желает встретиться с ним на границе земли, известной как Лок Модан. Оргрим не рассказал Черноруку о видении. Как и Дуротан, он опасался магии скверны, Гул'дана и самого верховного вождя, сожалел об изгнании Северных Волков и считал это решение очередным доказательством того, что руководство Орды прогнило насквозь. Он также прознал о существовании Совета Теней и считал членов ордена подлыми манипуляторами.

Оргрим сделал вид, что отправился на разведку, и взял с собой лишь несколько проверенных братьев. В Лок Модане его уже ожидал Дуротан. Вождь Северных Волков показал ему Го'эла и поведал все, о чем узнал: о таинственном предупреждении, полученном перед собранием орков у Трона Кил'джедена, о своей теории, что Гул'дан заключил союз с темными силами, которые теперь управляли Ордой, — обо всем, что знал.

Оргрим был потрясен, но не удивился. Он рассказал Дуротану о том, чему стал свидетелем в последние недели: энергия скверны просочилась сквозь Темный Портал прямо в Черные топи. Вскоре этот мир погибнет точно так же, как и тот, из которого они пришли.



Дуротан, Дрека и Оргрим согласились, что Гул'дана и Чернорука необходимо остановить любой ценой. Оргрим вернется в Орду один и какое-то время станет подыгрывать планам вождя. Он призвал Дуротана и Дреку укрыться на севере до тех пор, пока он не пошлет им весточку, а также приказал своим доверенным бойцам сопроводить Северных Волков в их путешествии домой и позаботиться о них.

Об этой ошибке Оргрим будет сожалеть до конца своих дней. Его собратья были верны не ему, а Совету Теней.

Сопровождающие слышали каждое слово Оргрима и его собеседников. Они решили, что им не нужно разрешения Гул'дана на то, чтобы убить Северных Волков, ведь чернокнижник в любом случае захочет смерти Дуротана, Дреки и их ребенка. После нескольких дней путешествия на север орки напали на мятежников. Северные Волки яростно отражали их атаки, убив при этом одного из них. Однако остальные все же смогли сразить Дуротана и Дреку, а Го'эла оставили умирать на ужасном холоде.

Ребенок чудом выжил. Через день после смерти родителей охотничья группа во главе с Эделасом Блэкмуром, дворянином из северной крепости Дарнхольд, наткнулась на ужасную картину. Это было шокирующим доказательством того, что военные отчеты из Штормграда заслуживали доверия; тела мертвых точно соответствовали описанию зверей, известных как «орки».

Внимание Блэкмура привлек плач, и он обнаружил Го'эла, голодного и замершего, но живого. Он решил взять его с собой в крепость Дарнхольд и исследовать. Трудно сказать, какие секреты о новых врагах Блэкмур хотел почерпнуть из наблюдения за новорожденным, но Го'эл проведет свою юность под его пристальным надзором.

Когда через несколько дней собратья Оргрима не вернулись, у Молота Рока возникли подозрения. Он отправил несколько воинов на север, дабы выяснить, что произошло. Разведчики сделали мрачное открытие.

Друзья Оргрима и один из «доверенных сопровождающих» были мертвы. Его разведчики взяли на себя поиск остальных убийц. Они выследили слуг Совета Теней до того, как те добрались до Орды. Разгорелся ожесточенный бой. Воины Оргрима вернулись победителями и тайно отчитались своему командиру о проделанной работе.

Это было чистым везением. Если бы Гул'дан прознал о мятежных намерениях Дуротана и Оргрима, он бы под покровом ночи перерезал горло орку из клана Черной Горы. Оргрим был полон решимости отомстить за своих друзей и свой народ, но ему нужно было дождаться подходящего момента.

# ПОКОРЕНИЕ КРАСНОГОРЬЯ

## 3 ГОДА ПОСЛЕ ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Орки беспрестанно совершали жестокие разорительные набеги на земли королевства, уничтожая фермы, поселения, деревни, кузни и торговые дома. Экономика Штормграда лежала в руинах. Самым ужасным было то, что Орда либо уничтожила, либо захватила под свой контроль большую часть источников пищи. В столице Штормграда запасов осталось всего на несколько месяцев.

Видя положение противника, верховный вождь Чернорук перешел к следующему этапу войны. Он решил направить Орду на север и завоевать местность под названием Красногорье, откуда орки смогли бы начать штурм столицы.



ПЕРВАЯ  
ВОЙНА

БОЛОТИНА

ЛОК МОДАН

*Черная Гора*

ПЫЛАЮЩИЕ  
СТЕПИ

*Штормград*

ЭЛВИНСКИЙ  
ЛЕС

КРАСНОГОРЬЕ

СВЕТЛАЯ РОЩА

ЧЕРНЫЕ  
ТОПИ

ЗАПАДНЫЙ  
КРАЙ

*Каражан*

*Темный Портал*

ТЕРНИСТАЯ ДОЛИНА





Подножия Красногорья сдались оркам практически без боя. Это было так просто, что орки поверили, будто люди не окажут им сопротивления до самого города Штормграда, центра королевства.

Именно на это и рассчитывал командир Лотар.

Чернорук лично возглавил поход в горы небольшой группы налетчиков, стремясь захватить небольшой городок Приозерье и основать там крепость для Орды. Без какого-либо предупреждения Лотар и его рыцари устремились на орков со всех склонов, заманив противника в искусно расставленную ловушку. Воины Орды храбро сражались, но почти все погибли во время атаки. Лотар бы отрубил голову и Черноруку, но в тот день верховного вождя сопровождали два чернокнижника из Совета Теней. Их огонь скверны переломил ход битвы, заставив Лотара отступить, прежде чем он смог пустить кровь вождю орков.

Чернорук и остальные выжившие с трудом добрались до лагеря Орды. В последующие недели вождь отправил на захват Приозерья и окрестных земель отряды побольше, а чернокнижников, спасших ему жизнь, даже не отблагодарил. Столкновение со смертью унизило его. Он обвинил Совет Теней в том, что они не смогли предвидеть предстоящей засады, и казнил двух чернокнижников за некомпетентность.

Гул'дан был весьма недоволен таким поворотом событий. Чернокнижники были *его* подчиненными. Он не обладал безграничным запасом учеников, чтобы так ими разбрасываться.

Чернорук не считал важным гнев Гул'дана. Как вождь, он считал свои приказы неоспоримыми.

## ЧЕРНАЯ ГОРА

Засада на Чернорука дала Гул'дану пищу для размышлений. Он видел, что люди яростно сражаются, даже если численный перевес не на их стороне, и подозревал, что осада Штормграда будет далеко не так проста, как надеялась Орда. Хотя оркам и удалось уничтожить Шаттрат, это произошло при совсем иных обстоятельствах. Теперь Орда была разделена — некоторые из самых могущественных кланов все еще пребывали на Дреноре. Годы войны, лишений и голода также ослабили армию.

Кроме того, Гул'дан узнал об участии Медива в обороне Штормграда во время войны с троллями Гурубаша. Ему удалось отыскать обрывки сведений об истории Хранителя и Совете Тирисфалия. Все это лишь еще больше сгустило завесу тайны вокруг личности Медива. Был ли он искренен в своем желании помочь Орде завоевать Азерот? Был ли марионеткой Пылающего Легиона? Или же имел некую иную цель? Если так, то Медив легко мог найти причину уничтожить орков так же, как поступил с Гурубаша.

Гул'дан вспомнил, как наделил Орду силой перед завоеванием Карабора: он сломил стихии мира и направил их энергию напрямую в орков. Азерот изобиловал духами стихий, и они были куда сильнее, чем на Дреноре.

Шпионы Совета Теней доложили, что почувствовали большую активность стихий к северо-западу от Красногорья, недалеко от дремлющего вулкана, носившего название Черная гора. Чо'Галл подтвердил их слова, но кое-что утаил. Двухголовый огр не только чувствовал в горе силу стихий, но и обнаружил там местных духов, находящихся в сговоре с Древними Богами. Совет Теней тайно отправился к Черной горе, надеясь покорить ее обитателей. Экспедиция обернулась катастрофой. На Дреноре орки никогда не встречали такую мощь. Первых чернокнижников Совета Теней, попытавшихся подчинить элементалей, ждала мрачная судьба: их сожгло изнутри волной пламени.



Глубоко под Черной горой обитал Рагнарос, Повелитель Огня. Он повелевал бесчисленным количеством элементарей и целым народом смертных рабов. На протяжении веков ему верно служили дворфы Черного Железа. Стоило чернокнижникам проникнуть слишком глубоко внутрь горы, дворфы бросались в атаку, подкрепляя свои силы бушующими огненными элементами.

Прежде чем Совет Теней вынудил бы Рагнароса и его приспешников начать полномасштабную войну, Чо'Галл предложил заключить перемирие. Новообетенная связь с Древними Богами позволила ему проникнуть вглубь горы и поговорить с дворфами Черного Железа и офицерами элементарей Рагнароса. В итоге они достигли соглашения. Древние Боги были в восторге от действий Орды и хотели помочь ей, но не собирались отдавать власть таким марионеткам Пылающего Легиона, как орки. В конце концов Саргерас и его армия находились в прямом противостоянии с силами Бездны. Однако Древние Боги согласились предоставить Совету Теней небольшое убежище высоко на горе, названное Пиком Черной горы. Если чернокнижники останутся там, Рагнарос или его слуги не станут их беспокоить.

Гул'дан был разочарован тем, что его план по захвату власти на горе провалился, но он был рад, что Чо'Галл оказался столь искусным дипломатом. Если бы он знал об истинных мотивах огрского мага и его благоговении перед Древними Богами, возможно, он бы не был столь счастлив. Но Совет Теней отчаянно нуждался в тайном убежище. Напряженность между Черноруком и Гул'даном росла. Пик Черной горы стал бесценным приобретением для чернокнижников.

А силы, таящиеся в глубине горы, могли и подождать.

## ПЕРВАЯ ОСАДА ШТОРМГРАДА

Светлая Роща, Западный Край и Красногорье теперь находились под контролем Орды. Пришло время для атаки на сам Штормград.

Верховный вождь Чернорук лишь посмеялся, когда Гул'дан поведал ему о неудаче экспедиции к Черной горе. Другого он не ожидал. Он был готов сокрушить Штормград и без помощи сил, позаимствованных у стихий.

Тысячи солдат Орды прошли через Элвиннский лес и установили осаду вокруг неприступного города. Они окружили крепость, перекрыв все доступы к столице, кроме морского пути. Чернорук приказал Килроггу и Чо'Галлу собрать кланы Кровавой Глазницы и Сумеречного Молота и возглавить нападение на Штормград. Для ослабления обороны города ночью Орда начала бомбардировать стены из осадных машин. На рассвете Килрогг и Чо'Галл начали атаку. Орки осаждали зубчатые стены крепости, в то время как чернокнижники поливали солдат Штормграда пламенем скверны. Число погибших среди защитников города ошеломяло.

Чернорук считал, что уже к полудню Штормград падет. И он был поражен больше остальных, когда услышал боевой клич людей, напавших на Орду с тыла.

Лотар увел львиную долю рыцарей Штормграда по морю и теперь атаковал противника со стороны Элвиннского леса. Орки в арьергарде были застигнуты врасплох, и рыцари проделали огромную брешь в их рядах.

Вскоре атака Орды сошла на нет. Клан Кровавой Глазницы и Сумеречного Молота прервали нападение и попытались отеснить рыцарей назад. Тогда огромные ворота Штормграда распахнулись, и защитники города обрушили свои клинки на орков, проведя контратаку, став молотом для наковальни Лотара.



Орки не могли сражаться на два фронта. Им оставалось только бежать. Это была самая большая неудача в истории существования Орды.

Поражение взбесило Чернорука. Он едва удержался от казни Килрогга и Чо'Галла, и то лишь благодаря тому, что члены их кланов могли поднять восстание. Орки удалились в свои владения, в Красногорье, для обсуждения нового плана завоевания.

## ПРОКЛЯТАЯ БАШНЯ

Победа Штормграда над Ордой не имела ничего общего с удачей. Лотар и король Ллейн действовали, опираясь на конкретные сведения, полученные ими от Кадгара. А тому о военных планах Орды сообщила Гарона.

Гул'дан знал, что полукровка рассказывает о культуре орков и передвижениях Орды своим человеческим друзьям, но так и не отдал ей приказ держаться подальше от Каражана. То, что он узнавал о Медиве и его таинственном доме благодаря Гароне, было слишком ценным, чтобы потерять такой источник информации, несмотря на риск для военных планов Чернорука.

Когда Гарона и Кадгар встречались в Каражане, они довольно часто беседовали о Медиве, за которого все сильнее беспокоились. В последнее время Каражан стал мрачнее, реальность в нем искажалась. По залам бродило все больше неупокоенных, истерзанных духов. Время от времени Кадгару и Гароне являлись яркие, ужасающие видения прошлого, настоящего и будущего.

Кадгар подозревал, что все дело в Медиве. Перепады настроения Хранителя полностью исчезли. Это радовало, но лишь поначалу; его ярость пропала, но, казалось, на смену ей ничего не пришло. Медив словно потерял возможность чувствовать хоть *что-нибудь*. Он все больше отдалялся от собственной человечности, и одновременно ткань реальности в Каражане начала распадаться.

Кадгар принялся рыться в книгах из башенной библиотеки, отчаянно пытаясь найти объяснение происходящему, и, кажется, разыскал ответ в одном неприметном фолианте. В нем описывался древний ритуал, позволявший опытным магам вызывать видения определенных воспоминаний. К сожалению, заклинание оказалось ненадежным. Кадгар редко видел то, что хотел, а когда дело касалось Медива, магия и вовсе не работала.

После долгих проб и ошибок послушник решил по-другому использовать заклинание и с помощью него раскрыть загадку истинного происхождения разлома, соединяющего Азерот с родиной орков.

Эта попытка увенчалась успехом, но полученные ответы были невероятными.

Кадгар и Гарона в ужасе наблюдали за тем, как перед ними разворачивается новое видение. Они узрели таинственного незнакомца, противостоящего Гул'дану на Дреноре. Человек в капюшоне убедил Совет Теней создать Темный Портал и устроить вторжение в Азерот, показав, что этот мир созрел для разграбления.

Затем они увидели вблизи лицо незнакомца; это был не кто иной, как Медив. Человек, который натравил Орду на Азерот, оказался Хранителем Тирисфаля.



# ПАДЕНИЕ ХРАНИТЕЛЯ

Едва тревожное видение исчезло, Медив прознал о том, что обнаружили Кадгар и Гарона. Полукровка и человек чудом смогли избежать его гнева. Они направились в столицу Штормграда, надеясь предупредить короля Ллейна и Лотара о предательстве Медива.

Кадгар настоял на том, чтобы Гароне разрешили пройти в город и вместе с ним встретиться с королем. Гул'дан наблюдал за происходящим ее глазами и, когда понял, что она находится в одном зале с главой Штормграда, попытался заставить ее расправиться с Ллейном. Гарона воспротивилась странному желанию совершить убийство, не осознавая, что оно исходит от чернокнижника.

Ллейн не мог даже представить, что Медив способен на такое предательство, в отличие от Лотара. Командир поверил Кадгару. Как бы тяжело ему ни было это признавать, он понимал, что Хранитель — это огромная угроза для Азерота, даже большая, чем Орда.

Лотар поручил рыцарю Гавинраду командовать обороной Штормградской столицы и в сопровождении Гароны и Кадгара повел вооруженный отряд к Каражану. С тяжелым сердцем командир поклялся захватить или убить своего друга детства.

Наблюдая за событиями глазами Гароны, Гул'дан запаниковал. Он еще не обнаружил месторасположение Гробницы Саргераса и не мог позволить Медиву умереть раньше срока. Когда Лотар и его союзники прибыли в Каражан и начали атаку, Гул'дан коснулся сознания Хранителя.

Ментальная защита Медива была слишком мощной, чтобы преодолеть ее. Однако, когда началась битва, маг отвлекся. Гул'дан принялся лихорадочно рыться в его воспоминаниях, ища любую полезную информацию.

Как и во время боя с Эгвин, Саргерас захватил контроль над мыслями и действиями Медива. Он выплеснул всю свою мощь на незваных гостей. Битва в Каражане была водоворотом огня, стали и магии. Разум Гароны опутали заклятия Хранителя — Саргерас пытался взять под контроль ментальные цепи Гул'дана и обратить Гарону против ее союзников, но это дало лишь частичный результат. Мысли полукровки совсем спутались. Вскоре она уже не могла различить, кто друг, а кто враг.

Кадгар чуть не погиб во время битвы; Саргерас попытался вырвать душу из тела человека, а когда потерпел неудачу, лишил его части жизненной силы. Послушник преждевременно одряхлел, из молодого человека превратившись в морщинистого иссохшего старца.

В конце концов именно Кадгар вонзил лезвие в грудь наставника, смертельной раной изгнав дух Саргераса из Хранителя и отправив владыку Легиона в глубины Круговерти Пустоты.

Только на пороге смерти Медив впервые за всю свою жизнь смог мыслить ясно. На него обрушилось осознание того, что он натворил, он увидел огромное количество смертей, в которых был повинен. Он провалил миссию Хранителя, но Кадгар и его союзники достигли того, чего не смог Медив. Они повергли Саргераса и сорвали его планы. И в последние минуты на устах Медива были лишь слова благодарности — благодарности Кадгару, Лотару и всем их союзникам.

Гарона не услышала последний вздох Медива. Она сбежала из Каражана. Никто не знал, куда она отправилась, а времени на ее поиски не было.

С тех пор как последний Хранитель пал в бою, прошло много веков, но ни один из них прежде не был наделен демонической силой. Смерть Медива имела трагические последствия. Взрыв энергии скверны вырвался из башни, превратив окрестные земли в опасную тернистую пустошь. Территория к западу от Каражана, некогда звавшаяся Светлой Рощей, теперь стала известна как Сумеречный лес.



Гибель Медива не прошла бесследно и для Орды. Гул'дану удалось найти то, чего он так жаждал, — теперь он знал расположение Гробницы Саргераса. Но, когда Хранитель получил роковой удар, чернокнижник все еще рыскал в его сознании в поисках информации. Шок от смерти Медива ударил по разуму Гул'дана и отправил его в глубокую кому.

## РЕЛИКВИИ ВЛАСТИ

*Когда Гул'дан проник в сознание Медива, он узнал не только о местоположении Гробницы Саргераса. Орк также почерпнул ценные знания об истории Азерота и артефактах магической силы, которые были разбросаны по всему миру.*

## ВТОРОЙ ВОЖДЬ

Вдали от Каражана внезапная кома Гул'дана отразилась на Совете Теней. Они не могли понять, что произошло и почему. Верховный вождь Чернорук также растерялся, но опечален не был. Последние действия Совета Теней вызывали у него только недовольство, к тому же он знал, что Гул'дан пытался захватить власть над Ордой.

Оргрим Молот Рока понял, что настал его час. Совет Теней пребывал в замешательстве, а Чернорук все еще не оправился от проваленной атаки на столицу Штормграда. Лучшего шанса расправиться со скверной, что обрекла народ орков на муки, у Оргрима не было бы.

Он бросил Черноруку вызов мак'гора, вызвал его на дуэль до смерти, назвав верховного вождя предателем, который продал свой народ в рабство темным силам.

Чернорук не мог отказаться от вызова. Ни один орк не мог, не потеряв уважения Орды. Он даже не мог тайно уничтожить Оргрима — в таких случаях Чернорук всегда полагался на Совет Теней.

Украшенные символами клана и помазанные благовониями, два орка бились несколько часов. Оргрим завершил поединок, размозжив череп Чернорука оружием своего рода, Молотом Рока.

Наблюдавшие за сражением орки преклонили колени перед победителем, провозгласив его новым лидером: верховным вождем Молотом Рока. Оргрим обратился к Орде, рассказав братьям, что Гул'дан и его чернокнижники были не теми, кем казались. Их магия скверны уничтожила Дренор. Оргрим пообещал очистить Орду от отвратительной тьмы, что отравляла его народ. Его первым шагом стал запрет на использование магии скверны под страхом смерти. Азерот не должен повторить судьбу Дренора.

Однако полномасштабную месть Оргриму пришлось отложить. После смерти Чернорука Совет Теней исчез. Новый вождь понятия не имел, куда направились чернокнижники.

Все свои силы он сосредоточил на войне со Штормградом. Возможность еще одного сражения его не привлекала, но выбора не было. Возвращение на Дренор означало медлен-



ную смерть. Орки могли выжить, лишь завоевав Штормград и создав в нем новый дом. Если им не удастся одолеть врагов, они окажутся во власти этого незнакомого мира. Верховный вождь Молот Рока приказал кланам готовиться к решающему сражению. Они выступили еще до захода солнца.

## ВТОРАЯ ОСАДА ШТОРМГРАДА

**В** новой атаке на Штормград верховный вождь Молот Рока решил действовать наверняка и направил на крепость всю мощь Орды. Он даже подумал о подкреплении, хотел призвать Песню Войны, Изувеченную Длань и остальные кланы, что все еще оставались на Дреноре. Но времени не было. Каждый прошедший день давал Штормграду шанс перегруппироваться.

Когда началась битва, обе стороны понимали, что этот день решит судьбу Штормграда. Не будет ни пощады, ни сострадания, ни отступления. Орда пробила брешь в стенах и ворвалась на улицы города, но защитники Штормграда сдержали атакующих. По крайней мере на какое-то время.

Король Ллейн собрал своих военачальников в крепости, сообщив им, что из Каражана прибыла Гарона. Лотар и Кадгар все еще отсутствовали, и король тревожился об их судьбе.

Желая узнать о том, что случилось, Ллейн позволил Гароне присутствовать на совете. Она собиралась поведать ему о битве с Медивом, но, прежде чем начала рассказ, что-то надломилось в ее сознании.

Раньше она сопротивлялась приказу Гул'дана уничтожить Ллейна, но встреча с Хранителем помутила ее рассудок. Грань между друзьями и врагами размылась. Ее сила воли пошатнулась, и в сознании вновь вспыхнул старый приказ чернокнижника убить короля. Глубоко внутри она не желала ему смерти, незнакомцу, что принял ее в своем королевстве, что за последние месяцы проявил к ней больше уважения, чем орки за всю ее жизнь. Однако она не могла сопротивляться приказу Гул'дана. Слезы текли по ее лицу, когда она вонзила кинжал в сердце Ллейна. Свидетелем убийства был юный принц Вариан. Смерть отца глубоко повлияла на мальчика и навсегда оставила отпечаток на его восприятии орков; он будет считать лживым убийцей каждого из них.

В последующей суматохе Гароне удалось избежать плена, растворившись в хаосе битвы. Весть о гибели короля быстро разлетелась по городу и сломила боевой дух защитников. Сражения охватили почти каждый уголок Штормграда. Непрекращающийся обстрел Орды предал город огню.

В этот момент Лотар и Кадгар вернулись из Каражана. Они увидели хаос, и, когда узнали о смерти короля, Лотар принял на себя командование оставшимися силами. Город было уже не вернуть, и Лотар начал спасать людей, всех, кого мог.

Он объявил массовую эвакуацию из Штормграда. Вместе с Кадгаром, Гавинрадом и остальными солдатами забрал принца Вариана, его мать, королеву Тарию, и всех горожан, которых успел отыскать. Люди с боем пробивались к гавани Штормграда, потеряв многих по пути. Среди жертв была и Тария. Когда Лотар и остальные выжившие наконец добрались до доков, прежде чем отправиться в плавание, они уничтожили почти все корабли, чтобы Орда не смогла пуститься за ними в погоню.

За спинами беженцев столица Штормграда сгорела дотла. Первая Война была окончена. Орда одержала победу. Но ее вождь вовсе не был счастлив.





ЛОТАР И ОСТАЛЬНЫЕ БЕЖЕНЦЫ ПОКИДАЮТ ШТОРМГРАД



# ПОИСКИ СОВЕТА ТЕНЕЙ

## 4 ГОДА ПОСЛЕ ТЕМНОГО ПОРТАЛА

У Молота Рока не было ни сил, ни желания преследовать беженцев из Штормграда. Во время битвы Орда понесла тяжелые потери, и вождь понимал, что необходимо обеспечить безопасность завоеванной местности до того, как придется столкнуться с новыми врагами.

Он отправил гонца на Дренор созвать оставшиеся кланы, но Песни Войны, Изувеченной Длани, Веселому Черепу, Громоборцам и Костеглодам понадобится время, чтобы добраться до новой территории Орды.

Оргрим использовал передышку, укрепив свою власть. В первую очередь он хотел уничтожить Совет Теней. Хотя чернокнижники обладали невероятным могуществом, именно они были причиной осквернения Орды. Оргрим верил, что Совет Теней находился в союзе с темными силами, которые манипулировали орками, и что одержимость чернокнижников магией скверны уничтожила Дренор. Вождь жаждал мести и по личным мотивам. Члены Совета Теней убили Дуротана, Дреку и их новорожденное дитя (по крайней мере, так считал сам Оргрим).

Местоположение Совета Теней он не знал. К счастью, ему было кого допросить. Гул'дан все еще лежал без сознания, но Орда захватила его марионетку, Гарону, когда та пыталась покинуть столицу Штормграда. Оргрим пытал ее до тех пор, пока она не поведала, что Совет Теней создал тайное убежище — Пик Черной горы.

Солдаты Орды огромным отрядом штурмовали дремлющий вулкан. Ни элементали огня, ни дворфы Черного Железа не преградили им путь. Рагнарос и Древние Боги хотели сохранить свое присутствие в тайне и жаждали посмотреть на разворачивающуюся сцену насилия. Чернокнижники Совета Теней мало что могли сделать для своего спасения. Силы скверны смогли лишь ненадолго сдержать гнев Оргрима, и колдуны пали от рук преданных последователей верховного вождя.

Выжить удалось лишь нескольким членам Совета, среди которых оказался Чо'Галл. Огр привел весьма убедительный аргумент, почему его стоит пощадить. Без Чо'Галла Сумеречный Молот вновь поддался бы безумию. Может ли Оргрим позволить себе потерять такую боевую силу? Чо'Галл поклялся в верности верховному вождю, заверяя, что его обманом заманили на службу к Гул'дану.

Оргрим неохотно пощадил чернокнижника. Он не был уверен, что двухголовый огр говорит правду, но это не особо его волновало. Ему нужны были солдаты, способные сражаться, чтобы защитить новые земли Орды. Чо'Галл доказал свою полезность и тем, что представил Оргрима дворфам Черного Железа, проживавшим глубоко в недрах горы. Взаимопонимание, возникшее между огром и этими существами, давало оркам неожиданные преимущества. Дворфы по тайному приказу Рагнароса позволили Орде устроить на Пике Черной горы новую штаб-квартиру. Древние Боги были рады увидеть тот хаос, который орки будут сеять на Азероте в последующие годы.

Верховный вождь сохранил жизнь и Гароне. Ни для кого не было секретом, с какой жестокостью обращался с ней Гул'дан, а убийство Ллейна пришлось очень кстати. Она тоже присягнула на верность Орде. В качестве стража Оргрим приставил к ней одного из своих самых верных лейтенантов, Эйтригга.

Спустя некоторое время посланники Молота Рока, отправленные на Дренор, вернулись с плохими вестями. Жажда крови еще сильнее овладела кланами, находящимися по ту сторону портала, и они начали сражаться друг с другом. Лишь несколько опытных, дисциплинированных орков и горстка огров были способны поддержать Орду.



Совсем не это надеялся услышать Оргрим, но ему пришлось иметь дело с тем, что есть. Вскоре он получит источник силы, который даже не мог представить, оружие, созданное в далеком прошлом Азерота...

## ДУША ДЕМОНА

**В**о время Первой Войны могучие драконы Азерота не принимали участия в конфликте. На протяжении веков эти величественные создания защищали мир под руководством пяти Драконов-Аспектов: Алекстразы, Нелтариона, Ноздорму, Изеры и Малигоса. Однако они больше не могли защитить мир и все еще не оправились от предательства тысячелетней давности.

Десять тысяч лет назад, во время Войны Древних, Аспекты присоединились к сражению с Пылающим Легионом. Алекстраза, Ноздорму, Изера и Малигос добровольно перенесли часть своей силы в артефакт, который концентрировал их ярость в единый поток. Это оружие получило название Душа Дракона и могло уничтожить демонических врагов Азерота.

Лишь Нелтарион не пожертвовал своей силой, но создал сам артефакт и представил союзникам. На первый взгляд его намерения были чисты, но они оказались далеки от благородных. Драконы-Аспекты не ведали, что их сородич попал под влияние Древних Богов.

После того как Аспекты отдали часть своей силы Душе Дракона, Нелтарион использовал артефакт в битве. С помощью него он уничтожил целые полчища демонов, но его гнев устремился не только на Легион, и он обрушил мощь Души Дракона на друзей и союзников.

Шокирующее предательство нарушило единство драконов, и Нелтарион получил новое имя: *Смертокрыл*.

В конечном итоге остальные Драконы-Аспекты забрали реликвию у собрата, но обнаружили, что не могут ни уничтожить ее, ни вернуть силы, сокрытые в оружии. У Аспектов не было иного выбора, кроме как спрятать Душу Дракона в таком месте, где никто не догадается ее искать: в удаленном уголке мира, который вскоре получит название Красногогорья. На сам артефакт были наложены чары, не позволяющие Смертокрылу или *любому* другому дракону прикасаться к нему.

В последующее тысячелетие ослабленные Драконы-Аспекты практически отделились от мира. Предательство Смертокрыла навсегда изменило их. Бронзовый Аспект Ноздорму посвятил себя древней задаче охранять прошлое, настоящее и будущее. Он редко покидал завихрения путей времени. Зеленый Аспект Изера проводила много времени, наблюдая за здоровьем растительного мира Азерота через Изумрудный Сон. Синий Аспект Малигос сошел с ума из-за действий Смертокрыла и уединился в своем логове, Нексусе.

Красный Аспект Алекстраза продолжала вмешиваться в дела смертных рас мира, но весьма редко. Она также следила за всеми действиями Смертокрыла.

После Войны Древних предатель исчез и погрузился в глубокий сон. Душа Дракона была слишком мощной, и даже падший Аспект не смог во время битвы подчинить ее силу. Энергия артефакта чуть было не уничтожила его. Ему пришлось вживить металлические пластины в спину, чтобы охваченное пламенем тело не развалилось на части. Смертокрылу нужно было время залечить раны и восстановить силы. Пока он спал, остальные драконы охотились на его оскверненных детей, поставив их вид под угрозу исчезновения.

Невероятное количество магии, использованной для открытия Темного Портала, окончательно пробудило Смертокрыла. Он как зачарованный наблюдал за битвой между Штурмградом и Ордой и убедился, что орки — это шанс для ослабевших черных драконов вернуть былую славу. Смертокрыл знал, что, если он решится покинуть укрытие, ему будут



противостоять не только Драконы-Аспекты; многие смертные расы восстанут против него. Если Орда разрушит королевства Азерота, устранив тем самым самые сильные государства в мире, Смертокрыл сможет сосредоточить все свое внимание на схватке с собратьями-Аспектами.

Во время Первой Войны Древние Боги побудили Смертокрыла немного помочь оркам. Конечно, ничего радикального, чтобы не привлечь ненужного внимания остальных драконов. Древние Боги видели во вмешательстве предателя еще один способ повергнуть мир в хаос.

Для начала он принял форму дворянина из Штормграда, посетил Лордерон и своими сплетнями очаровал местную аристократию. Когда истории о вторжении Орды наконец достигли королевства, Смертокрыл открыто насмехался над ними. Он сказал высшему свету Лордерона, что все эти рассказы — лишь выдумки, попытки скрыть растущие проблемы с мятежниками. Его ложь была правдоподобнее, чем отчаянные мольбы Штормграда о помощи.

Чтобы одержать победу над теми, кто продолжал верить докладам из Штормграда, Смертокрыл применил к ним свои магические способности. Он исподволь влиял на разум местной знати, не позволяя им действовать против Орды.

Убедившись, что Лордерон не отправится на войну с Ордой, Смертокрыл двинулся на юг. Обратившись в орка из клана Черной Горы, он изучил общество чужаков изнутри, прожив среди них несколько месяцев. Дракон с легкостью почувствовал скрытую силу, управляющую действиями Орды, и вскоре расположил к себе многих могущественных орков. Гулдан верил, что дракон был его верным последователем; Чернорук считал его гордым орком из клана Черной Горы; даже Молот Рока видел в нем надежного союзника.

В итоге верховный вождь Чернорук пал от руки Оргрима, но это не было проблемой. Совет Теней служил Легиону, а Смертокрыл — Древним Богам. Сбросив власть демонов, орки стали только уязвимее перед его хозяевами.

Оставалась лишь одна трудность. После Первой Войны Орда ослабла. Если оставшиеся королевства людей объединятся, орки не смогут их одолеть. А даже если смогут, они, несомненно, наживут слишком много врагов. Стоит остальным Драконам-Аспектам прознать об угрозе, исходящей от Орды, у орков не будет никаких шансов.

Но оставалась еще Душа Дракона. Так как она содержала в себе мощь всех Аспектов, кроме Смертокрыла, он мог бы использовать ее против них, либо уничтожив противников, либо захватив их. Однако Дракон не мог обладать артефактом... зато могли орки. Они были весьма выгодными союзниками.

Смертокрыл наслал видение на одного из вождей кланов. Он многое узнал об Орде и ее традициях и полагал, что Зулухед, лидер клана Драконьей Пасти, наиболее восприимчив к подобному воздействию.

Зулухеда начали преследовать яркие сны о том, как клан приручает и седлает могучих крылатых зверей. На языке людей эти твари носили название *драконы*. Зрелище завораживало — ведь именно клан Драконьей Пасти на Дреноре приручал рилаков и превращал их в *илгор*, «верных зверей».





## СИНИЕ ДРАКОНЫ

*Во время Войны Древних предательство Смертокрыла уничтожило почти всех синих драконов. Целый вид мог исчезнуть, если бы не Алекстраза и ее драконы. Они собрали оставшиеся яйца синих драконов и сделали все, что могли, высиживая и воспитывая новых дракончиков. Какое-то время некоторые последователи Алекстры также защищали магические артефакты и места силы на Азероте. Обычно этим занимались синие драконы, но теперь они оказались на грани вымирания, и больше никому было выполнять их древние обязанности.*

Соблазн вновь парить в воздухе оказался слишком велик. Из должным образом укрощенных и сломленных драконов получились бы великие *нэлгор*.

Забросив крючок, Смертокрыл уговорил Зулухеда отправиться в Красногорье. Там, глубоко в недрах горы, под защитой охранных чар и красного дракона по имени Орастраз находился гладкий золотой диск. Это была Душа Дракона, не тронутая с тех пор, как была захоронена здесь тысячелетия назад.

Зулухед и его клан сразу же напали на Орастразу. Никогда прежде они не сталкивались с красным драконом. Более десятка орков погибло в бою, но им все же удалось убить стражника. Затем Зулухед приказал могущественному чернокнижнику своего клана, Некросу Дробителю Черепов, извлечь артефакт. Орк сломал защиту реликвии. Внутри диска он почувствовал отголоски демонической энергии — следы, оставшиеся после Войны Древних, — и переименовал его в Душу Демона.

Вдали от Красногорья Алекстраза почувствовала, что защита артефакта нарушена. Когда она не получила вестей от его хранителя, то забеспокоилась. Алекстраза собрала несколько красных драконов и отправилась на юг. Они полагали, что каким-то глупым смертным удалось похитить реликвию, Орастраз уже отправился на ее поиски и будет довольно просто помочь ему вернуть диск.

На самом деле они летели прямо в ловушку Смертокрыла.





## СОВЕТ СЕМИ НАЦИЙ

Как только Лотар и беженцы Штормграда скрылись на севере, слухи об уничтожении Столицы достигли остальных королевств. Правителя Лордерона, короля Теренаса Менетила II, потрясли такие новости. Было сложно отделить истину от слухов. Поначалу он даже не верил, что орки реальны, но теперь знал, что они представляют серьезную угрозу.

Когда выжившие из Штормграда наконец прибыли в Лордерон, Лотар поведал Теренасу об истинной мощи Орды. Он призвал короля немедленно собрать остальные народы людей. Он утверждал, что, если они не объединятся, Орде не составит труда захватить одно королевство за другим.

Вскоре лидеры всех наций людей прибыли в столицу Лордерона. Они не собирались так с незапамятных времен. К Теренасу и Лотару присоединились король Генн Седогрив из Гилнеаса, лорд-адмирал Даэлин Праудмур из Кул Тираса, архимаг Антонида из Даларана, король Торас Троллебой из Стромгарда и король Айден Перенольд из Альтерака.

Это событие назвали Советом Семи Наций. Поначалу единство казалось далекой мечтой. Теренас призвал своих коллег-правителей объединиться и создать несокрушимый *Альянс* людей, который будет способен уничтожить Орду и вернет Штормград выжившим.

Кто-то заинтересовался сразу. Архимаг Антонида, представлявший даларанский Кирин-Тор, узнал об Орде из первых рук — от Кадгара. Праудмур был другом Андуйна Лотара и верил, что месть за уничтоженное человеческое государство — достаточно веская причина для союза. Троллебой уже давно сотрудничал с Лордероном и также был готов сражаться.

Но убедить Гилнеас и Альтерака оказалось не так легко. Они открыто выразили свое сомнение в том, что какие-то твари из другого мира вообще вторглись на Азерот; слухи Смертокрыла распространились далеко за пределы Лордерона. Они считали, что должно быть другое объяснение.

Пока Совет Семи Наций продолжал свои заседания, Орда готовилась к войне.















ГЛАВА V  
**ВТОРАЯ  
ВОЙНА**





# ГЛАВА V ВТОРАЯ ВОЙНА

## Вооружение Орды 4 ГОДА ПОСЛЕ ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Когда улеглась пыль после Первой Войны, Оргрим Молот Рока начал обдумывать будущее своего народа. Он мечтал о времени, когда орки смогут вернуться к старым традициям и образу жизни, свободные от магии скверны и развращающего влияния Чернорука и Гул'дана.

Но его мечты осуществляются еще не скоро. В первую очередь Оргрим должен обеспечить оркам безопасный дом на Азероте. Завоевания Штормграда было недостаточно. Остальные нации людей никогда не заключили бы мир с Ордой. Не после того, как орки разрушили Штормград. Уже сейчас разведчики Молота Рока докладывали, что лидеры человеческих королевств собираются в северных землях под названием Лордерон. Оргрим знал, что Орда не может позволить себе сидеть сложа руки. Если он и его народ просто попытаются защитить уже отвоеванные территории, люди соберут всю мощь своих армий, отправятся на юг и в конце концов покорят орков. Оргрим видел единственную возможность для выживания своей расы: ударить первым, до того как враг как следует подготовится к войне. После допроса пленных из Штормграда орки узнали, что на севере обитало много могущественных наций людей, но ни одна не могла сравниться с Лордероном. Это было сердце человеческой культуры. Молот Рока считал, что остальные королевства падут, как только Орда завоюет центр власти, Столицу.

Однако для начала до столицы Лордерона надо было добраться. Война со Штормградом ослабила армию Молота Рока и истощила запасы продовольствия. Когда с Дренора подошло лишь скудное подкрепление, верховный вождь начал искать другие пути для усиления Орды. Его помощники занимались поисками нового оружия. Орки Черной Горы захватили кузни Штормграда, но большинство из них лежало в руинах из-за огня, что бушевал в городе.

Орки клана Драконьей Пасти обнаружили странный, могущественный артефакт, известный как Душа Демона. Им так и не удалось раскрыть всех его возможностей. Лидер клана, Зулухед, передал Душу Демона своей правой руке, Некросу, поручив разгадать секрет реликвии.

Орду также поддерживали грозные тролли Амани, жившие на Азероте. Их история противостояния с людьми была долгой и ожесточенной, и они с радостью узнали о разрушении Штормграда. Амани видели в орков потенциальных союзников. Некоторые заявили, что присоединятся к Орде в обмен на помощь Молота Рока. Вождь Амани Зул'джин был захвачен людьми в плен и томился в темнице недалеко от города Хилсбрад. Если орки помогут освободить Зул'джина, тролли перейдут на сторону Орды.



Оставался еще Гул'дан. Вскоре после падения Штормграда опасный чернокнижник вышел из комы. Верховный вождь не спускал с него глаз, намереваясь казнить, как только тот очнется. Но когда пришло время пролить кровь, Оргрим не стал этого делать. Гул'дана сделал новому вождю предложение, которое могло обеспечить Орде победу над людьми.

## УЛОВКА ЧЕРНОКНИЖНИКА

Выйдя из комы, Гул'дан обнаружил, что мир изменился. Прежде он обладал огромной властью над Ордой. Теперь у него не осталось ничего. Совет Теней уничтожили, а Молот Рока стал новым верховным вождем. Гул'дан знал, что, если не завоюет доверия Оргрима, его ждет такая же ужасная судьба, как и остальных чернокнижников.

Гул'дан вымолил право на жизнь и поклялся в верности Орде. Он пообещал Молоту Рока, что не станет больше пытаться манипулировать орками. Он оборвал все связи с благодетелями, даровавшими оркам силу скверны, и утверждал, что они предали и бросили его.

Чернокнижник понимал, что его слова для Оргрима — не больше чем грязь под ногами. Чтобы завоевать доверие верховного вождя, понадобится нечто большее. Гул'дан видел, что Орда отчаянно нуждается в силах. Без них орки были обречены на поражение в грядущей войне против людей. Он сказал Молоту Рока, что может создать новых воинов, способных противостоять чародеям людей. Клирики и маги показали себя серьезными противниками в Первой Войне. Пленники рассказали оркам, что в армии Лордерона куда больше заклинателей, чем было у Штормграда.

Молот Рока не доверял Гул'дану, но чернокнижник был прав. Орда ничего не могла противопоставить местным магам, особенно после запрета верховного вождя на использование демонической энергии. Дренеи обладали схожими с людьми возможностями, но армия Лордерона и остальных северных королевств сильно превосходила их числом.

Оргрим дал Гул'дану шанс доказать свои слова. Если он сможет создать нечто полезное, то останется в живых. Если нет, верховный вождь собственноручно прекратит его жалкое существование. Молот Рока понимал, что оставлять Гул'дана в живых — это риск, но считал, что сможет контролировать чернокнижника, а не превратится в его сообщника и марионетку, как когда-то Чернорук.

Отсрочив собственную казнь, Гул'дан тешил себя мечтами о смерти Молота Рока, но выбросил все это из головы, когда услышал знакомый шепот — голос Кил'джедена.

После долгих лет молчания Саргерас приказал Кил'джедену воссоединиться со своим слугой. Повелитель демонов велел Гул'дану оставить Орду на попечении Молота Рока. Он разграбил Штормград, достигнув того, чего не смог Чернорук. Он был тем лидером, который нужен Легиону, — лидером, способным сломить оборону Азерота. Кил'джеден приказал чернокнижнику сделать все возможное для усиления Орды и обеспечить орков всем необходимым для достижения их цели. Повелитель демонов снова пообещал чернокнижнику власть, если тот выполнит волю Легиона.

Кил'джеден хотел сдерживать обещания, но Гул'дан ему больше не верил. Он устал служить пешкой Легиона. Хотя чернокнижник притворился, что вновь подчиняется повелителю демонов, но сам замыслил предательство. Теперь ему было известно местоположение Гробницы Саргераса. Он мог присвоить силы, таящиеся в ней. Зачем ему теперь Кил'джеден или Легион?



Чтобы достичь цели, Гул'дану были нужны верные союзники. Целая армия, способная защитить его от неизбежного гнева Орды, когда станет известно о намерениях чернокнижника. Гул'дан убедил Молота Рока дать ему разрешение на создание собственного клана, клана Бушующего Шторма, и обещал, что теперь о любом его действии будет знать вся Орда и что он не будет руководить подчиненными, как Советом Теней, чья деятельность всегда велась в строжайшем секрете. Он и члены его клана будут сражаться на передовой наравне с остальной армией. На самом деле Гул'дан планировал использовать новый клан как средство своего влияния и власти.

Молот Рока подозревал об этом, но был уверен, что сможет держаться на шаг впереди Гул'дана. Если чернокнижник жаждет основать собственный клан, так тому и быть. Оргрим планировал заслат в его ряды шпионов, которые будут следить за Гул'даном и его деятельностью.

На решение Оргрима повлияло еще одно обстоятельство. Орки ополчились против Гул'дана и использования магии скверны, так что никто не принял бы чернокнижника или его последователей в свои ряды. Если Гул'дан хочет повлиять на исход войны, ему нужен собственный клан.

## РЫЦАРИ СМЕРТИ

### 5 ЛЕТ ПОСЛЕ ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Гул'дан перебрал много разных способов того, как выполнить свое обещание и создать новых воинов, которые, и это было особенно важно, втайне подчинялись бы только самому чернокнижнику. Поэтому он снова обратился к Совету Теней. Хотя всех его членов убили, их души остались нетронутыми. Гул'дан верил, что они будут вечно благодарны, если ему удастся вырвать их из лап смерти.

Гул'дан и Чо'Галл собрали бесплотных духов Совета Теней и занялись поисками физических оболочек для них. Сначала чернокнижник решил использовать тела орков или даже огров, падших во время Первой Войны. Однако он понимал, что Орда не одобрит такого осквернения воинов, павших благородной смертью. Оно вызовет беспорядки в кланах и приведет к скорой расправе над Гул'даном.

Нет, орки и огры даже не обсуждались, в отличие от людей. Гул'дан намеревался соединить души Совета Теней с телами величайших рыцарей Штормграда.

Поскольку магия скверны была вне закона, Гул'дану пришлось превратить своих солдат в могущественных некромантов. Он и Чо'Галл проводили один кровавый ритуал за другим, чтобы завершить начатое. После ряда серьезных неудач они наконец преуспели.

Гул'дан вселил дух своего старого союзника Терон'крова в тело павшего рыцаря Штормграда. Энергия некромантии хлынула в гниющее тело и обратила его в нежить. Этот волочащийся жуткий труп станет известен под именем Терон Кровожад.

Он будет первым из тех, кого Гул'дан прозовет *Рыцарями смерти*.



---

## СУДЬБА НЕКРОЛИТОВ

*Орки-некролиты были интересным экспериментом, но не проявили себя в битве так, как надеялся Гул'дан. В конце концов они хорошо послужили другой цели. Гул'дан и Чо'Галл пожертвовали ими, использовав их некромантическую энергию для воскрешения Рыцарей смерти.*



Эти солдаты тьмы были бессмертными приспешниками чернокнижников. Им не требовались ни еда, ни отдых. Рыцари смерти могли призывать энергию некромантии и отнимать жизнь у своих врагов, а затем воскрешать убитых, превращая мертвецов в подкрепление прямо на поле боя. Совершенствуя технику, Гул'дан создавал все больше Рыцарей смерти. Один их вид претил Оргриму. Они были неестественно отвратительны и созданы из павших членов Совета Теней, той самой организации, которую Оргрим винил в гибели Дренора. Несмотря на все свои опасения, верховный вождь не мог отрицать потенциал Рыцарей смерти. Они использовали отличную от скверны магию, которая была весьма могущественной, но при этом не высасывала жизнь из земли.

Взвесив варианты, Молот Рока принял нечестивых воинов в Орду. Чем больше он ждал, тем сильнее был риск потерять элемент неожиданности при атаке на человеческие государства. Рыцари смерти были оружием, способным сокрушить Лордерон, посеять страх в рядах врагов и противостоять магии людей. Оргрим приказал членам клана Черной Горы не спускать глаз с новых солдат. Втайне верховный вождь планировал уничтожить Гул'дана и его бессмертных солдат сразу после того, как Орда одержит победу.

Оргрим был прав, что не доверял Рыцарям смерти. Хотя они открыто поклялись в верности Орде, их мало заботили верховный вождь или его армия. Однако Рыцари смерти не были и раболепными слугами, которых надеялся обрести Гул'дан. Они были верны лишь себе и действовали исключительно в своих интересах, желая выжить.

После создания Рыцарей смерти Орде осталось восстановить силы, пополнить запасы провизии и вооружения. По этой причине Оргрим обратил свой взор на Каз Модан, родину дворфов из рода Бронзобородов.





# ВТОРЖЕНИЕ В КАЗ МОДАН

Дворфы из рода Бронзобородов были гордым и выносливым народом. На протяжении двух тысяч лет они обитали в Стальгорне, огромном городе, вырубленном в сердце горы. Окрестности, носившие название Каз Модан, были заполнены кузнями дворфов, а горы были богаты нефтью и металлической рудой. Прежде чем отправиться в Лордерон, орки собирались покорить родину дворфов, а их ресурсы пустить на пополнение арсенала.

Бушевала свирепая метель, когда Орда вошла в Каз Модан. Дворфы были готовы. Разведчики завалили горные туннели, ведущие в область, замедлив наступление орков. Тем временем дворфы призвали на помощь своих старых союзников, гномов. Две расы объединились и выстроили оборонительные позиции вокруг Каз Модана.

Несмотря на все приготовления, дворфы и гномы не смогли совладать с армией противника. Та, подобно яростной снежной буре, пронеслась по Каз Модану. Сотни дворфов и гномов пали от рук жаждущих крови орков. Орда завоевывала маленькие поселения, заставы и арсеналы с оружием, разбросанные по ледяной местности.

Защитники Каз Модана выдохлись под натиском Орды. Гномы отступили в свою столицу Гномреган, а дворфы — в город-крепость Стальгорн.

Видя в дворфах большую угрозу, Молот Рока бросил все силы на покорение Стальгорна. Однако город не падет так просто, как остальной Каз Модан. Почти все его жители взяли за оружие. Они понимали, что этот бой может стать для них последним, и были готовы умереть с боевыми топорами наперевес, но не сдаться.

Орда, подобно тарану, атаковала Стальгорн, но безуспешно. Каждый погибший в бою дворф уносил с собой в могилу десять орков. Потери оказались столь велики, что Молот Рока отозвал осаду. Стальгорн не был главной целью орков, и он не видел нужды разбрасывать жизни своих солдат ради завоевания крепости. Оргрим получил, что хотел. Каз Модан и его щедрые ресурсы перешли в распоряжение верховного вождя.

---

## ОБОРОНА ГНОМРЕГАНА

*Орки предприняли попытку уничтожить Гномреган, но не преуспели. Гномы были выдающейся расой и задействовали все свои передовые технологии для защиты собственных земель. Они установили ловушки со взрывчаткой в лесах и на полях, что окружали Гномреган. Множество орков погибло от этих мин, даже не добравшись до столицы противника.*

*Сам Гномреган защищали непроницаемые железные ворота. После недель бомбардировки входа осадными орудиями Молот Рока прекратил атаку. Как и в случае с дворфами в Стальгорне, он приказал клану Кровавой Глазницы держать гномов запертыми в их столице. Но в дальнейшем верховный вождь не предпринял никаких попыток завоевать Гномреган. Город смог избежать гнева Орды.*





Чтобы дворфы не вырвались, Молот Рока оставил клан Кровавой Глазницы перед воротами Стальгорна, а оркам Черной Горы приказал добывать руду в окрестных горах и воспользоваться кузнями дворфов. Вскоре густой дым окутал Каз Модан. Кузнецы ковали новое оружие и создавали осадные машины для Орды.

Время вторжения в Лордерон стремительно приближалось.

## ПОТОКИ ТЬМЫ

После завоевания большей части Каз Модана Молот Рока составил план следующего этапа военной кампании. Чтобы добраться до королевства людей по суше, оркам пришлось бы пройти на север через болотистую местность под названием Болотина. Путь казался долгим и опасным, а перевозка осадных машин и оружия по такой трясине обернулась бы и вовсе изнурительной задачей. А затем орки были бы вынуждены пересечь узкий Мост Тандола, который вел в северные земли — место, где противник легко смог бы обороняться.

К тому же люди, скорее всего, ожидали, что Орда отправится на север по суше, и Молот Рока решил поступить иначе. Он намеревался построить флот и устроить внезапную атаку прямо в сердце вражеских территорий.

Хотя лишь несколько орков открыто высказались против плана верховного вождя, в нем сомневались многие. Орки не были мореплавателями. Суеверные, кланы боялись открытого моря.

К большому удивлению Оргрима, немалую роль в убеждении Орды сыграл Гул'дан с Бушующим Штормом. Чернокнижник и его последователи уговорили своих союзников, что это лучший способ и что плавание будет безопасным. Оргрим был рад поддержке, но по-прежнему настороженно относился к мотивам Гул'дана.

В бухте, спрятанной на юго-западе Болотины, Оргрим наблюдал за сооружением огромного, но грубо сделанного флота. Орки мало знали о кораблестроении, однако у них были соратники, которые разбирались в этом вопросе. Некоторые из огров Орды обладали морскими познаниями и помогли создать огромные суда, получившие название *джаггернауты*. А тролли Амани показали оркам, как построить маленькие, но быстрые корабли, способные безопасно перемещаться по морям и рекам.

Кроме того, Молот Рока получил помощь от совершенно новых союзников — гоблинов. Эти остроухие и хитрые создания были свидетелями появления Орды и ее завоевания Штормграда. Они понимали, что грядет еще одна война, и решили извлечь из нее выгоду. Гоблины из Картеля Хитрой Шестеренки не стали сторониться захватчиков, а наоборот, направились к ним с предложением. Орда появилась на Азероте недавно, и ей еще многое предстояло узнать о новом мире и его культурах. Гоблины могли предоставить оркам новые технологии, карты и другую полезную информацию... по выгодной цене.

Чернорук силой поработил бы дерзких чужаков, но Оргрим видел больше пользы в сотрудничестве с ними на равных. Если они хотят золота, то получают его. Орки захватили целое состояние в казне Штормграда, но в деньгах не нуждались. Молот Рока сполна заплатил гоблинам за помощь, а когда узнал, что новые знакомые — опытные кораблестроители, нанял их для наблюдения за постройкой флота.

С помощью гоблинов и других членов Орды орки принялись за работу. Молот Рока делал все возможное, чтобы скрыть строительство от человеческих разведчиков.



# Альянс Лордерона

Далеко на севере от Болотины Совет Семи Наций продолжал обсуждать достоинства Объединения. Во время этих встреч прибыли беженцы гномов и дворфов с ужасными новостями: орки завоевали Каз Модан. Такой поворот событий привел лидеров человеческих государств в ужас. Дворфы и гномы были весьма могущественными расами, и скорость, с которой пали их владения, не поддавалась объяснению. Что еще хуже, теперь Орда посягала на север.

Но, даже услышав такие страшные вести, король Седогрив из Гилнеаса и король Перенольд из Альтерака упорно сопротивлялись созданию Альянса. Они опасались, что при объединении могут потерять часть своей власти. Между собравшимися лидерами назревал раскол. Споры стали настолько яростными, что Гилнеас и Альтерака грозили вовсе покинуть совет.

Один человек не смог остаться в стороне, пока люди пререкались из-за каких-то бессмысленных вопросов. Его звали Туралион, и он был одним из самых почитаемых жрецов Лордерона.

Туралион заручился поддержкой штормградского принца Вариана. Жрец призвал правителей забыть о старых разногласиях. Если они недооценят орков, участь Штормграда постигнет каждое человеческое королевство. Их города сожгут, их дети станут сиротами так же, как и Вариян, если вообще выживут, ведь оркам было чуждо милосердие.

Туралион утверждал, что сейчас все королевства стоят на распутье. Если они не смогут объединиться, человечество войдет в историю как народ, который был слишком горд, чтобы сражаться вместе, у которого был шанс спасти Азерот, но он отринул его из-за политики и иллюзий власти.

Но если люди создадут Альянс, они смогут изменить историю. Они смогут стать защитниками Азерота. В конце концов, по сравнению с ними ни одна известная раса в мире не обладала столь обширными ресурсами, столь сильным руководством и столь невероятной храбростью.

После выступления Туралиона Совет Семи Наций разразился аплодисментами. Его слова повлияли даже на Седогрива и Перенольда. В тот же день лидеры людей единогласно проголосовали за создание Альянса Лордерона.

Затем последовали споры о том, кто должен возглавить его армию, и правители назначили на эту должность Андуина Лотара. Он был родом из Штормграда и поэтому не имел политических связей с северными государствами людей. Он мог справедливо командовать армией, а в спорах занимать нейтральную позицию.

Лотар смиренно принял новый титул. Как верховный главнокомандующий армией Альянса он обладал большей властью и влиянием, чем любой человек со времен древнего короля Торадина.

Лотар немедленно сплотил силы Альянса и приказал им собраться на Предгорьях Хилсбрада, местности к северу от Болотины.







ТУРАЛИОН ПРИЗЫВАЕТ СОВЕТ СЕМИ НАЦИЙ СОЗДАТЬ АЛЬЯНС



# ОРДЕН СЕРЕБРЯНОЙ ДЛАНИ

Пока собирались войска людей, Лотар занимался другими приготовлениями. Альянс состоял из разрозненных государств, нередко соперничающих друг с другом. У всех были разные обычаи и образ жизни. Главнокомандующему нужно было что-то, способное их объединить, заступники, вокруг которых сплотились бы все народы, независимо от того, откуда они родом.

Клирики были наиболее очевидным выбором на эту роль, но они недостаточно проявили себя во время Первой Войны. Хотя храбрости им было не занимать, но вот с военной подготовкой они испытывали трудности. Клирики отлично подходили для того, чтобы с помощью Света Небес залечивать раны солдат после боя. Лотару нужно было нечто другое.

Решение пришло из церкви Света Небес. Архиепископ Алонсий Фаол недавно узнал о том, что произошло в Штормграде, в том числе о роле клириков в этом событии. Он встретился с Лотаром и предложил создать орден, который воплотил бы в себе лучшие качества человечества и куда вошли бы солдаты, искусные не только в обращении со Светом, но и в умении руководить, а также сведущие в премудростях традиционного военного дела.

С позволения Лотара Фаол собрал несколько рыцарей для создания нового ордена. Эти бойцы имели природную склонность к Свету Небес и также служили примером верности, храбрости и чести.

Фаол назвал своих учеников паладинами, а их группу — Орденом Серебряной Длани.

Члены ордена были уважаемыми гражданами Лордерона. В их число вошел и Туралион, жрец, который помог сформировать Альянс на Совете Семи Наций. Следующим членом ордена был Сэйдан Датрохан, огромный воин, наделенный немислимой физической силой. Третьим — Тирион Фордринг, рыцарь, известный своей горячностью, задором и стойкостью. И последним стал Утер. Он учился у Фаола несколько последних лет и был опытным рыцарем, истово верующим в Свет Небес.

Лотар призвал пройти обучение на паладина и своего товарища из Штормграда, Гавинрада Ужасного, рыцаря, закаленного в сражениях Первой Войны. Фаол приветствовал нового послушника с распростертыми объятиями.

Позже город Стратхольм станет оперативной базой паладинов. Но пока Лотар приказал им держаться поблизости и следовать за армией Альянса. День и ночь воины Света упорно тренировались. Фаол обучал их, как использовать Свет, чтобы помогать союзникам и карать врагов, а также служить для солдат примером. Они станут больше чем просто оружием. Не важно, сколь тяжелые времена настанут, паладины останутся светом во тьме, маяками надежды, ведущими Альянс.

Фаол призывал своих паладинов жить простой жизнью. Они не станут искать в войне ни удачи, ни славы и до конца своих дней будут ставить нужды других выше собственных.

Во время обучения Фаол показал паладинам несколько зачарованных текстов. Эти святыне фолланты были одной из самых древних реликвий церкви. Каждый из них олицетворял то, что Фаол считал основными чертами Ордена Серебряной Длани: воздаяние, святость, защиту, справедливость и сострадание.

Фаол отдал по одной книге каждому паладину и потребовал от учеников стать живым воплощением того, что представляли эти святыне тома. Туралион получил *Манускрипт Защиты*; Утер стал обладателем *Манускрипта Справедливости*; Тириону достался *Манускрипт Воздаяния*; Сэйдан обрел *Манускрипт Святости*, а Гавинрад — *Манускрипт Сострадания*.



Лотар часто проводывал новоявленный Орден Серебряной Длани. Он был так доволен увиденным, что попросил Туралиона и Утера стать его лейтенантами.

Фаол был бы счастлив помочь верховному главнокомандующему, но не мог выпустить па-ладинов из-под своего надзора. Пройдут недели, прежде чем они будут готовы вступить в бой.

## ПЛЕНЕНИЕ АЛЕКСТРАЗЫ

**К**югу от Лордерона Алекстраза Хранительница Жизни и ее красные драконы продолжали поиски того, кто украл Душу Демона. Расследование в конечном итоге привело их к оркам.

Алекстраза со своими собратьями прибыла как раз вовремя, чтобы стать свидетелем жестокого нападения Орды на Каз Модан. Хотя Хранительница Жизни и желала помочь дворфам и гномам, в первую очередь ее занимала пропавшая Душа Демона. В артефакте таились силы каждого Дракона-Аспекта, за исключением Смертокрыла. Попад не в те руки, артефакт мог бы принести гибель не только самим драконам, но и всему миру.

Вскоре Алекстраза обнаружила, что Душа Демона находится в руках орка по имени Некрос. Он и его клан Драконьей Пасти экспериментировали с реликвией и злоупотребляли ее силой. Алекстраза с последователями обрушилась на Некроса, ожидая встретить лишь небольшое сопротивление, ведь столь примитивным существам, как орки, никогда бы не удалось разгадать секретов Души Демонов.

Драконы ошибались.

Алекстраза и ее союзники не ведали, что Некрос почерпнул многое об артефакте из снов и видений, что посылал ему Смертокрыл. Черный Дракон-Аспект научил орка истиной силе Души Демона и показал, как использовать реликвию. Великие познания Смертокрыла, которыми он поделился с Некросом, позволяли поработить Алекстразу и других Драконов-Аспектов.

Некрос призвал ярость Души Демона и опалил Алекстразу, причинив той мучительную боль. Хранительница Жизни рухнула с небес и врезалась в горы за пределами Каз Модана. Затем Некрос направил на нее Душу Демона и поработил Хранительницу Жизни, а остальные орки клана Драконьей Пасти столпились вокруг огромного существа, заковав его в цепи.

Хотя Душу Демону можно было направить и против остальных драконов, Некрос был всего лишь орком и далеко не все знал о возможностях артефакта. Он понимал, что никогда не сможет использовать силу реликвии одновременно против Алекстразы и ее последователей, поэтому сосредоточил свое внимание на Хранительнице Жизни. Красные драконы мало чем могли помочь своей королеве. Каждый раз, когда они пикировали на орков, Некрос хлестал Алекстразу Душой Демона со страшной силой. Он не говорил на языке драконов, но его послание было предельно ясным: если драконы атакуют орков, Алекстразу ожидает мучительная боль.

Поработив ее, Некрос успешно подчинил своей воле и красных драконов. Крылатые создания опасались, что если не подчинятся клану Драконьей Пасти, то их повелительница подвергнется пыткам или даже погибнет.





# ГРИМ БАТОЛ

Рассказы о подвигах клана Драконьей Пасти разлетелись по всей Орде. Больше всего новости порадовали Молота Рока. Теперь в его арсенале было еще одно мощное оружие. Но потребуется время, чтобы научиться надежному контролю над драконами, и только тогда можно будет послать их в битву.

Молот Рока приказал Некросу и клану Драконьей Пасти взять под контроль Грим Батол, отдаленную крепость, расположенную в горах на востоке Болотины. Ветхая цитадель когда-то принадлежала дворфам Громого Молота, но их клан давным-давно оставил ее.

Некрос и его приспешники заковали Алекстразу в недрах Грим Батола. Они также приказали остальным красным драконам сопровождать их, угрожая ранить Хранительницу Жизни, если те посмеют ослушаться. На Дреноре орки клана Драконьей Пасти освоили искусство приручения рилаков, дрессируя их как верховых животных. Они намеревались поступить так же и с грозными пленниками в Грим Батол.

---

## ПРОКЛЯТАЯ КРЕПОСТЬ

*Грим Батол был населен призраками. Столетия назад в глубинах города свирепствовала война между дворфами кланов Черного Железа и Громого Молота. Чародейка из клана Черного Железа по имени Модгуд призвала темные силы, дабы сокрушить защитников Грим Батола. И хотя клан Громого Молота в конечном итоге одолел ее и изгнал дворфов Черного Железа, их дом так и не стал прежним. Умирая, Модгуд прокляла город, оставив его оскверненным навеки. Клан Громого Молота обрел новый дом в величественном крае под названием Внутренние земли.*



Пока орки ковали сбруи и седла, Некрос следил за Алекстразой. Хранительница Жизни поклялась уничтожить орка за то, что он сделал, но ее угрозы были пустыми. Пока Некрос владел Душой Демона, он был недостижим.

Во время заточения Алекстразы начала откладывать яйца. Некрос быстро узрел в том событии золотую возможность. Если клану удастся высидеть яйца, орки смогут использовать драконов как верных слуг Орды.

Издали Смертокрыл радовался порабощению Алекстразы. Он продолжал исподволь давать Некросу советы по использованию Души Демонов для подчинения красных драконов. Столь могущественное оружие в руках Орды могло помочь осуществить план Смертокрыла по восстановлению его черных драконов. Но были и другие преимущества. Он знал, что сердце Хранительницы Жизни будет разбито, когда ее собратья станут орудиями войны.

И он сполна насладится каждым моментом мучений Алекстразы.



## РОД АРАТИ

**П**о мере того как Орда наращивала силы, то же самое делал и Альянс. Лотар располагал всей мощью человеческих королевств, но не упускал ни единого шанса, готовясь к борьбе с Ордой. Он искал помощи везде, где только мог, в том числе у древних могущественных эльфов Кель'Таласа.

Много лет назад люди и эльфы сражались плечом к плечу в кровавой войне с троллями Амани. Лишь объединившись, Кель'Талас и предки Лотара смогли одержать победу над своими врагами. После победы высшие эльфы дали клятву верности королю людей Торадину: если ему или его потомкам однажды потребуется помощь, Кель'Талас тут же явится на зов. Лотар вел свой род от Торадина и умолял высших эльфов сдержать давнюю клятву.

Призыв Лотара к войне вызвал в Кель'Таласе смешанные чувства. До короля высших эльфов, Анастериана Солнечного Скитальца, дошли слухи о странных существах на юге, но он не видел в них угрозы. Он послал Альянсу небольшой флот, велел остальным силам оставаться в Кель'Таласе. Приказа послушались не все. Искусный капитан следопытов Аллерия Ветрокрылая не подчинилась воле короля и увела часть своих верных последователей на юг. Она верила, что Орда представляла собой куда большую опасность, чем считали ее собратья, и решила своими глазами увидеть, на что способны орки.

Хотя Лотар был разочарован столь малым числом эльфов, присоединившихся к Альянсу, он никак этого не показал и приветствовал каждого с распростертыми объятиями. Следопыты могли быть лучниками, разведчиками и подвижными группами поддержки, столь необходимыми для армии Альянса.

Когда эльфы прибыли по морю в Предгорья Хилсбрада, до Лотара дошли печальные новости. Как и все члены Альянса, он ожидал, что Орда вторгнется с севера, по Мосту Тандола, на преодоление которого ушли бы долгие месяцы. Теперь разведчики людей докладывали, что орки построили флот и готовы к отплытию.

Вторжение начнется куда быстрее, чем ожидал Лотар.

Он приказал оставшейся армии собраться на Предгорьях Хилсбрада, в том месте, куда скорее всего причалит флот Орды. Задержать его хотя бы на время верховный главнокомандующий приказал адмиралу Даэлину Праудмуру и флоту Альянса.

## МОРСКОЕ ПЛАМЯ

**В**ерховный вождь Молот Рока не надеялся, что ему надолго удастся сохранить создание флота втайне. Когда он узнал, что корабли-разведчики людей шпионят за его судами, он не стал им мешать. Орда уже завершила строительство, и верховный вождь скомандовал войскам подниматься на борт. Оргрим полагал, что Орда достигнет южного Лордерона быстрее, чем люди смогут организовать надлежащую оборону.

Преимущество было небольшим, по Оргрим по своему опыту знал, что даже такое малое обстоятельство может сыграть решающую роль в исходе войны.

Сотни орочьих кораблей, нагруженные припасами и тысячами солдат, рассекали бурлящее море. Но их путешествие не было беспрепятственным. Недалеко от острова Зул'Дар адмирал Даэлин Праудмур и корабли Альянса перехватили флот Орды.

Когда Праудмур увидел неказистые корабли чужаков, все, казалось, было предопределено, словно волк встретился на тропе с раненым ягненок. Адмирал происходил родом из островного государства Кул Тирас и всю свою жизнь провел в открытом море. Ему не было равных в ведении морских сражений.



Холеные корабли Праудмура перехватили флот Орды даже быстрее, чем он ожидал. Первый залп пушек Альянса разорвал орочьи судна на куски. Десятки их пошли ко дну, а бушующие волны поглотили команду и солдат. Вскоре Праудмур понял, что может уничтожить в море всю армию Орды и положить конец войне прежде, чем она начнется.

Возможно, ему бы это удалось, если бы не появление драконов.

Молот Рока знал, что люди лучше оснащены для войны в море. Именно поэтому он приказал Некросу и клану Драконьей Пасти оказать армии поддержку с воздуха, используя красных драконов.

Поначалу Некрос был против. Его орки еще недостаточно выдрессировали драконов, чтобы пойти на них в бой. Но, после того как Молот Рока надавил на него, Некрос уступил. Он отправил трех красных драконов охранять флот Орды, угрожая в случае непослушания замучить Алекстразу.

Красные драконы неохотно следовали за кораблями, держась от них в некотором отдалении, и показались лишь тогда, когда орков атаковал флот Праудмура. Огромные существа спикировали с небес и залили пламенем судна Альянса.

Праудмур не мог ответить драконам, хотя их численность и была небольшой. Адмирал дал сигнал к полному отступлению, и его корабли скрылись.

## БИТВА НА ПРЕДГОРЬЯХ ХИЛСБРАДА

### 6 ЛЕТ ПОСЛЕ ТЕМНОГО ПОРТАЛА

После того как флот адмирала Праудмура бросился враспынную, Орда достигла Предгорий Хилсбрада, и высадка на сушу стала вопросом времени. Оборона Альянса была слабой. Хотя большая часть его сил успела достичь Хилсбрада, армия пребывала в беспорядке.

Армия орков штурмовала берег, но красные драконы, сопровождавшие флот Орды, отказались последовать за ними. Некрос остался в Грим Батоле охранять Алекстразу и не мог отдавать крылатым существам новые приказы. Он велел им лишь защищать корабли, и они не станут убивать больше людей, чем необходимо. Это был маленький акт неповиновения, но единственное, что могли сделать драконы, не подвергая опасности свою повелительницу.

Оргрим не настаивал. Он оставил драконов на побережье, а сам решил маршем отправиться вглубь материка. Вождь планировал пересечь Альтеракские горы и достичь столицы. Это был сложный, но самый быстрый способ ударить по Лордерону.

Лотар предвидел план верховного вождя. С военной точки зрения столица Лордерона была слишком лакомым кусочком. Если она падет, единство будет нарушено, остатки Альянса сгинут в хаосе. Лотар не мог этого допустить. Он выстроил свои обесиленные войска вдоль Хилсбрада, преградив северный и западный пути к столице. Затем, как мог, попытался воодушевить солдат, но его слова не произвели большого эффекта. Он видел страх в глазах воинов. Многие из них впервые в жизни столкнулись с огромными орками. Те были порождением ночных кошмаров.

К счастью для Лотара, паладины завершили свое обучение. Рыцари света проехали по рядам Альянса, и их присутствие наполнило сердца отчаявшихся солдат надеждой и отвагой.

Ударили барабаны Орды, и воющая толпа зеленокожих чудовищ атаковала северный путь. Они врывались в ряды людей с боевым кличем на устах и блестящей сталью в руках.





СРАЖЕНИЕ РЫЦАРЕЙ СМЕРТИ С ПАЛАДИНАМИ АЛЬЯНСА И ОСТАЛЬНЫМИ СОЛДАТАМИ



Впервые в истории вся мощь армий Орды и Альянса столкнулась на поле боя. Аллерия и ее эльфы-следопыты проредили ряды Орды стрелами и пиками, в то время как Лотар сражался плечом к плечу с паладинами. В стороне от них Кадгар и остальные маги напустили на приближающихся орков тайную магию.

Вторая Война началась.

Внезапно во время сражения по полю боя пополз разьедающий туман. В зловонной дымке павшие человеческие солдаты начали воскресать из мертвых, убивая своих бывших товарищей. Во главе этой нечестивой армии стояли фигуры, скрытые капюшонами, верхом на скелетообразных скакунах.

Рыцари смерти вступили в схватку.

Они пронеслись по ошеломленной армии людей, причиняя боль и внушая ужас своим врагам. Оргрим наблюдал за их атакой со смесью недовольства и удовлетворения. Его по-прежнему тревожили Рыцари смерти, но теперь он видел, насколько они эффективны в бою.

Один их вид ужасал людей, и оборона Альянса стала рушиться. В этот момент появились сияющие белым светом Утер, Туралион и остальные паладины. Волны святой энергии заструились над солдатами Альянса, ударив по восставшим трупам и сметая разьедающий туман Рыцарей смерти.

Паладины призвали свои святые силы, чтобы вылечить раненых солдат и очистить их сердца от страха. Вновь наполненный решимостью, Альянс перегруппировался и обрушился на ряды орков, подобно молоту.

Случайные стычки продолжали вспыхивать в Хилсбраде. Силы Орды и Альянса были равны, но Молот Рока знал, что это не продлится вечно. Чем дольше орки задержатся в Хилсбраде, тем больше времени получит Альянс, чтобы призвать подкрепление из отдаленных территорий.

Армия людей защищала самые быстрые подходы к столице Лордерона. Оргриму оставался лишь путь на восток, чтобы найти другую дорогу в город. Для этого он призвал троллей Амани, те лучше знали горную местность. Они согласились провести орков, но лишь после того, как Молот Рока выполнит свое обещание и поможет освободить их лидера Зул'джина.

## ПАКТ АМАНИ

**М**олот Рока не забыл своей клятвы освободить вождя троллей Зул'джина. Разведчики орков обнаружили, что тот находится в тюремном лагере недалеко от крепости Дарнхольд.

Пока шли бои в Хилсбраде, Молот Рока сам возглавил группу налетчиков, чтобы спасти Зул'джина. У защитников тюрьмы почти не было шансов против верховного вождя и его закаленных в бою солдат. После освобождения пленника Молот Рока предложил ему и остальным троллям присоединиться к Орде.

Поначалу Зул'джин отклонил предложение. Он был военачальником великих Амани и не желал перед кем-то отчитываться. Молот Рока быстро развеял страхи Зул'джина. Если Амани сами вступят в Орду, они не станут рабами. Их вождь сохранит всю власть над своим народом. Он и Молот Рока будут на равных противостоять врагам.

Наконец Молот Рока заручился поддержкой Зул'джина, но с одним условием: если Амани поддержат армию Орды, орки помогут им уничтожить извечных противников троллей, вышедших эльфов Кель'Таласа.

Для атаки на Кель'Талас Орде пришлось бы уйти еще дальше на север от столицы Лордерона, чего не особо хотел Молот Рока. Но это был необходимый риск. В битве за Хилсбрад



Оргрим многое узнал об Альянсе, и прежде всего о том, что паладины — грозная сила, равная Рыцарям смерти. Чтобы одержать победу, Молоту Рока была необходима поддержка Амани.

Он приказал Орде повернуть на восток. Его доверенный лейтенант Варок Саурфанг командовал арьергардом, состоящим из орков Черной Горы, и устроил засаду Альянсу. Они выиграли Орде драгоценное время, чтобы пересечь Хилсбрад и пройти через узкий горный перевал в местность, известную как Внутренние земли.

И хотя этот край был суровым, Орда быстро двигалась вперед под руководством троллей. Те вели орков по тропе, что пролегала над северными горами и выходила прямо в Кель'Талас. По пути Зул'джин собирал под своими знаменами местных Амани.

Все, казалось, шло удачно, пока над Ордой не появились крылатые тени. Это были не драконы, а грифоны, которых оседлали местные бесстрашные дворфы из клана Громого Молота.

С высоты они посылали гром и молнии прямо на Орду.

## НА КРЫЛЬЯХ ГРОМА

Внутренние земли давно стали домом для дворфов из клана Громого Молота. Из своей Горной крепости, носившей название Заоблачный пик, они наблюдали за подвластной им территорией. Клан Громого Молота был упрямым народом, известным своей тесной связью с грифонами. Многие из этих дворфов были искусными шаманами и могли наделять силой молнии грозные молоты, традиционное оружие клана.

Дворфы Громого Молота яростно отстаивали свою независимость. Из-за склонности к уединению они ничего не знали ни об Орде, ни о битвах, бушующих в Хилсбраде. Лишь когда орки вошли во Внутренние земли, дворфам стало известно об их существовании. Глава клана Громого Молота, Тан Курдран, принял меры по защите своей родины. Он и его brave наездники на грифонах обрушились на неприятеля с небес. Они атаковали Орду с помощью грозных молотов, а затем уносились ввысь, скрываясь за облаками. Курдран постоянно насылал сокрушительные атаки и отбрасывал назад силы Орды.

Лишь драконы в данный момент могли прийти на помощь Оргриму, но они сейчас охраняли корабли в Хилсбраде, так что оркам нечего было противопоставить наездникам на грифонах. Молот Рока не мог продолжать поход на север, пока дворфы вносили беспорядок в ряды его армии. Верховный вождь повел солдат в атаку на Заоблачный пик, вынуждая Курдрана и его грифонов отступить в свою столицу.

Когда за стенами города разгорелась битва, Оргрим и половина Орды отступили. Они продолжили идти на север, в то время как часть их армии отвлекала дворфов. Курдран и его войска не обратили особого внимания на отступающих орков и троллей. Их беспокоила лишь оборона Заоблачного пика, а не погоня за остатками Орды.

После того как Молот Рока ускользнул на север, Лотар со своей армией прибыл во Внутренние земли, придя на помощь клану Громого Молота. Объединенная мощь людей, эльфов и дворфов скоро вытеснила орков из Заоблачного пика и заставила их отступить вглубь лесов.

Нападение на Заоблачный пик изменило Курдрана и его народ. Теперь они знали об угрозе, исходящей от Орды, и были полны решимости помочь ее уничтожить.

Курдран от имени своего клана поклялся в верности Альянсу. Присоединение Громого Молота и их наездников на грифонах было важным преимуществом. Хотя драконы участвовали в войне только в битве при Зул'Даре, Лотар опасался, что людям еще придется с ними встретиться. И тогда Альянс сможет противопоставить воздушным силам Орды наездников на грифонах.



От Курдрана Альянс узнал, что половина Орды ускользнула на север. Только тогда Лотар понял, что Оргрим перехитрил его. Отряды орков, находившиеся во Внутренних землях, были лишь частью их общей мощи.

Открытие было неприятным, но Лотар не стал отчаиваться. Он немедленно направил Туралиона и значительную часть своей армии выслеживать Оргрима. Оставшиеся силы Альянса задержались во Внутренних землях, дабы разобраться с присутствующей здесь Ордой. Другие возможные пути в столицу Лордерона, казалось, были в безопасности. Королевство Альтерак держало оборону на востоке. Король Перенольд расставил свой гарнизон и забаррикадировал горные перевалы так, что, если Орда направится в город по этой дороге, человеческие отряды замедлят их наступление.

## ПОБЕГ ГАРОНЫ

На протяжении Второй Войны Гарона находилась под бдительным контролем Эйтригга, воина из клана Черной Горы. Она выполняла немало поручений, иногда переводя послания от пленных гонцов Альянса, и воевала бок о бок с остальными солдатами Орды.

Изначально Гарона видела в Эйтригге просто очередного недалекого воина, фанатика, который поклялся отдать свою жизнь верховному вождю Черноруку, даже несмотря на его тиранический нрав. Однако со временем ей удалось разглядеть в охраннике какой-то проблеск, тлеющий уголек гордости и чести.

Гарона верила, что ей удастся завоевать доверие Эйтригга, и рассказала ему все, что знала о Совете Теней. Поведала ему о демонах и об истинной цели Орды. Орки были просто марионетками страшного врага. Если Орда уничтожит Альянс, демоны обратят Азерот в пустошь.

Эйтригг отнесся к словам Гароны как к ядовитой лжи. В конце концов, она была ручной убийцей Гул'дана. Как он мог доверять кому-то, кто совершил столько бесчестных поступков?

После отповеди Эйтригга Гарона оставила всякую надежду на то, что он увидит правду. Она терпеливо выжидала, когда ей представится возможность сбежать от своего надзирателя.

Наконец такой шанс выпал ей во Внутренних землях. Как только местность охватил хаос, Гарона ускользнула в леса и исчезла. Эйтригг собирался выследить полукровку, но война с Альянсом была куда важнее возвращения одной-единственной узницы.

У Эйтригга были и другие причины отпустить Гарону. Отчасти он сочувствовал ей и ее прошлым мучениям. Она не была рождена убийцей. Гул'дан сделал ее такой. Пока она не направит клинки против Орды, он позволит ей жить.

Возможно, на Азероте она найдет то, чего не имела на Дреноре. Возможно, сможет обрести настоящий дом.





# РУННЫЕ КАМНИ ЭЛЬФОВ

Пока большая часть Альянса увязла во Внутренних землях, Оргрим без потерь привел половину Орды к Кель'Таласу. По пути Зул'джин посетил столицу Амани, Зул'Аман, где собрал союзников. Его народ потерял голову после обещания вождя пролить кровь эльфов. Тысячи троллей, украшенных зачарованными талисманами и ритуальными татуировками, покинули Зул'Аман и заняли свое место рядом с Ордой.

Армия, подобную которой высшие эльфы не встречали уже несколько тысячелетий, вскоре появилась на границах Кель'Таласа. В кратчайшие сроки мародеры Орды уничтожили внешние владения королевства.

Продвигаясь на север, Оргрим заметил, что многие Рыцари смерти и знахари Амани не в состоянии использовать свою магию. Позже Гул'дан обнаружил то, что блокировало их силы.

Тысячи лет назад после Войны Древних Кель'Талас возвел мощный магический барьер вокруг своего королевства. Это был *Бан'динориль*, «Привратник». Щит был связан с цепью монолитных Рунных камней, реликвий, что препятствовали Пылающему Легиону и остальным чужакам обнаружить тайную магию, которую использовали высшие эльфы. Они также ослабляли силы других врагов, таких как тролли Амани.

Гул'дан заявил, что, даже если уничтожить один Рунный камень, барьер разрушится и к Орде вернется владение магией, после чего можно будет использовать реликвию для усиления орков при осаде Кель'Таласа.

После долгих размышлений Молот Рока согласился с ним. Он не доверял Гул'дану, но пока тот показал себя исключительно полезным и верным делу Орды. Шпионы Оргрима в клане Бушующего Шторма докладывали, что ничего зловещего чернокнижник не замышлял. Только Молот Рока не знал, что Гул'дан переманил их на свою сторону угрозами, обещаниями власти и другими посулами.

Молот Рока все еще подозревал, что настанет день, когда Гул'дан попытается предать его и захватить контроль над Ордой, но даже не мог представить себе истинный замысел чернокнижника: тот собирался вовсе *отказаться* от Орды.

За последние месяцы Гул'дан почти скопил силы для достижения своей цели. Хотя Рыцари смерти не оправдали его надежд и оказались не столь уж верны ему, он заручился поддержкой двух могущественных кланов: Бушующего Шторма и Сумеречного Молота. Только этого было недостаточно. Даже близко. Чернокнижник нуждался во всех силах, до которых мог дотянуться, если хотел одолеть Молота Рока и других врагов, преграждающих ему путь к Гробнице Саргераса. Таинственные реликвии Кель'Таласа могли дать Гул'дану необходимую мощь.

Вместе со своими приспешниками он быстро обезвредил один из Рунных камней Кель'Таласа и высек из монолитной реликвии сооружение, известное как Алтарь Бурь. Затем Гул'дан обратился к древнему ритуалу, который использовали огры Верховного Молота. В далеком прошлом они нашли способ наделять членов своей расы невиданной силой. Направляя чистую тайную магию в обычного огра, Верховный Молот превращал его в высокоразвитого двухголового мага.

Из ныне живущих огров мало кто знал об этой технике, но Чо'Галл был одним из них. Он выбрал сильных и массивных огров, которые могли бы выжить после трансформации, и лично провел все ритуалы.

Вскоре из алтаря появились двухголовые огры-маги. Они были очень сильны, как и надеялся Гул'дан. Но что самое важное, втайне они поклялись в верности только ему.

Теперь Гул'дану лишь осталось выбрать правильное время, чтобы отправиться в путь.



---

## ОРУДИЯ СИЛЫ

*Во время Второй Войны Гул'дан собирал сведения о неких могущественных артефактах, про существование которых узнал, пребывая в сознании Медива. Ему так и не выдалась возможность найти их, но он поведал об Орудиях Силы Рыцарям смерти.*



## ПЕПЕЛ КЕЛЬ'ТАЛАСА

Осквернив Рунные камни, Рыцари смерти и остальные заклинатели Орды восстановили свои силы. Армия Оргрима маршем двинулась к столице Кель'Таласа, Луносвету. Орки бесчинствовали в деревнях, грабили поселения и убивали каждого эльфа, вставшего на их пути.

Король Анастериан призвал своих величайших генералов остановить наступление Орды. Эльфийские маги и следопыты рассредоточились по Кель'Таласу, дабы противостоять силам Оргрима, но им не пришлось сражаться в одиночку. Вскоре подоспели Туралион и Аллерия с половиной армии Альянса.

Пока Туралион строил солдат и готовился атаковать Орду, Аллерия встретила с Анастерианом в Луносвете. Она призывала короля эльфов вступить в ряды Альянса, и ей не пришлось долго трудиться. Анастериан был в ярости от нападения Орды. С древней Войны троллей эльфы не знали таких потерь. С тех давних времен еще никто настолько ужасно не осквернял их земли. Однажды люди и эльфы уже объединились, стремясь спасти свои королевства от забвения. Теперь они сделают это снова.

Альянс получит полную поддержку и опору Кель'Таласа. Хотя люди и эльфы теперь были едины в своих целях, всякая надежда на быструю победу сгорела в пламени. Подоспели красные драконы.

После месяцев напряженной работы орки клана Драконьей Пасти научились седлать своих крылатых пленников, управляя ими в битве. Десятки чудовищных существ появились над Кель'Таласом. Всадники на грифонах, не привыкшие сражаться с драконами, были вынуждены отступить. Затем орки и их прирученные звери налетели на армию Альянса, окутав ее сгустками пламени. Огненная буря поглотила леса вокруг Кель'Таласа, и дым заслонил солнце.

Порабощенные драконы не испытывали радости от разрушения. Большинство из них рыдали, убивая эльфов и выжигая жизнь в лесах.

Ревущий огненный шторм вынудил большинство защитников искать убежище в Луносвете. У поданных короля Анастериана не было физического оружия, способного остановить вторжение Орды и ее драконов в эльфийскую столицу, но у них в запасе осталось нечто иное.

Эльфийские чародеи возвели огромный щит вокруг Луносвета. Этот барьер черпал свою силу из Солнечного Колодца, источника магии, что служил сердцем культуры Кель'Таласа. Тысячи лет эльфы использовали его энергию, возводя свое королевство и защищая его от чужаков.



Орда атаковала щит снова и снова, но барьер не поддавался. Даже мистическое пламя красных драконов не могло его пробить.

Терпение Орггрима иссякало. Не крепость высших эльфов, а столица Лордерона была его главной целью. Хотя Орггрим не выполнил требования Амани, в Кель'Таласе он добился многого. Одаренные маги огров теперь служили Орде. Клан Драконьей Пасти наконец выдрессировал своих крылатых слуг, и те могли вступить в бой. Орда также нанесла по Кель'Таласу серьезный удар, после которого эльфы оправятся лишь через несколько лет. Орггрим начал планировать следующий этап кампании. Ему нужен был маршрут, которым он мог бы добраться до столицы Лордерона из Кель'Таласа. Маршрут, способный заставить Альянс врасплох.

## ПРЕДАТЕЛЬСТВО АЛЬТЕРАКА

После неудачной попытки пробиться в Луносвет Орггрим отозвал войска и приказал им отправляться на запад. Пришло время возобновить кампанию, атаковать столицу Лордерона, и вождь нашел новый путь к крепости.

По долинам и дорогам между Кель'Таласом и Лордероном пролегал достаточно удобный путь для любого, кто хотел добраться до столицы, но вдоль него было возведено немало оборонительных сооружений. Орггрим решил пойти иначе и отправить армию через неприступные Альтерацкие горы к югу от столицы Лордерона, привнеся тем самым элемент неожиданности.

Не все союзники Молота Рока одобрили его план. Зул'джин и Амани отказались идти за верховным вождем на запад. Их ненависть к эльфам была столь сильна, что они не стали отказываться от осады Луносвета. Зул'джин поклялся, что начнет атаку на столицу Лордерона только после того, как весь Кель'Талас охватит пламя, а он сам получит отрубленную голову короля Анастериана.

Упрямяство Зул'джина одновременно вызывало и бешенство, и тревогу. Молот Рока рассчитывал на то, что Амани проведут орков по незнакомым землям. Потеря троллей в такой критический момент могла обернуться для Орды гибелью.

Гул'дан почувствовал отвращающий страх в душе Орггрима. Чернокнижник понимал, что выпал шанс вырваться из-под контроля вождя. Он убедил Молота Рока и Зул'джина, что клан Бушующего Шторма отыщет новый способ уничтожить барьер вокруг Луносвета. Это займет лишь несколько дней, после чего город эльфов падет; тролли смогут утолить свою жажду мести, а затем присоединятся к Орде.

Молот Рока не хотел оставлять часть своих сил в Кель'Таласе, но слова Гул'дана убедили его. Альянс рассредоточил свои силы: одна его половина обороняла эльфийские земли, другая все еще сражалась с Ордой во Внутренних землях. Столица Лордерона была готова пасть, и такую возможность Молот Рока упустить не мог.

Он оставил Гул'дана и клан Бушующего Шторма разбираться с барьером, но приказал клану Драконьей Пасти задержаться в Кель'Таласе, проследить за чернокнижником и, если оборона не падет в течение трех дней, силой отправить Гул'дана и его приспешников на запад.

А если Гул'дан окажется настолько глуп, чтобы послушаться, Молот Рока дал Драконьей Пасти разрешение скормить колдуна боевым питомцам клана.

Орггрим повел свои силы на запад, но его разум терзали сомнения. С тех пор как орки высадились на Предгорьях Хилсбрада, события шли не по плану. Однако он понимал, что



# ВТОРАЯ ВОЙНА



Солнечный Колодец

Луносвет

КЕЛЬ'ТАЛАС

Зул'аман

Стратхольм

Столица

Столица Альтерака

Даларан

Заоблачный Пик

Крепость Дарнхольд

Место сражения  
у Предгорьев  
Хилсбрада

Мост Тандола

Грим Батол

Стальгорн

Гномфеган

КАЗ МОДАН

Черная гора

Штормград

Темный Портал





таков путь войны. Те, кто приспосабливается, достигают победы, а те, кто отказывается менять курс, обречены на поражение.

Когда Орда достигла гор, Молоту Рока улыбнулась удача. Владыка Альтерака, король Перенольд, ожидал армию орков и предложил им сотрудничество.

С самого начала Второй Войны он не хотел сражаться с Ордой, веря, что орков нельзя победить. Его страх перед Ордой лишь усугубился, когда он прознал о Рыцарях смерти, красных драконах и огрских магах.

Появление Орды в Альтерацких горах окончательно подтолкнуло Перенольда к предательству. Вместо того чтобы сражаться с врагами, он заключил с ними сделку. *Он останется в живых.* Перенольд встретился с Ордой, чтобы передать ей простое послание: он гарантирует орочьей армии безопасный проход через горы, если Альтерац будет избавлен от гнева Орды.

Оргрим охотно принял предложение, и Перенольд показал верховному вождю, как обойти оборонительные сооружения в горах. День и ночь Орда маршировала через неохраняемые переходы Альтерака. Когда она наконец достигла лесов Тирисфаля, Оргрим не дал войскам времени на отдых. Он бросил каждого солдата на осаду стен Столицы.

## Осада Столицы

Туралион и его союзники давно подозревали, что Орда в конечном итоге повернет на запад и атакует столицу Лордерона. Их опасения подтвердились, когда Оргрим и большая часть его сил внезапно отступили от Кель'Таласа.

Хотя часть армии орков все еще неистовствовала в эльфийских землях, Туралион призвал своих солдат как можно скорей отправиться на запад. Половина армии Альянса сражалась во Внутренних землях, и задача оборонять столицу Лордерона легла на его плечи. Поначалу он надеялся добраться до города раньше Оргрима. Орда отважилась пойти через Альтерацские горы, и местные войска должны были замедлить ее ход.

Затем слухи о предательстве короля Перенольда достигли разрозненных сил Альянса. Никто не мог в это поверить. Никто не мог понять, как человек мог заключить союз с кровожадной Ордой.

Увы, это оказалось правдой, влекущей за собой ужасающие последствия. Путешествие Оргрима по хорошо укрепленным Альтерацским горам должно было занять месяцы. Теперь же, воспользовавшись открытым безопасным проходом, первые солдаты Орды уже подошли к столице Лордерона.

Туралион опасался, что город падет до того, как он подоспеет, но Лордерон не был столь беспомощным, как думал паладин. Столицей управлял король Теренас, пусть не воин, но человек весьма одаренный и проницательный. Когда катапульты Орды начали обстреливать стены крепости, он сказал своим людям, что эта битва решит исход войны. Будущее человечества — будущее Альянса — легло на их плечи. Сам Теренас поклялся умереть, если это понадобится, чтобы удержать Орду до прибытия подкрепления. Вопреки воле своих советников он занял место на городских бастionaх и организовал оборону Столицы.

Оргрима восхитило упорство Лордерона. Люди и их король сражались столь же бесстрашно, как орки. Но долго их оборона продлиться не могла. Каждый день Оргрим ослаблял защитников столицы. Каждый день его осадные машины разрушали стены цитадели.

Как только оставшиеся силы Орды придут из Кель'Таласа, город падет. Вопрос был только в том, *когда* они появятся. Клан Драконьей Пасты, Бушующего Шторма и Сумеречного Молота опаздывали, и Молот Рока до сих пор не получил от них ни единой весточки.



Что-то пошло не так. Молот Рока чувствовал это нутром. Его беспокойство усилилось, когда с востока прибыла армия Туралиона. Она отвлекла силы орков, дав защитникам Столицы столь необходимую передышку.

Молот Рока не боялся Туралиона и его войск — он боялся того, что значило их появление. Остальная армия Альянса уже шла к городу. Орда должна была разрушить его как можно скорее. В распоряжении Оргрима находились Рыцари смерти, но для победы ему нужны были солдаты, оставшиеся в Кель'Таласе.

Он их так и не дождался. Клан Драконьей Пасти прибыл к столице Лордерона, неся печальные вести. Гул'дан предал Орду. Он повел кланы Бушующего Шторма и Сумеречного Молота к флоту орков, пришвартованному у Предгорий Хилсбрада. Вслед за этим открытием до Оргрима дошли еще более тревожные новости. Альянс узнал о предательстве короля Перенольда и завалил проход в Альтеракских горах. О подкреплении из Внутренних земель теперь не могло быть и речи.

В тот момент Молот Рока понял, что война проиграна. Даже если ему хватит сил взять столицу, удержать ее в сражении против всего Альянса он не сможет.

Ярость растекалась по венам Молота Рока. Орда была близко, *так близко* к полной победе. Теперь она застыла на краю полного уничтожения.

Оргрим приказал прекратить осаду и начать полномасштабное отступление в Каз Модан. Он послал гонца из клана Драконьей Пасти, чтобы тот доставил точно такой же приказ во Внутренние земли. Если Орда сможет перегруппироваться, то, возможно, у нее получится собрать силы воедино. Это была слабая надежда, но ничего другого Молоту Рока не оставалось.

Верховный вождь отправил драконьих всадников прикрывать отступление Орды и остановить Альянс настолько, насколько возможно. Он также послал клан Чернозубого Оскала отыскать Гул'дана. Однажды Оргрим пощадил чернокнижника. Он не повторит этой ошибки вновь.

## В ПОИСКАХ БОЖЕСТВЕННОЙ СИЛЫ

Через пару дней после того, как Молот Рока отправился в столицу Лордерона, Гул'дан собрал союзников и поведал о своих планах найти Гробницу Саргераса. Он обещал могущество каждому, кто последует за ним, могущество, которое они и не надеялись получить, продолжая вести бессмысленную войну Орды. Почти все члены кланов Сумеречного Молота и Бушующего Шторма поддержали чернокнижника, но среди Орды в Кель'Таласе было и несколько несогласных.

Троллей Амани мало интересовал призыв Гул'дана. Они продолжали осаду эльфийской столицы. Клан Драконьей Пасти также ответил отказом на предложение чернокнижника и даже преградил путь его силам. В итоге ни одна из сторон не рискнула пойти в бой. Угроза взаимного уничтожения была слишком велика.

Клан Драконьей Пасти отправился на запад, к главным силам Орды, предупредить их о том, что произошло, а Гул'дан и его последователи устремились на юг. Время от времени они встречали на своем пути сопротивление людей, но ничто не могло их по-настоящему задержать. В Предгорьях Хилсбрада изменники захватили несколько кораблей из флота Орды и поплыли на запад.

Гул'дан не знал, что клан Чернозубого Оскала чуть не поймал его. Орки клана взобрались на борт оставшихся орочьих кораблей и отправились по следу чернокнижника.



Но не только они угрожали Гул'дану. Вскоре Кил'джеден узнал о дерзком предательстве, ставшем для него настоящим сюрпризом. Гул'дан слишком хорошо скрывал свои намерения от повелителя демонов, который сейчас решил уничтожить своего бывшего слугу за то, что тот единолично лишил Легион близкой победы.

Но тут сам Саргерас приказал Кил'джедену остановиться. Падший титан сделал это не из милосердия. Нет, Саргерас желал наказать чернокнижника совсем иначе. Если Гул'дан так жаждет силы, то владыка Легиона позволит ему найти Гробницу Саргераса. Позволит подойти к тому, чего так жаждал чернокнижник, позволит глупому орку вкусить то, что *могло бы* ему принадлежать.

Затем Саргерас отнимет у предателя все, как Гул'дан отнял у Орды надежду на победу.

## ГРОБНИЦА САРГЕРАСА

Основываясь на сведениях, которые он почерпнул из разума Хранителя Медива, Гул'дан держал курс на Гробницу Саргераса. Путешествие было долгим и суровым. Огромные волны и грозовые бури хлестали флот орка. Казалось, сама природа восстала, чтобы сорвать поиски чернокнижника. Когда Гул'дан приблизился к Гробнице, то почувствовал божественную энергию, исходящую изнутри. Обещание столь великой силы, находящейся так близко, захватило все его мысли.

Гробница Саргераса покоилась на морском дне, и, чтобы поднять ее на поверхность, потребовались совместные усилия Гул'дана и его союзников. Чернокнижник провел ритуал, сплел магию своих приспешников в одно огромное заклинание. Небеса стали черными как смоль, а ветра привели море в неистовство. Медленно, очень медленно Гробница поднималась из глубин.

Наконец скалистый остров показался из бушующего океана. В его центре стояла огромная Гробница Саргераса, внушительная башня, возвышающаяся над покрытой ракушками поверхностью острова.

Вскоре после ее появления к острову подошел клан Чернозубого Оскала. Гул'дан понимал, что у него недостаточно солдат для сражения с преследователями, но, если ему удастся использовать силы Гробницы, он сможет выжить. Он не знал, какие опасности таились в самой Гробнице и были ли они вообще, но у него не осталось времени на подготовку. Гул'дан приказал Чо'Галлу и клану Сумеречного Молота сдерживать врагов, пока он сам и клан Бушующего Шторма отправились в склеп. Как только они спустились в темные коридоры Гробницы, то почти сразу обнаружили, что не одни здесь...

Давным-давно, когда Эгвин переместила аватару Саргераса в Гробницу, она также заточила в ней полчища его демонов. Большинство из этих существ были мертвы либо же едва цеплялись за жизнь. Хранительница полагала, что зачарованные печати Гробницы смогут их удерживать. Так оно и было — демоны так и не смогли покинуть склеп. Но по прошествии тысячелетий некоторые из них напитались древней силой аватары, восстановив достаточно сил, чтобы свободно бродить по своей темнице.

По приказу Саргераса они выпрыгнули из тени и разорвали приспешников Гул'дана на куски. Затем обратили свой гнев на чернокнижника и содрали с него живьем кожу, отрывая плоть и мускулы от костей.

На краткий миг его предсмертные крики сотрясли Гробницу. Затем наступила полная тишина.

Лишь несколько приверженцев Гул'дана из клана Бушующего Шторма пережили столкновение с демонами. Прежде чем сбежать из Гробницы, они извлекли череп своего учителя, веря, что в нем таится великая сила.





ГУЛ'ДАН ПОДНИМАЕТ ГРОБНИЦУ САРГЕРАСА



Снаружи клан Сумеречного Молота сражался не на жизнь, а на смерть. Но клан Чернозубого Оскала под руководством Дал'ренда и Мейма Черноруков уничтожил предателей и бросил их тела гнить в тени Гробницы Саргераса.

Чо'Галл получил серьезные ранения. Он выжил лишь благодаря своим соратникам. Несколько членов его клана подняли раненого огра на борт корабля и отплыли подальше от Гробницы. Ветер гнал судно на запад, унося его в неизведанные воды.

Совершив отмщение, орки из клана Чернозубого Оскала сели на корабли и отправились на восток. Как доказательство своей победы они забрали череп Гул'дана у одного из последователей чернокнижника.

Орк, который продал их расу в рабство демонам, наконец умер.

## ОСВОБОЖДЕНИЕ КАЗ МОДАНА

Далеко от Гробницы Саргераса орки продолжали свое отчаянное отступление в Каз Модан. Во Внутренних землях они пробивались сквозь силы Лотара и помчались к Мосту Тандола. Оргрим и его половина Орды следовали прямо за ними. Вскоре Лотар и Туралион встретились, объединили свои армии и устремились за отступающим противником.

С потерей флота у Оргрима осталось мало шансов, и он был вынужден отступать по суше. Долгие недели тяжелого похода и постоянные сражения с Альянсом сильно сказались на орочьей армии. Вскоре, пробившись через Болотину в холодные скалистые земли, Оргрим и остатки Орды с трудом добрались до Каз Модана.

По пути к родине дворфов Молот Рока отправил драконьих всадников отыскать клан Чернозубого Оскала и выяснить, что с ними произошло. Несколько разведчиков вернулись с новостями. Они нашли клан Чернозубого Оскала, когда тот плыл обратно в Каз Модан. Моряки поведали им о смерти Гул'дана. Оргрим был рад такому повороту событий. Даже если все остальное пойдет прахом, предатель-чернокнижник больше никогда не сможет манипулировать расой орков. Оргрим жалел лишь о том, что сам не нанес ему смертельный удар.

Удовлетворение от радостной вести исчезло, когда Молот Рока оценил свои силы. Война унесла жизни половины его армии. Пока клан Чернозубого Оскала находился в море, у верховного вождя не было даже флота, а значит, никаких шансов на победу. Даже удерживать Каз Модан орки не смогут, особенно если дворфы и гномы присоединятся к Альянсу во время битвы.

Оргрим послал гонца привести подкрепление с Дренора. Независимо от того, насколько кровавады были оставшиеся там кланы, они были готовы сражаться. *Сейчас* они нужны Орде. Затем он приказал солдатам собраться на Пике Черной горы, там, где они смогут дожидаться подкрепления.

Пик Черной горы находился глубоко в подконтрольных Орде землях. Если Альянс решится на преследование, Молот Рока заставит их заплатить за каждый шаг. Он велел вождю Килроггу и его клану Кровавой Глазницы остаться в Каз Модане. Во время Второй Войны они удерживали дворфов и гномов в их горной крепости, но теперь им предстояло сыграть куда более значимую роль: задержать армию Альянса и не допустить нападения на Орду с тыла.

Затем Молот Рока собрал вождя Зулухеда и столько крепких воинов из клана Драконьей Пасты, сколько смог. Драконьи всадники все еще были рассеяны по Лордерону, но Оргрим понимал, что они — слишком ценное оружие, чтобы просто так его бросить. Он при-



казал Некросу сплотить оставшихся в Грим Батоле боевых драконов, а затем переправить их, Алекстразу и оставшиеся ресурсы к Пикку Черной горы. Оргрим также поручил орку отправить несколько всадников на поиски Чернозубого Оскала, чтобы они сообщили клану о новом месте сбора орочьих войск и охраняли корабли от военно-морских сил Альянса.

Лотар знал, что Орда ослаблена. Один быстрый и беспощадный удар способен раз и навсегда разбить армию орков. Хотя солдаты Альянса были утомлены месяцами сражений, главнокомандующий подгонял их вперед. У людей появился шанс закончить войну.

Быстрый марш Альянса на юг был бы невозможен без Туралиона и остальных паладинов. Святые воины трудились день и ночь, исцеляя раненых и наполняя их сердца терпением и мужеством. Солдаты Альянса вторглись в Каз Модан и быстро расправились с кланом Кровавой Глазницы. Паладины руководили охотничьими отрядами, выискивая орков и изгоняя их из региона.

Разгромив клан Кровавой Глазницы, Альянс освободил Стальгорн и Гномреган. Дворфы из рода Бронзобородов и гномы покинули свои горные твердыни, ликуя и требуя расправы. Оба народа вступили в Альянс. Они отдадут свои топоры, молоты и технологии для достижения победы.

Впервые за историю войны все благородные расы Восточных королевств объединились.

## СРАЖЕНИЕ У ОСТРОВА БУШУЮЩИХ ВОЛН

На северо-западе от Каз Модана клан Чернозубого Оскала продолжал свое морское путешествие. Драконьи всадники, отправленные Некросом, нашли их корабли и доставили весть об отступлении Орды к Пикку Черной горы. Дал'ренд и Мейм приказали клану поменять курс и плыть к Штормграду, который все еще находился под контролем Орды. Оттуда орки по суше отправились бы к Пикку Черной горы. Но если Дал'ренд и Мейм надеялись на быстрый проход к югу, их ждало разочарование.

Адмирал Праудмур патрулировал окрестные воды. Военно-морские силы Альянса догнали флот Орды недалеко от острова Бушующих Волн. Как и при битве у Зул'Дара, Праудмур совершил обманный маневр и засыпал своих врагов пушечными выстрелами. И, как прежде, у Орды были драконы. Чудовища спикировали с небес, корабли Альянса охватили пламя.

Но в этот раз Праудмур не отступил. На помощь его флоту прибыли наездники на грифонах из клана Громого Молота. После поражения от драконов в Кель'Таласе дворфы разработали новую тактику. Они сделали ставку на мобильность и скорость грифонов, превзойдя своих огромных противников в маневренности и отвлекая их внимание от флота Альянса. Грозные молоты метали молнии, пламя драконов поджигало небеса, а пушечные выстрелы окрашивали воду в красный цвет.

Кораблю Дал'ренда и Мейма, а также еще нескольким удалось уцелеть в битве, но большую часть флота Орды потопили превосходящие силы Праудмура. Драконьи всадники разлетелись во все стороны, спасаясь от гнева бесстрашных наездников на грифонах.

Альянс выиграл решающую битву на море и уничтожил флот Орды, но заплатил за победу высокую цену. Красные драконы уничтожили почти все корабли Праудмура. Погибло много храбрых моряков, среди которых был и сын адмирала. Праудмур никогда не забудет о смерти своего ребенка, и ненависть к оркам, как открытая рана, будет кровоточить в его душе до самой смерти.



# Осада Пика Черной горы

С Пика Черной горы Молот Рока наблюдал, как в Пылающих Степях золотом и серебром сразеваются знамена армии людей. Тысячи солдат Альянса расположились вокруг крепости Орды и вскоре начали беспощадную осаду.

Ворота крепости задержат их на какое-то время, но ненадолго. Драконьи всадники из Грим Батола все еще не прибыли, как и клан Чернозубого Оскала или подкрепление с Дренора. Вовремя они так и не подспеют.

Отчаяние пустило ростки в сердце Молота Рока, но он вырвал их с корнем в тот самый момент, когда они достигли разума. Он не сдастся. Не сейчас. Никогда. Эта война велась не ради славы, не ради его собственных амбиций. На кону стояла честь расы орков, вопрос их выживания. У Молота Рока осталось лишь два пути, как и в самом начале войны: защитить новый дом на Азероте или вернуться на Дренор и умереть.

---

## ПОРАЖЕНИЕ АМАНИ

*Пока Альянс осаждал Пик Черной горы, король Анастериан возглавил борьбу с троллями Амани, дабы выдворить их из Кель'Таласа. Битва дорого обошлась эльфам, но им удалось отстоять свой дом. В последующие годы Анастериан отречется от Альянса, обвинив его в том, что люди оставили высших эльфов в час отчаяния. Не все его подданные посчитают так же, но большинство согласится.*



Если смерть была его судьбой, тогда он умрет в честном бою, а не от голода или болезни.

В крепости Пика Черной горы Оргрим разжег в орках былую жажду крови. Он собрал все силы для последнего удара, финального судьбоносного сражения. Они были *несокрушимой* Ордой. Они завоевали дрениев, Штормград, покорили множество врагов. Этот мир, Азерот, слаб, и Альянс не посмеет встать у них на пути.

Пока осадные машины людей сотрясали гору, металлические ворота внезапно распахнулись. Тысячи ревуших орков хлынули из крепости.

Оргрим сам возглавил наступление Орды. Он не питал иллюзий, что сможет одолеть Альянс силой. Вместо этого он пробивался прямо к Лотару. Молот Рока много узнал о противниках за прошедшие годы. Как и орки, люди почитали и боготворили своих предводителей. Убийство вождя часто могло сломить волю и даже уничтожить орочий клан. Молот Рока надеялся, что удар по Лотару окажет такое же воздействие на Альянс.

Атака Орды, готовой биться на смерть, застала человеческие войска врасплох. Молот Рока прорвался через линию осады и бросился к Лотару. Великий полководец не сбежал. Он встретил врага в поединке, как и полагается благородному воину.



Тишина пала на солдат — как на людей, так и на орков, собравшихся вокруг Молота Рока и Лотара. Грохот сталкивающихся меча и молота раздавался по всем Пылающим Степям.

Ни один из воинов не уступал. Но лишь поначалу. Оргрим был мощнее своего противника. Верховный вождь расколол большой меч Лотара взмахом молота. Главнокомандующий Альянса упал на колени.

Следующим беспощадным ударом Молот Рока проломил ему череп.

Орки, наблюдавшие за победой своего вождя над предводителем врага, вдохновились, усилив натиск. План Оргрима сработал: он видел печаль и отчаяние в глазах врагов. Солдаты Альянса поникли духом. Многие потеряли волю к победе.

Но Туралион не поддался горечи и отчаянию. В таких чувствах не было пользы. Они не вернут Лотара. Они не помогут отомстить за погибшего друга.

Юный паладин выпустил свою святую силу. Свет, излучаемый Туралионом, ослепил всех вокруг, включая Оргрима, битва остановилась. Паладин подхватил сломанный клинок Лотара и одним ударом вырубил застывшего вождя, тот упал без сознания. Затем он призвал союзников подняться в столь темный час, как это сделал бы Лотар. Несмотря на все испытания Альянса, их командир никогда не колебался. Он руководил ими мудро и храбро. Он видел в них не просто солдат, но друзей и семью. Они все были сынами и дочерьми Лотара, и они исполняют его мечту, избавив мир от Орды.

Сейчас не время для неуверенности, не сейчас, когда победа так близка. Сейчас время для сражения. За Азерот. За Альянс. *За Лотара.*

В тот день надежда зажглась в сердце каждого солдата Альянса, кто услышал речь Туралиона. Издав боевой клич, паладин повел в бой своих товарищей. Альянс врезался в ряды Орды, и отряды орков дрогнули под его натиском. Некоторые бежали на север, восток или запад. Остальные ринулись на юг к Темному Порталу. Несколько самых храбрых продолжили сражаться, надеясь встретить свою смерть в битве.

Они так и не обретут ее. Туралион и остальные паладины оглушали орков, но не предавали мечу, заковав в цепи вместе с их вождем.

## РАЗРУШЕНИЕ ТЕМНОГО ПОРТАЛА

**В**о главе с Тероном Кровожадом и Рыцарями смерти часть Орды сбежала от Альянса и отправилась к Темному Порталу. Единственной надеждой на спасение осталась безопасность их родного мира.

Туралион и Альянс следовали за ними по пятам, а воспоминания о смерти Лотара были еще свежи и причиняли боль. Они не просто жаждали мести, а хотели найти Темный Портал. Мало кто знал о вратах или их точном расположении, и Туралион надеялся, что отступающие орки и Рыцари смерти приведут его к ним. Так и случилось.

Перед Темным Порталом в Черных топях Альянс настиг Орду. Битва, что развернулась там, была одной из самых жестоких и беспощадных за всю историю Второй Войны. Кровожад и его Рыцари смерти насылали ярость и ужас, используя некромантию. Они не могли победить силой Туралиона, но их мощи оказалось достаточно, чтобы Орда прошла через Портал.

Туралион не стал ее преследовать. Он уже вымотал своих солдат до предела и не знал, какие ужасы ожидают его с той стороны. Осталось лишь одно: уничтожить Темный Портал и предотвратить возвращение Орды.



Для этого Туралион призвал Кадгара и его магов. Чародеи собрались вокруг слабо мерцающих врат и начали читать великое заклинание. Кадгар руководил остальными магами, пока те разрушали чары, распутывая каждую магическую нить, пока разлом не захлопнулся. Ударная волна энергии разрушила каменную арку, вызвав ослепительную вспышку тайной магии.

Темный Портал, который принес так много разрушений на Азерот, рассыпался прахом. Ликование прокатилось по рядам Альянса. Солдаты, сражавшиеся до последнего, видевшие смерть друзей и любимых, упали на колени, празднуя победу. У многих в глазах стояли слезы радости.

Война была окончена.

Альянс победил.

## РАСКОЛ ОРДЫ

### 7 ЛЕТ ПОСЛЕ ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Орда потерпела поражение.

Такие новости Терон Кровожад и его союзники принесли на Дренор. Но что еще хуже, путь на Азерот закрылся. Когда Кадгар уничтожил Темный Портал, полученный взрыв тайной энергии ударил по родному миру орков, и врата на Дреноре озарила вспышка блуждающей магии. Их физическую оболочку разорвало на мелкие куски. Теперь у Орды не было выхода с умирающего мира.

После стольких кровопролитий и войн орки ничего не добились. У них почти не осталось еды, им было некого покорять. В будущем их ждала лишь медленная смерть в агонии.

Несколько могущественных кланов не уходили с Дренора. Еще до Первой Войны их поглотила жажда крови. Со временем число орков сократилось, но они все еще были рабами своего гнева. Весть о поражении лишь еще больше разожгла их ярость.

Орда уничтожит сама себя, это был лишь вопрос времени.

У орков, оставшихся на Азероте, дела обстояли чуть лучше. Килрогг и его клан Кровавой Глазницы не успели вовремя дойти до Пика Черной горы и присоединиться к силам Оргрима. Они стали свидетелями того, как после сражения остатки Орды отступают к Темному Порталу. Килрогг также надеялся добраться до врат, но армия Альянса преградила ему путь. Вождь не стал рисковать и не бросился в самоубийственный марш к Порталу, а вместо этого приказал своим солдатам отступить. Орки тихо исчезли в лесах к северу от врат, чтобы спланировать свой следующий шаг.

Так же как и Кровавые Глазницы, клан Драконьей Пасти не успел вовремя добраться до Пика Черной горы и прийти на помощь Молоту Рока. Видя, как Альянс празднует свой триумф, орки отступили обратно в Грим Батол. Они забаррикадировались в древней цитадели, где продолжили выращивать и дрессировать красных драконов. Если Альянс когда-нибудь обнаружит их присутствие, по крайней мере у клана Драконьей Пасти будет чем ответить людям.

Дал'ренд, Мейм и несколько других членов клана Чернозубого Оскала также остались в живых. Они прибыли к Пику Черной горы после поражения Орды и собрали выживших, в основном орков из клана Черной Горы, выждав, пока Альянс не вывел свои войска из этих земель. Когда путь был свободен, орки пробрались к Пику Черной горы и взяли крепость под контроль.

Дал'ренд и Мейм обвинили Оргрима в поражении Орды. Они презирали его с тех пор, как он сразил Чернорука в поединке мак'гора. Теперь братья планировали возродить Орду



по своему плану, но понимали, что на это понадобится время. Постепенно они пытались призвать под свои знамена другие большие группы выживших. Килрогг проигнорировал их. Он видел свою судьбу и знал, что она не связана с «фальшивой» Ордой Дал'ренда и Мейма.

Однако клан Драконьей Пасти поддержал орков с Пика Черной горы и даже предложил передать им несколько поработанных драконов, как только в них возникнет необходимость.

Остальные члены Орды разбрелись по диким лесам. Некоторые путешествовали группами. Некоторые в одиночестве. Среди одиночек оказался и Эйтригг, надзиратель Гароны. После поражения Орды он вспомнил все, о чем поведала ему полукровка, о темных силах, манипулировавших орками. Теперь он поверил словам Гароны, а его преданность Орде пошатнулась. Обещания Гул'дана, «благодетель» Кил'джеден, Темный Портал — все это оказалось не тем, чем было на самом деле. Создание Орды принесло оркам не спасение, а только погибель.

Терзаясь от стыда и гнева, Эйтригг отрекся от Орды. Он подался на север в поисках места, где сможет провести остаток своих дней.

Места, где сможет спокойно умереть.

## ЦЕНА ВОЙНЫ

Пока остатки Орды боролись за выживание, в каждом городе Альянса праздновали победу. Люди, дворфы, гномы и высшие эльфы радовались своему триумфу. Но, когда ликование отступило, жестокая реальность обрушилась на них: жизнь уже никогда не станет прежней.

Война подкосила Восточные королевства. Орда стерла с лица земли бесчисленное количество деревень и городов. Трупы заполнили дороги и горы от Предгорий Хилсбрада до Кель'Таласа.

Почти для каждого, кто сражался, война не закончилась с разрушением Темного Портала. Выжившие страдали от ночных кошмаров, где видели то, чему стали свидетелями. Многие солдаты потеряли близких друзей. Некоторые даже целые семьи. Остальные навсегда останутся изувеченными войной. Борьба за душевный покой будет долгой и трудной, и это сражение окажется для уцелевших куда сложнее их столкновения с Ордой.

Даже Туралиона преследовало то, что он видел во время войны. Смерть наставника Лотара сжимала его сердце, подобно железному кулаку. Соблазн уйти в себя был велик, но Туралион не мог оставить нуждающихся. Его назначили верховным главнокомандующим Альянса, и теперь тысячи людей видели в нем своего руководителя и предводителя.

Туралион знал, что ключ к возвращению нормальной жизни — это восстановление Восточных королевств. Он представил свой план предводителям Альянса. Правители согласились объединить усилия и восстановить разрушенные войной государства. Из-за предательства Альтерак не принимал участия в этой встрече. Люди все еще спорили о том, как поступить с бесчестным королевством, и обсуждения будут продолжаться еще много недель.





---

## АЛЛЕРИЯ И ТУРАЛИОН

*Во время Второй Войны многие члены Альянса стали друзьями. У некоторых, подобно Аллерии и Туралиону, завязались тесные отношения. Эльф и человек были из разных миров, но война сблизил их так, как может только она. Шли месяцы, а Аллерия и Туралион узнавали друг о друге все больше. Война и ее последствия подвергнут их связь испытаниям. Но в итоге любовь преодолет все.*



Особое значение Альянс уделит восстановлению Штормграда. Король Лордерона, Теренас, взял на себя обязательство помочь разрушенному королевству и возвести принца Вариана Ринна на трон. Для многих Штормград был символом человеческого будущего. Если он возродится из пепла, значит, это под силу каждому.

Слухи о восстановлении Штормграда вызвали смешанные чувства у беженцев из королевства. Многие из них отказались возвращаться в разрушенный дом. Штормград напомнил им о том, что они потеряли, и они предпочли начать новую жизнь в Лордероне.

Однако многие выжившие вернулись в родной город, среди них был и принц Варин Ринн. Туралион наблюдал за возвращением местных жителей и обеспечил Вариану место нового короля. Он окружил юношу проверенными министрами и советниками, которые должны были помочь ему освоиться в новой роли.

Пока Туралион занимался восстановлением Штормграда, остальные паладины вернулись к работе в Лордероне. Орден Серебряной Длани был создан для борьбы с Ордой, но не прекратил существования с разрушением Темного Портала. Церковь Света Небес и паладины вместе помогали Альянсу двигаться дальше. Они исцеляли раненых и давали убежище тем, кто был так сильно изувечен во время войны, что больше не мог самостоятельно заботиться о себе.

## ЛАГЕРЯ РЕЗЕРВАЦИИ ОРКОВ

Но не все члены Альянса занимались исцелением и восстановлением. Ненависть к оркам все еще пылала в сердцах многих. Аллерия Ветрокрылая видела, как бесчисленное количество эльфов погибло во Второй Войне. Ведомая жаждой мести, она проводила дни, выслеживая орков, которым удалось избежать плена. Так она пыталась заполнить пустоту, поселившуюся в ее душе после войны.

Но не только Аллерия охотилась на поверженных захватчиков. Отряды людей, эльфов, дворфов и гномов рыскали по Восточным королевствам. Они прочесывали самые глухие лесные уголки и отдаленные горы в поисках добычи. Охотники Альянса брали орков в плен, другие группы убивали чужаков на месте, мстя за близких, погибших на войне.



Вскоре вопрос о том, что делать с пленными, стал предметом жарких споров. Гилнеас и Стромгард выступали за то, чтобы всех казнить. Но Лордерон не хотел предавать орков мечу. Милосердие делало Альянс цивилизованнее и благороднее Орды. Вместо этого Лордерон хотел заключить их в специальные лагеря, которые будут финансироваться членами Альянса.

Кири-Тор из Даларана также склонялся к тюремному решению. После Первой Войны Совет Тирисфаля фактически распался и исчез. Теперь Кири-Тор взял на себя ответственность за то, что когда-то контролировал тайный орден, в том числе изучение демонической активности. Маги Даларана желали изучать орков и их странную магию не только из жажды знаний, но и со стратегической целью. Кири-Тор утверждал, что если люди поймут сильные и слабые стороны орков, то это поможет одолеть их, если война вновь разгорится.

В конце концов Альянс пришел к соглашению. Члены государств профинансируют строительство лагерей, которые станут для орков домом. Один из прославленных солдат Штурмграда, Данат Троллебой, будет присматривать за тюрьмами. Если порядок будет соблюдаться, лагеря сохранят. Если нет, Альянс вновь рассмотрит вопрос о казни всех захваченных орков.

Идея оказалась успешной, но далеко не всем существование таких резерваций казалось оправданным. Гилнеас считал пленников бессмысленной обузой для Альянса. Тот уже потратил целое состояние на восстановление Штурмграда, а теперь спустит еще больше денег, сохраняя жизнь врагам.

---

---

## КРЕПОСТЬ ДАРНХОЛЬД

*Хотя Данат Троллебой наблюдал за всеми лагерями, управление каждым из них он поручил высокопоставленным ветеранам Второй Войны. Одна из темниц, находившаяся под стенами крепости Дарнхольд, в Предгорьях Хилсбрада, попала под контроль уважаемого лорда по имени Эделас Блэжмур.*

*Во время Первой Войны Блэжмур нашел орка-младенца Го'эла и забрал его в Дарнхольд, где втайне от Альянса вырастил, назвав Траллом.*

*Блэжмур воспитает Тралла своим послушным генералом — генералом, который однажды поведет пленных орков против Альянса. Лорд надеялся, что сможет завоевать все человеческие государства и стать их единовластным королем.*



В последующие годы расходы на содержание лагерей станут камнем преткновения для Гилнеаса, и в конце концов он покинет Альянс.



# КРЕПОСТЬ СТРАЖЕЙ ПУСТОТЫ

Далеко на юге Кадгар наблюдал за местом, где когда-то стоял Темный Портал. Героизм, проявленный бывшим учеником Медива во время Второй Войны, принес ему желанный титул архимага, но у Кадгара не было времени праздновать. Он понимал, что угроза со стороны Орды еще не уничтожена.

Демоническая энергия, использовавшаяся орками, по-прежнему убивала природу вокруг Темного Портала. Даже после разрушения врат магия скверны каким-то образом просачивалась в Азерот. Позже Кадгар обнаружил, что между его миром и Дренором все еще существовала связь. В этой местности сохранился устойчивый пространственный разлом. Из-за него мир орков оказывал воздействие на Азерот.

Разлом сопротивлялся попыткам Кадгара закрыть его. Если маги не смогут сдержать энергию скверны, она расползется по всем Восточным королевствам и заставит земли истекать кровью.

Кадгар и его соратники рассказали о своем открытии Альянсу. Архимаж предупредил, что, пока пространственный разлом остается открытым, велика вероятность еще одного вторжения. Он призвал государства Альянса построить опорный пункт, Крепость Стражей Пустоты, чтобы наблюдать за разломом. Оттуда Кадгар и остальные маги смогли бы контролировать распространение скверны.

После продолжительных споров Кадгар получил необходимые ресурсы. Постепенно на вершине холма возникла Крепость Стражей Пустоты, откуда открывался обзор на южную часть Черных топей. Со строительной площадки Кадгар наблюдал за умирающей местностью и измерял уровень демонической энергии.

Он часто размышлял о родном мире орков. Какие ужасы там обитали? Что стало с захватчиками, которые успели пройти через Портал?

Совсем скоро он получит ответы на свои вопросы.







PETER LEE 16





ГЛАВА VI

# ЗА ТЕМНЫМ ПОРТАЛОМ





# ГЛАВА VI ЗА ТЕМНЫМ ПОРТАЛОМ

## ВОССОЕДИНЕНИЕ ОРДЫ 8 ЛЕТ ПОСЛЕ ТЕМНОГО ПОРТАЛА

**П**осле Второй Войны жизнь на Дреноре была тяжела. Мир продолжал увядать. Скверна распространялась по земле, обрекая все вокруг на мучительную смерть. Демоническая жажда крови, бегущая по венам орков, не угасала, и все чаще орки обращались друг против друга, создавая водоворот хаоса, угрожающий привести всю расу к забвению. Клань Песни Войны и Изувеченной Длани испытывали самую ненасытную тягу к насилию.

Больше всего на роль лидера Орды подходил Нер'зул, орк, который, не желая того, отдал свой народ во власть Пылающего Легиона. Гул'дан не взял старого шамана на Азерот, оставив его на Дреноре, и Нер'зул отправился в свою вотчину, Долину Призрачной Луны. Со временем остальные орки обратились к нему за наставлениями. Однако титула вождя он не желал, считая его настоящим бременем. Нер'зул уже давно впал в отчаяние. День и ночь его мучили видения смерти: скелеты орков, застилавшие пустоши бесплодного мира. Он даже сделал на своем лице татуировку в виде черепа. С древних времен шаманы использовали этот знак, чтобы отметить провалившихся испытание учеников, которые с тех пор считались мертвыми для своего народа.

Нер'зулу казалось, что у Орды нет шансов избежать гибели. Вторжение на Азерот было отчаянной попыткой избежать медленной смерти, и она провалилась. Сил на еще одну у орков не осталось.

Однако Терон Кровожад не хотел сдаваться. Он видел, как провалились планы Гул'дана, но также стал свидетелем проявлений невероятной силы. Завоевание Азерота? Наверное, оно было уже невозможным. Но когда-то Гул'дан почерпнул знания из разума Медива, а потом рассказал Рыцарям смерти о существовании могущественных артефактов, легкодоступных, которые только и ждали нового хозяина.

Кровожад особенно интересовали три из них. Во-первых, Книга Медива, фолиант, содержащий часть огромных сил Хранителя, а также его знания о том, как смешивать различные виды магии. Во-вторых, Око Даларана, реликвия, созданная Кирином-Тором, способная фокусировать и усиливать магические потоки. И, в-третьих, Скипетр Саргераса, артефакт, созданный много лет назад Пылающим Легионом, который давал возможность открывать проходы между мирами.



Кровожад и Рыцари смерти заботились лишь о себе. Они желали попасть в новый мир, где могли бы утвердить свое единоличное господство, но понимали, что без помощи Орды не смогут покинуть Дренор. С такими артефактами оркам удалось бы создать новые пространственные разломы. Не на Азерот, а в другие миры, где Орда обрела бы новый дом.

Тем не менее все реликвии находились на Азероте, и Гул'дан не поведал Рыцарям смерти об их точном местоположении. Даже если Кровожаду удастся восстановить Темный Портал, ему понадобится помощь Орды, чтобы присвоить Орудия Силы. Задача оказалась сложной. Ни один из выживших не доверял бывшим союзникам Гул'дана, особенно нечестивым Рыцарям смерти. Успех зависел от Нер'зула. Он был единственным орком на Дреноре, способным собрать кланы воедино и возглавить их.

Нер'зул яростно сопротивлялся идеям Кровожада. Какой толк мог быть от каких-то артефактов? Разве они спасут орков? Что еще важнее, в далеком прошлом Кровожад уже предал Нер'зула. Он был одним из ближайших союзников Гул'дана. Как мог шаман доверять Рыцарю смерти?

Кровожад настаивал и рассказал Нер'зулу о том, что с помощью Орудий Силы они смогут открыть новые разломы и покинуть умирающий мир. В космосе существовало нескончаемое количество миров. Даже ослабленная Орда способна завоевать *один* из них.

Со временем Нер'зул поддался на уговоры. Планы Кровожада показались ему заманчивыми. Распад Дренора тяжелым бременем висел на совести шамана. Он чувствовал вину за то, что позволил Легиону запустить когти в орков, а новая жизнь в новом мире казалась ему единственным шансом на искупление.

Он собрал лидеров оставшихся кланов. Среди них были Громмаш Адский Крик из Песни Войны, Каргат Острорук из Изувеченной Длани и Фенрис из Громоборцев. Нер'зул был ошеломлен тем, насколько легко они согласились на его план. Адский Крик, Острорук и Фенрис были вынуждены сидеть сложа руки как Первую, так и Вторую Войну. Теперь они жаждали битвы. Любой битвы.

Остальные кланы тоже хотели войны и приветствовали любой шанс покинуть Дренор.

Открытие Темного Портала потребовало колоссальных затрат магической энергии. Восстановление разлома в его былом размере будет гораздо проще. Мост между мирами все еще существовал, хоть и в уменьшенной форме. Терон Кровожад рассказал Нер'зулу, что сил, сохранившихся в Черепе Гул'дана, с лихвой хватит для восстановления Темного Портала.

Это было удачное стечение обстоятельств, так как беженцы Орды, вернувшиеся на Дренор, прихватили череп с собой. С тех пор как ворота закрылись, череп постоянно менял хозяев, его обменивали и за него боролись как за ценную безделушку.

Получив останки Гул'дана, Нер'зул и Рыцари смерти начали проведение великого ритуала. Они надеялись, что Альянс не будет готов к их новому приходу.

## ВОЗВРАЩЕНИЕ ГАРОНЫ

Несколько месяцев после Второй Войны Гарона в одиночку скиталась по Азероту. Она все еще чувствовала темное присутствие Совета Теней, управлявшего ее мыслями. Она не доверяла своим действиям, и не важно, кто находился рядом с ней: друг или враг. Медленно и терпеливо она возвращала себе контроль над собственным разумом, избавляясь, насколько это было возможно, от ментальных оков Гул'дана.

Наконец Гарона пришла к выводу, что сможет противостоять влиянию Совета Теней, а значит, готова встретиться с единственным в мире человеком, которому она могла доверять, — Кадгаром.



Под покровом ночи она проникла в Крепость Стражей Пустоты и прокралась в частные покои Кадгара, пока тот спал. Они не видели друг друга со времен битвы с Медивом. Им многое следовало обсудить.

Гарона рассказала ему о своих действиях во время Второй Войны и открыто призналась в убийстве короля Ллейна. Кадгар поверил ей, когда она рассказала, что была вынуждена подчиниться приказу Гул'дана; маг чувствовал, как заклинания Совета Теней до сих пор проникают в ее мысли.

Само существование этих темных чар означало лишь одно: как минимум один из членов Совета Теней все еще жив и находится на Азероте, иначе заклинания бы потеряли свою силу после смерти Гул'дана. Кто-то пытался поддерживать связь со старыми марионетками чернокнижника.

Спустя несколько месяцев Кадгар тайно встретился с Гароной за пределами Крепости Стражей Пустоты и попытался аккуратно распутать чары Совета Теней. Ему удалось. Гарона впервые за всю свою жизнь обрела свободу.

В знак благодарности она сказала, что сделает все возможное и выследит Совет Теней на Азероте. Кадгар с радостью согласился на ее предложение. Недавно он почувствовал странную энергию, исходящую из ближайшего разлома, и беспокоился, что силы на Дреноре пытаются расширить его.

Маг попросил Гарону остаться поблизости от крепости, не показываясь на глаза войскам Альянса, пока он будет проводить исследования.

## ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЕ СКВЕРНЫ

Вскоре Кадгар отправил лидерам Альянса сообщение, в котором просил их тотчас прибыть в Крепость Стражей Пустоты. Послание не вызвало воодушевления. Вторая Война наконец закончилась, и большинство наций все еще трудились над восстановлением своих королевств. Тем не менее лидеры отправились к крепости. Оказавшись на месте, они поняли, почему Кадгар настаивал на такой срочности. Ему и остальным магам удалось остановить распространение скверны, но лишь после того, как они превратили южную половину Черных топей в пустыню. Гарнизон крепости переименовал область вокруг в Выжженные земли. Северная часть Черных топей, все еще населенная жизнью, получила название Болото печали в честь тех, кто погиб во Второй Войне. Вид Выжженных земель был отрезвляющим напоминанием о темных силах, что остановил Альянс... и о том, что может понадобиться, если придется вновь бороться с ними.

Однако состояние земли было не самой плохой новостью. Кадгар рассказал правителям, что на том месте, где когда-то стоял Темный Портал, маги заметили явные вспышки демонической магии. Он опасался, что орки попытаются расширить существующий разлом и пройти сквозь него. Собравшиеся лидеры согласились оказать Кадгару полную поддержку. Они все были измучены войной, но не собирались позволить Орде создать еще один опорный пункт на Азероте.

Туралион командовал военной экспедицией из Штормграда, где находился, помогая восстанавливать королевство. Он поручил Данату Троллебою, одному из самых прославленных ветеранов Второй Войны, привести небольшую армию в Выжженные земли. В то же время Туралион готовил оставшиеся силы Альянса для похода на юг.

К сожалению, вторжение Орды уже шло полным ходом.



## ВТОРОЕ ОТКРЫТИЕ ТЕМНОГО ПОРТАЛА

Всего через несколько недель после того, как Кадгар предупредил Альянс о надвигающейся угрозе, Нер'зул наконец добился успеха. С помощью энергии из Черепа Гул'дана он расширил разлом между Дренором и Азеротом.

Почти сразу же Громмаш Адский Крик повел ударную группу сил Орды, состоящую из кланов Песни Войны, Изувеченной Длани, Громоборцев и Веселого Черепа, в Выжженные земли. Солдат сопровождали Кровожад и его Рыцари смерти. Орки начали строить каменную арку вокруг пространственного разлома, создавая новый Темный Портал, который мог бы оставаться открытым без постоянной подпитки энергией.

Килрогг Мертвый Глаз и его клан Кровавой Глазницы уже давно следили за Выжженными землями в надежде увидеть хоть какой-нибудь знак, говорящий о возвращении Орды. Они встретились с Громмашем и Рыцарями смерти, после чего рассказали им обо всем, что произошло на Азероте после Второй Войны. Эта информация будет иметь огромное значение в последующие дни. Кровожад приказал Килроггу и его солдатам вернуться на Дренор. Они боролись за выживание с конца войны и заслужили отдых.

Когда небольшая армия Даната прибыла к Темному Порталу, большая часть солдат Орды уже перешла на Азерот. У людей не было никаких шансов выстоять в битве с противником, столь сильно превосходящим их числом. На южной границе Выжженных земель вспыхнула ожесточенная рукопашная схватка.

Из людей лишь Данату удалось ее пережить. Он отступил к Крепости Стражей Пустоты, надеясь задействовать ее гарнизон. Несмотря на поражение, Данат был уверен, что ему удастся задержать армию орков, пока не подоспеют остальные силы Альянса.

Он не ошибся. Орков было недостаточно, чтобы устроить крупное вторжение. Однако в этот раз они пришли не ради завоевания.

Грозные солдаты Орды лишь делали вид, что готовятся к полномасштабной атаке. Тем временем поисковый отряд, состоящий из Кровожада, его Рыцарей смерти и орков под предводительством вождя Фенриса, ушел за пределы Выжженных земель на поиски артефактов. Некоторые солдаты Альянса заметили, как они уходят, но об их цели никто не задумался.

Никто, кроме Гароны. Она отправилась по их следу, пытаясь разузнать, что же они ищут.

## ЛОРД ДАВАЛ ПРЕСТОР

Вскоре после окончания Второй Войны Смертокрыл ушел в подполье. Его план провалился — орки не покорили Азерот, — но все же принес несколько небольших побед. Красные драконы, включая их предводительницу Алекстразу, все еще находились под контролем клана Драконьей Пасти. Остальные Аспекты не принимали участия в войне с орками. Они боялись стать жертвами Души Демона и разделить участь Алекстры. Королевства людей также понесли тяжелые потери, и им понадобится время на восстановление.

Почувствовав, что разлом, ведущий на Дренор, расширился, Смертокрыл задался вопросом: неужели оркам каким-то образом удалось пополнить ряды для еще одной войны? Но вскоре стало ясно, что их «вторжение» — лишь отвлекающий маневр. Они пришли с иной целью.



Вот теперь Смертокрыл был заинтригован. Он решил снова принять человеческое обличье и повлиять на то, как Альянс отреагирует на Орду. Такая тактика была эффективна во время Первой Войны. Сейчас важную роль играл и политический кризис. Альянс был в ярости из-за предательства Альтерака, и люди спорили о том, как следует наказать королевство — и не стоит ли вообще разрушить его до основания.

Дебаты проходили в Лордероне. Смертокрыл принял новый человеческий облик, явившись ко двору в качестве мелкопоместного дворянина по имени лорд Давал Престор, дальнего кузена короля Перенольда. Из-за явной связи с королевской семьей Альтерака его слова имели особый вес.

Престор посоветовал королю Лордерона Теренасу ввести в Альтераке военное положение, пока не будет решен вопрос с престолонаследием. Этот шаг должен был разделить армию Альянса, отвлекая внимание от нового вторжения Орды. Правители людей считали Престора очаровательным, милым и весьма прагматичным юношей. В нем не было ни намека на язвительность, которой так гордился «его род», и, казалось, помыслы лорда в отношении Альянса совершенно чисты.

Заманив Альянс в ловушку ненужной суеты, Смертокрыл приступил к выполнению последней стадии плана по воскрешению черных драконов в их былой славе и величии. Государства людей вряд ли понесут серьезный ущерб от вторжения Орды, и поэтому на Азероте его замыслу не суждено было сбыться. Любую попытку вернуть к жизни черных драконов заметит не только Альянс, но и, что куда важнее, другие Драконы-Аспекты.

Возможно, решение проблемы лежало за пределами Азерота. Родной мир орков... там остальные драконы не смогут угрожать Смертокрылу.

То, что Дренор отравлен, не имело особого значения. Драконы не были привязаны к земле, как смертные расы.

Смертокрыл вновь решил установить контакт с Ордой.

## КНИГА МЕДИВА

Когда Выжженные земли охватила битва, Кровожад увел свой разведывательный отряд на север. Из трех артефактов он знал лишь о местоположении Книги Медива. Он помнил, что она хранилась в Альтераке, в королевстве, далеком от Темного Портала.

Отряд Кровожада направился к Пикку Черной горы, стремясь наладить контакт с сыновьями Чернорука, Дал'Рендом и Меймом. Благодаря союзу с кланом Драконьей Пасти из Грим Батола у них был доступ к красным драконам, а Кровожаду, чтобы быстрее добраться до Альтерака, те были очень нужны.

Встреча обернулась катастрофой. Дал'Ренд провозгласил себя вождем «Истинной Орды». Он считал Нер'зула трусом и узурпатором и не желал помогать ему в его планах.

Кровожад остался с пустыми руками, но вскоре перед ним предстал Смертокрыл. Он предложил Рыцарю смерти и его приспешникам сделку: он предоставит им черных драконов, чтобы Орда быстрее достигла цели, а взамен орки переправят на Дренор «ценный груз». В знак доверия Смертокрыл поведал Кровожаду о точном местоположении двух оставшихся артефактов, а также об опасностях, с которыми его силам придется столкнуться при попытке завладеть ими. Одна реликвия хранилась в Даларане, другая покоилась глубоко в Гробнице Саргераса.

Кровожад был не в том положении, чтобы отказывать Смертокрылу. Он разделил группу на три поисковых отряда. Черные драконы были готовы немедленно доставить их к артефактам.



Кровожад подозревал, что заполучить Книгу Медива будет труднее всего, так что он решил заняться ею лично. Смертокрыл предупредил его, что Альтерак находится на военном положении и Кровожада ожидает жестокое сопротивление. Но силы Альянса, занявшие город, оказались совершенно не готовы к встрече с драконами и Рыцарями смерти; когда грабители прибыли, большинство солдат в ужасе сбежало.

Кровожад проник в замок и отыскал короля Перенольда. Тот вел себя странно, чрезмерно бахвалился, постоянно что-то требовал и, по правде говоря, явно сошел с ума. Смертокрыл лично проследил за тем, чтобы его «дальний кузен» обезумел и не мог опровергнуть ложь, рассказанную драконом в Лордероне. Удивленный, Кровожад сначала лишь посмеялся над фантазиями Перенольда, но затем согласился в обмен на артефакт уничтожить силы Альянса, расквартированные в городе. В таком хаосе людям будет не до артефакта, и Кровожад сможет без помех выполнить свою задачу.

Получив Книгу Медива, Рыцарь смерти и его бойцы оставили безумного короля в живых и отступили из города. Кровожад сдержал слово: солдаты Альянса, находящиеся в Альтереке, мало что смогли противопоставить неистовому натиску черных драконов, и их гарнизон был уничтожен.

## РАЗОБЛАЧЕНИЕ

Пока Кровожад атаковал Альтерак, сражение у Крепости Стражей Пустоты зашло в кровавый тупик. Туралион привел подкрепление Альянса. Вместе с солдатами Кадгара и Даната они сдерживали Орду. Люди не могли отделаться от мысли, что орки атакуют не в полную мощь. Разведчики Альянса оставались начеку, пытаясь обнаружить внезапные маневры противника, но ничего не находили. Казалось, Орда собирается день за днем испытывать на прочность оборону крепости, не пытаясь ее сокрушить.

Шли дни, прибывало все больше защитников Альянса, и теперь они были готовы не только защищать стены крепости, но и начать контратаку. В результате Орду снова отогнали в пустую, открытую местность Выжженных земель.

Казалось, вторжению конец... Но это было не так. Орки продолжили сражаться, устраивая стычки без видимой причины. Они жертвовали своими воинами, пытаясь удержать или захватить бесполезные земли.

Опасения Кадгара переросли в путающее предположение: Орда с какой-то целью тянула время. Вторжение было лишь отвлекающим маневром.

Чтобы получить ответы, Альянс взял в плен одного из противников. Его доставили в крепость для допроса. Туралион задавал вопросы, призывая Свет Небес, чтобы вытянуть из орка сведения.

Пленник заговорил и подтвердил опасения Кадгара. Нового лидера Орды, Нер'зула, не интересовало завоевание. Маленькие поисковые отряды рассредоточились по всему Азероту прямо под носом у Альянса, желая заполучить некие могущественные артефакты. Но куда они ушли и что искали, орк не знал.





## ОКО ДАЛАРАНА

К северу от Выжженных земель время поджигало Кровожада. Он надеялся, что остальные отряды уже выполнили задания. Но тщетно. Присоединившись к группе, отправившейся в Даларан, он пришел в ярость, когда узнал, что они так и не смогли почувствовать Око Даларана. На помощь оркам опять пришел Смертокрыл. Он объяснил, что маги Кирин-Тора наложили на реликвию защиту, не дающую почувствовать ее присутствие на расстоянии.

К счастью для Орды, Кирин-Тор понятия не имел, что к ним пожаловали орки. Маги опутали Око Даларана чарами лишь из-за его важности и не верили, что кто-то окажется настолько глуп, чтобы украсть реликвию.

Хотя Кровожаду и его приспешникам так и не удалось установить точное местоположение артефакта, Смертокрыл был куда чувствительнее к таким вещам. Он передал охотникам инструкции, где следует искать Око. Затем собрал своих черных драконов и напал на внешние укрепления Даларана, тем самым отвлекая внимание от Кровожада и маленькой группы Рыцарей смерти, проникнувшей в город.

Когда маги бросились защищать свой дом от драконов, отряд орков прокрался по улицам Даларана. Вскоре они обнаружили зачарованное хранилище, где было заперто Око. Кровожад разбил заклятия, окружающие артефакт.

Сделав это, он привлек внимание одного из самых могущественных старейшин Кирин-Тора, архимага Антонидаса, который сразу отправился определить источник волнения. Он и несколько магов устроили в хранилище схватку с Рыцарями смерти, но элемент неожиданности был на стороне Орды. Орки убили одного из магов и скрылись вместе с артефактом.

Антонидас гнался за ними до последнего, но грабители исчезли в небесах на черных драконах. Все, что оставалось архимагу, это предупредить Кадгара.

## СКИПЕТР САРГЕРАСА

Третий поисковый отряд не мог преодолеть путь до Гробницы Саргераса верхом на черных драконах. Она находилась очень далеко, и по пути не было ни одного острова, где бы существа могли приземлиться и отдохнуть. Такое путешествие оказалось не под силу даже могучим слугам Смертокрыла. Оркам пришлось искать другой способ добраться до Гробницы.

Они решили украсть корабли в той же гавани, где верховный вождь Молот Рока наблюдал за созданием флота Орды. Эти земли перешли под контроль Альянса, в честь королей Лордерона их переименовали в Гавань Менетилов. Здесь швартовалось множество кораблей, но многие из них были суднами Альянса под командованием адмирала Дазлина Праудмура.

Охотники за артефактами понимали, что это огромный риск, но ничего другого им не оставалось. На их стороне было лишь одно преимущество: элемент неожиданности. Флот Альянса, конечно же, не ожидал нападения черных драконов и членов Орды.

На этот раз искатели ошиблись.

Когда Кровожад отправился на поиски, за ним начали следить. Гарона держалась в отдалении, наблюдая за тем, как Рыцарь смерти заключает союз со Смертокрылом. Когда охотничьи отряды разошлись в трех направлениях, перед Гароной не стояло выбора, за кем

последовать. Она отправилась вслед за орками, которые устремились к Гавани Менетиллов, полагая, что именно они выискивают Гробницу Саргераса.

Пока отряд планировал нападение на гавань, Гарона начала действовать. Она не могла предупредить людей напрямую — те просто не стали бы слушать орка, — но отлично знала человеческий язык.

Полукровка написала записку, в которой предупреждала о предстоящей атаке, и убедилась, что Альянс найдет ее. Это было довольно просто. Гарона появилась перед стражниками гавани и, когда те погнались за ней, бросила послание и сбежала.

Это происшествие мгновенно привлекло внимание. Не каждый день охранникам попадались орки, оставляющие послания, в содержимое которых было сложно поверить.

Тем не менее, когда несколько часов спустя черные драконы спикировали с неба, они не застигли людей врасплох. В гавани вспыхнуло кровавое сражение, и поисковому отряду удалось украсть лишь несколько небольших, медленных кораблей. Они неумело пытались уйти в открытое море, пока черные драконы сжигали каждое судно, стремившееся отправиться за орками в погоню. Гарона не могла за ними последовать. Она как можно скорее отправилась обратно в Выжженные земли, чтобы предупредить Кадгара о том, что произошло.

Путешествие к Гробнице Саргераса было медленным и безрадостным, корабли не были предназначены для океана. Когда отряд прибыл на место, ему пришлось сразиться с толпой демонов, что убила Гул'дана, и он понес огромные потери.

Скипетр Саргераса действительно находился в Гробнице, и группа охотников смогла до него добраться. Он стоил этого путешествия. Способность артефакта открывать разломы в тканях реальности имела решающее значение для планов Нер'зула спасти собратьев на Дреноре.

В Восточные королевства вернулось лишь несколько членов этого поискового отряда.

Когда они наконец воссоединились с Кровожадом у Темного Портала, Рыцари смерти стали готовиться к возвращению на Дренор. Смертокрыл уже доставил им огромные телеги с его «ценным грузом»: тяжелыми, огромными и зачарованными сундуками, внутрь которых не мог заглянуть никто из смертных. Казалось, на них не действовала ни одна магия. Впрочем, они мало заботили Кровожада. Он желал лишь завершить свою миссию.

Смертокрыл получил, что хотел. Орда на Дреноре позаботится об огромной кладке яиц черных драконов, и вскоре он сможет присоединиться к ним, став свидетелем возрождения своего рода.

## СЫНЫ ЛОТАРА

Кровожад подозревал, что после последней атаки Орды Альянс попытается вторгнуться на Дренор. Чтобы предотвратить это, он решил оставить на Азероте большой отряд, куда вошли орки из клана Песни Войны под предводительством Адского Крика и Мок'натал Рексара. Под его прикрытием Кровожад и остальная Орда вернулись на Дренор.

Альянс заметил их отступление, и оно не предвещало ничего хорошего. Основываясь на сведениях, полученных от архимага Антонидаса и Гароны, Кадгар попытался сложить воедино все действия Орды. Общая картина не вырисовывалась (он, конечно, знал о драконах, но о существовании Смертокрыла смертные не ведали), но вид имела весьма злобный.

Кадгару удалось узнать об истинных планах Орды лишь после того, как Альянс схватил одного из Рыцарей смерти. Архимаг пытал пленника тайной магией, заставив того расска-



зять его все, что он знал о намерениях Нер'зула. Наконец все стало ясно. Нер'зул и Орда планировали покинуть свой умирающий мир, создав новый портал. Вот для чего им потребовались артефакты.

Когда Кадгар рассказал Туралиону о том, что узнал, оба согласились, что не могут позволить Орде вторгнуться в другой мир. Ни одни земли не заслуживают таких страданий, какие уже выпали на долю Азерота.

Однако была велика вероятность, что остальные герои Альянса с ними не согласятся. Кампания по вторжению на Дренор потребует целую армию, и жертв, скорее всего, будет много. Туралион и Кадгар опасались, что у их солдат, которые и так потратили годы, защищая Азерот от Орды, не осталось былой жажды битвы.

Пришло время это выяснить. Туралион поднял свое знамя и заявил, что поведет новую армию, Сынов Лотара, в родной мир орков, дабы навсегда положить конец Орде.

Далеко не все солдаты Альянса откликнулись на призыв, но многие все же пришли. Почти каждый из наиболее уважаемых героев Второй Войны, включая Аллерию Ветрокрылую, Даната Троллебою и Курдрана Громового Молота, привел свои силы в Крепость Стражей Пустоты и стал готовиться к войне.

Гарона также пожелала присоединиться к экспедиции, даже если ей придется остаться в тени. Кадгар понимал, что ее знания о Дреноре могут быть крайне полезны, но все-таки поручил ей другое задание. Они оба знали, что несколько членов Совета Теней все еще живы и скрываются на Азероте. Он убедил полукровку остаться на Азероте, выследить каждого из них и убить.

Сыны Лотара прорвались через воинов Адского Крика, заставив тех разбежаться по дальним уголкам Выжженных земель. Путь был свободен. Экспедиция Альянса прошла через Темный Портал, и перед ее взором впервые предстал Дренор. Увиденное шокировало всех. Они стояли на земле, когда-то носившей название Танаанские джунгли; теперь это был Полуостров Адского Пламени, бесплодная красная пустыня, растянувшаяся до самого горизонта.

Поначалу Сыны Лотара не встретили никакого сопротивления. Орки не ожидали преследования на Дреноре. Но вскоре слухи о вторжении достигли Орды.

## СДЕЛКА С ДРАКОНАМИ

Кровожад доставил свою добычу в Цитадель Адского Пламени, где его ожидал верховный вождь Нер'зул. К тому часу Орда уже получила известие, что силы Альянса прошли через Темный Портал. Времени оставалось все меньше, и Нер'зул жаждал действий.

Однако он был поражен, когда увидел весь груз, который принес Кровожад. Рыцарь смерти вернулся не просто с тремя артефактами, а с огромным количеством подозрительных повозок, принадлежащих неожиданному гостю — Смертокрылу. Черный дракон и остальные члены его рода прошли через Темный Портал, замаскировавшись под орков, дабы не привлекать к себе лишнего внимания.

Нер'зул пришел в ужас от Смертокрыла. Даже в ином облинии дракон излучал огромную силу. Смертокрыл почувствовал мощь, идущую от Черепа Гул'дана, и потребовал его себе. Поначалу верховный вождь отказался выполнять чужой приказ, но его сил надолго не хватило. Он не мог противостоять такому созданию, как Смертокрыл, да и череп был ему уже не нужен. Его целью было повторно открыть Темный Портал.

Смертокрыл же хотел использовать энергию, сокрытую в черепе, чтобы ускорить рост ящ и дракончиков, а также наделить их силой. В знак «дружбы» он оставил Орде несколько черных драконов для защиты Цитадели Адского Пламени от вторжения Альянса.

Получив в свое распоряжение Череп Гул'дана, Смертокрыл покинул орков и скрылся в Горгронде, который считал самым подходящим местом для новой кладки яиц.

Тем временем Нер'зул привел свой план в действие. Собранные артефакты давали ему достаточно сил для открытия порталов в другие миры, но ему нужно было найти место для проведения ритуала. Прежнее расположение Темного Портала выбрали из-за точки переплетения магических силовых линий под ним, но теперь оно было в руках Альянса.

Единственным похожим местом, о котором знал Нер'зул, был Черный храм. Он приказал большей части Орды сопровождать его туда, а Каргату Остроруку и его клану Изувеченной Длани — задержать армию Альянса в Цитадели Адского Пламени.

## ШТУРМ ЦИТАДЕЛИ АДСКОГО ПЛАМЕНИ

**И** Кадгар, и Туралион согласились, что их первоочередная задача — остановить Нер'зула. Если он падет, планы Орды перебраться в другой мир провалятся. Полагая, что Нер'зул все еще находится в Цитадели Адского Пламени, Сыны Лотара начали наступление на крепость со всех сторон.

Вождь Острорук и его клан Изувеченной Длани укрылись в цитадели на время осады. Орки надеялись задержать Альянс на одну неделю, но их оборона пала еще до захода солнца. Даже с помощью черных драконов Каргат просто не мог одновременно отражать атаки дворфов на грифонах, пикирующих на орков с небес, и солдат на земле. Когда к сражению присоединились Кадгар и его маги, вождю пришлось сдать позиции и бежать в пустыню.

Сыны Лотара одержали победу, но у них не было времени передохнуть или отпраздновать ее. Присутствие черных драконов в Цитадели Адского Пламени было дурным знаком. Вдобавок Кадгар быстро обнаружил, что Нер'зул увел оставшуюся часть Орды на юго-запад и прихватил с собой Орудия Силы. К своему удивлению, архимаг не почувствовал среди них Череп Гул'дана. Тот оказался где-то на севере.

Сыны Лотара не могли бросить все силы на поиски Нер'зула. Архимагу нужен был Череп Гул'дана, чтобы уничтожить Темный Портал со стороны Дренора. После долгих уговоров Туралион решил разделить свои силы. Одна половина человеческой армии отправится на поиски Черепа Гул'дана. Вторая задержит Нер'зула и захватит артефакты.

Отряд во главе с Кадгаром, Туралионом и Аллерией Ветрокрылой отправился за Черепом Гул'дана на север. Данат Троллебой и Курдран Громовой Молот ринулись в погоню за Нер'зулом на юг.

Обе стороны вскоре охватит хаос приближающихся сражений.





# БИТВА ПРИ АУКИНДОНЕ

Нер'зул и орки были разочарованы столь быстрой потерей Цитадели Адского Пламени, но у них все равно оставалось значительное преимущество перед Альянсом. Орда хорошо знала свои земли и двигалась очень быстро. Казалось невозможным, что враги смогут их настигнуть.

К несчастью для Нер'зула, Курдран Громовой Молот и его всадники на грифонах решили отправиться на разведку. Они обнаружили верховного вождя и его небольшую армию на границе Костяных пустошей, к западу от Долины Призрачной Луны. Дворфы обрушились на орков с небес, почти не встретив сопротивления. Стало ясно, что если Нер'зул и его орки не найдут безопасный путь к Черному храму, вскоре все они погибнут.

Поблизости был только один такой проход: через дренийский город-гробницу Аукиндон. Большая его часть лежала в руинах, но крипты и тоннели уцелели. Во время войны с дрениями Кровожад многое узнал об Аукиндоне, в том числе о редко используемых проходах, которые вели к Долине Призрачной Луны. Именно по ним стоило отправиться Нер'зулу, если он хочет ускользнуть от Сынов Лотара и добраться до места назначения.

Аукиндон был заколдованным, страшным и искаженным местом. Даже находиться там было опасно, но у Нер'зула не осталось другого выбора.

Когда он повел свои силы в дренийский склеп, наездники на грифонах начали очередную дерзкую атаку. Атаку, о которой они вскоре пожалеют. Орда взяла Курдрана в плен, сбив его с птицы. Прежде чем остальные дворфы успели спасти своего предводителя, его уже утащили в мрачные коридоры Аукиндона. Килрогг Мертвый Глаз устроил Курдрану допрос, надеясь выяснить истинную численность Альянса, но дворф не проронил ни слова даже под невыносимыми пытками.

Пешие войска Даната Троллебоа находились поблизости. Когда они прибыли к Аукиндону, всадники на грифонах рассказали ему о случившемся. Бросаться на помощь Курдрану было слишком опасно. В тесных коридорах Аукиндона преимущества огромного отряда в сравнении с маленьким исчезали, к тому же орки хорошо знали местность. Они могли перехитрить Даната, независимо от того, сколько войск тот поведет за собой.

Помощь пришла неожиданно. Изгой араккоа по имени Гриззик следовал за Сынами Лотара, пока те выслеживали орков на юге. Он не питал любви к Орде. Много лет назад вождь Каргат захватил Небесный Путь, столицу Высших араккоа. Его орки убили почти всех жителей города, а оставшихся взяли в плен и сбросили в проклятую Сетеккскую низину. Одним из таких несчастных был и Гриззик. Он выбрался из Сетеккской низины, став Изгоем, искаженным и изуродованным темной энергией впадины. Жаждавший мести Гриззик предложил Альянсу провести их через Аукиндон.

Под руководством араккоа Данат и его солдаты штурмовали город-гробницу. Они двигались осторожно, избегая засад Орды, методически исследуя Аукиндон, и со временем освободили Курдрана.

Однако им так и не удалось отыскать Нер'зула. Лишь Килрогг и остатки его клана скрывались в коридорах Аукиндона. Они добровольно вызвались задержать Альянс, чтобы остальная Орда успела добраться до Черного храма. Килрогг пожертвовал собой не из благородства. Много лет назад он провел ритуал, в ходе которого увидел собственную смерть, и теперь понял, что Аукиндон — то самое место, где ему суждено сделать свой последний вздох.

Клан Кровавой Глазницы напал на силы Альянса. Кровь пролилась в городе-гробнице, а Данат схлестнулся с Килроггом. Эхо от их поединка разносилось по всему склепу до тех пор, пока Троллебой не вонзил клинок в горло орка. Со смертью своего вождя клан Кровавой Глазницы разбежался или сдался на милость врага.

Жертва Килрогга была не напрасной. Он выиграл для Нер'зула время, и тот смог безопасно добраться до Черного храма.

# Груул Убийца Драконов

Горгронд был негостеприимной местностью, идеальным местом для убежища Смертокрыла, добраться туда можно было только по воздуху. Смертокрыл и его черные драконы прочесывали горы, пытаясь отыскать безопасную площадку для своих яиц.

Земля вокруг была бесплодной, но обитаемой. В Горгронде жили гронны, которым удалось пережить медленное увядание Дренора. Самым могущественным из них был Груул. В его подчинении находилось множество огров и несколько других гроннов, обитавших в горах. Род Груула держался весьма обособленно, стараясь не контактировать с другими жителями Дренора. Однако бедствия, свалившиеся на мир, изменили его. Теперь гронны объединяли свои силы, чтобы уцелеть.

Груул и его последователи не собирались отдавать самозванцам свой дом. Они сопротивлялись, удивив черных драконов свирепостью.

Смертокрыл не обращал внимания на гроннов, видя в них простых вредителей. Он искал укрытие для своих еще не вылупившихся детей, пока остальные драконы сражались с местными обитателями.

Такое высокомерие привело к крушению его планов. Пока Смертокрыл занимался своими делами, Сыны Лотара добрались до Горгронда в поисках Черепа Гул'дана, и открывшаяся им картина повергла их в смятение. Битва между черными драконами и гроннами привела к неслыханному количеству смертей. Груул и его подчиненные нанизывали погибших врагов на шипы, демонстрируя всем их трупы.

Гронны уже собирались напасть на Сынов Лотара, но Кадгар и Туралион быстро показали, что Альянс — противник черных драконов. Они заключили с Груулом простую сделку. Если он предоставит им безопасный проход через Горгронд, они помогут ему уничтожить Смертокрыла.

Гронн и Альянс подготовили засаду у самой большой кладки яиц Смертокрыла, расположенной в одной из пустынных долин Горгронда. Сыны Лотара не теряли времени; они уничтожили столько неохраемых яиц, сколько могли, надеясь выманить Смертокрыла на открытое пространство.

Когда дракон прознал об их действиях, то вместе с братьями появился в небе и выплеснул всю свою ярость на незваных гостей. Груул ждал этого момента. Огромный гронн взобрался на гору Горгронда, дабы сразиться со Смертокрылом голыми руками.

В это же время Кадгар обрушил на противника потоки тайной магии, разрывая на части металлические пластины, впаянные в спину черного Дракона-Аспекта. Тело Смертокрыла начало разрушаться. Расплавленная энергия вырвалась из его изувеченной плоти, изливая на Горгронд огонь и магму. Он испытал такую боль, что из-за мучений отказался от Черепа Гул'дана, понимая, что, если ему нанесут еще несколько подобных ранений, до следующего рассвета он не доживет. Не желая умирать, Смертокрыл отказался от своих планов и улетел обратно на Азерот через Темный Портал (пролетев прямо над головами пораженных солдат Альянса).

Смертокрыл никогда не забудет того, что произошло с ним в тот день, и поклянется отомстить каждому, кто напал на него, а особенно Кадгару.

Пока шла битва между гроннами и черными драконами, Кадгар и оставшиеся Сыны Лотара забрали Череп Гул'дана. Затем они поспешно отступили, опасаясь, что Груул и его сородичи примутся за них, как только одолеют противников.

Когда сражение в Горгронде завершилось, практически все черные драконы погибли или получили тяжелые ранения. Груул восстановил свою власть над территорией. В битве со Смертокрылом он завоевал еще большее уважение среди подданных и получил прозвище Убийца Драконов.





СТОЛКНОВЕНИЕ ГРУУЛА И СМЕРТОКРЫЛА



## ЧЕРНЫЙ ХРАМ

Заполучив Череп Гул'дана, Туралион повернул войска на юг. Долина Призрачной Луны находилась далеко, но у него была магия, способная ускорить путешествие. Кадгар и его маги открыли несколько порталов, через которые Сыны Лотара быстро добрались до южного Дренора.

Под стенами Черного храма две армии Альянса воссоединились, однако не успели вовремя достичь храма, чтобы остановить Нер'зула. Что еще хуже, Орда приготовилась к их прибытию. Оставшиеся силы орков окопались вокруг Черного храма, пытаясь сдержать Сынов Лотара.

К огромному разочарованию Кадгара, он почувствовал мощные потоки магии, исходящие с вершины Черного храма. Нер'зул и его собратья уже готовили заклинание для открытия нового портала. Времени на осаду не было, как и на поиски обходного пути.

Сыны Лотара бросились вперед и обрушились на защитников храма. Пока бушевала битва, Кадгар со своими магами выслеживал Нер'зула, надеясь добраться до него и прервать его заклинание.

Но архимаг потерпел поражение.

Нер'зул собрал несколько Рыцарей смерти и орков из клана Призрачной Луны на вершине самой высокой башни, чтобы те помогли ему сотворить заклинание и защитили от Альянса. Он и его приспешники овладели силами Ока Даларана, Книги Медива и Скипетра Саргераса. Нер'зул подключился к средоточию силовых линий, находившихся под Черным храмом, но у него не хватило ни знаний, ни навыков для проведения подобного ритуала. Он отчаянно пытался добиться успеха, но из-за его безрассудства энергия вышла из-под контроля. Как и планировалось, Нер'зул создал несколько разрывов в ткани реальности, но вслед за ними появились другие. Много, *очень много* других.

Магия, которую выпустил Нер'зул, дестабилизировала силовые линии Дренора. Невообразимые силы начали разрывать и раскалывать планету. С каждой минутой мир стонал все громче. Земля и моря покрывались трещинами.

Кадгар и остальные маги прибыли как раз в тот момент, когда пошла цепная реакция. Им удалось завладеть Оком Даларана и Книгой Медива, но Скипетр Саргераса остался у Нер'зула, когда тот вместе со своими самыми преданными последователями сбежал в ближайший портал.

Шаману удалось спастись, но его мир был обречен.

## РАЗРУШЕНИЕ ДРЕНОРА

Кадгар вернул большинство похищенных артефактов, но Дренору уже был нанесен непоправимый ущерб. Нестабильные разломы, открытые по всей планете, в скором времени разорвут мир и, без сомнения, убьют всех его обитателей. Что еще хуже, разрушительная энергия может ворваться в Азерот через Темный Портал.

Посоветовавшись с Туралионом, Кадгар понял, что нужно делать. Сыны Лотара должны уничтожить Темный Портал, дабы защитить родной мир, а сделать это придется на Дреноре. Везде царил хаос, и времени собраться на Азероте для выполнения задания просто не хватит. Это было чистым самоубийством, но никто не дрогнул.

Потоки энергии хлестали по всему миру, мешая Кадгару создать портал на Полуостров Адского Пламени. Он и его союзники решили использовать грифонов, чтобы добраться до





НЕР'ЗУЛ ОТКРЫВАЕТ БЕСЧИСЛЕННЫЕ ПОРТАЛЫ НА ДРЕНОРЕ



Темного Портала. Кадгар, Туралион, Аллерия, Курдран, Данат и несколько остальных членов экспедиции отправились в путешествие.

Большинство солдат Альянса, находившихся в Цитадели Адского Пламени, уже отступили обратно на Азерот, но теперь оставшиеся воины Орды тоже пытались сбежать через Темный Портал с разрушающегося мира.

И не слишком обрадовались, когда увидели, что кто-то решил закрыть единственный путь к отступлению.

Обе стороны схлестнулись перед зияющим проходом, отчаянно пытаясь избежать забвения. Пока бушевала битва, Кадгар и остальные маги выпустили чистую силу, заключенную в Черепе Гул'дана, пытаясь задействовать как можно меньше энергии скверны. Туралион и его отряд окружили чародеев и отбивались от перепуганных орков, стремящихся покинуть гибнущий мир.

Заклинания магов вызвали мощный взрыв, который уничтожил каменный свод Темного Портала и разрушил мост между Азеротом и Дренором. Но времени радоваться победе почти не было.

Магическое давление, созданное закланием Нер'зула, продолжало распространяться по миру и с каждой минутой вызывало новые разрушения. Поскольку сильные подземные толчки сотрясали землю и континент распадался на части, Кадгар и Сыны Лотара сбежали через ближайший открытый разлом, не ведая, куда он их приведет и выживут ли они там. Спустя несколько секунд планету разорвало на куски.

Дренор, мир, к которому прикоснулся Агграмар, мир, созданный Изначальными и Разрушителями, мир славной цивилизации Апекситов и таинственных кланов орков, погиб.

## ОСТАТКИ ОРДЫ

Орки, бежавшие через Темный Портал до того, как он закрылся, принесли на Азерот мрачные для Орды вести: их родной мир сгинул. Нер'зул пожертвовал всем, спасая себя и горсть своих верных сородичей. Казалось невозможным, чтобы кому-то удалось пережить разрушение Дренора.

Вождя Громмаша эта новость привела в глубокое отчаяние. Единственный выживший член семьи — его сын Гаррош — все еще был на Дреноре, в лагере Маг'харов. Но Громмаш не мог долго горевать и, собравшись с духом, повел клан Песни Войны на север, стремясь укрыться в отдаленном Болоте печали. Он не сдался; ему было нужно лишь перегруппироваться. Громмаш верил, что между орками и людьми никогда не наступит мир, и хотел, чтобы его бойцы были готовы к сражениям.

Члены «истинной Орды» увидели в вестях о Дреноре подтверждение тому, что они — законные наследники верховного вождя Чернорука. В последующие годы Дал'Ренд и Мейм лишь укрепят свои силы.

Клан Драконьей Пасти в Грим Батоле поступит так же. Зулухед и многие другие члены клана вернулись на Дренор после окончания Второй Войны. Получив новости о гибели родного мира, орки из Драконьей Пасти, оставшиеся на Азероте, посчитали своего предводителя погибшим. Командование над кланом перешло к Некросу. Он приказал собратьям не давать слабину, по-прежнему помыкая Алекстразой и ее красными драконами.

Остальные члены Орды не видели причин продолжать сражения с Альянсом. Рексар, благородный охотник из Мок'натал, верил, что его народ погиб на Дреноре, а сам он чувствовал отвращение ко всему, что произошло за последние годы. Все его клятвы и присяги на верность теперь обратились в прах. Рексар исчез в лесах Азерота, отправившись в одиночное странствование по новому миру.



Скрывающиеся в Альтерацких горах Дрек'Тар и клан Северного Волка смогли построить новый дом. Они отделились от остальных орков, надеясь тем самым избежать гнева Альянса. Их жизнь была трудна и сурова, но и в ней со временем появились преимущества. Дрек'Тар восстановил связь со стихиями и использовал их, защищая свой народ от опасностей.

Далеко от Восточных королевств Чо'Галл и клан Сумеречного Молота ничего не знали о судьбе Дренора, но для них родной мир не имел значения. Они шли вперед, повинаясь шепоту Древних Богов. Чо'Галл и его приспешники приплыли к далекому континенту, Калимдору, в поисках своих темных господ, желая помочь им приблизить Время Сумерек.

Они не знали, что за ними следили. Гарона напала на след Чо'Галла и выследила бывшего члена Совета Теней в загадочных землях Калимдора.

## АЛЛЕЯ ГЕРОЕВ

Многие орки, сбежавшие с Дренора, сразу же сдались Альянсу в Выжженных землях. Их увезли в лагерь для военнопленных, которые организовали по всему Лордерону. Среди сторонников Альянса все еще бушевали споры о том, как поступить с пленными, но сейчас все внимание Альянса занимали не орки, а Темный Портал. Из экспедиции в другой мир так и не вернулись многие величайшие герои Второй Войны. Прибывшие Сыны Лотара рисовали чудовищную картину увиденного, но все еще оставалась надежда, что однажды Туралион, Кадгар, Аллерия, Курдран, Данат и их союзники смогут отыскать дорогу домой.

Но шли дни, недели, месяцы и годы, а надежда исчезала. Пропавших солдат стали считать погибшими. У ворот Штормграда возвели статуи предводителей экспедиции, которые ежедневно напоминали горожанам о воинах, которые принесли самую большую жертву ради спасения своего родного мира. На статуях были закреплены таблички с посланиями от друзей тех, кто пропал без вести, их товарищей и возлюбленных.

Пройдут десятилетия, прежде чем Азерот узнает правду о том, что произошло.

Люди Восточных королевств вернулись к обычной жизни. Первая и Вторая Война имели далеко идущие последствия, изменив баланс сил в мире. Совета Тирисфали больше не существовало, а от идеи единого Хранителя, наделенного великой силой, пришлось отказаться. Теперь у Азерота были новые защитники. Самым известным из них был Альянс. И хотя Орда потерпела поражение, члены Альянса не видели смысла в роспуске союза. Они будут поддерживать связи друг с другом и вместе использовать ресурсы и военную мощь для защиты мира.

Паладины Серебряной Длани также посвятили себя поддержанию порядка. В Дренор отправился лишь Туралион; он сам велел своим собратьям остаться на Азероте. Вскоре паладины принялись обучать новых святых воинов, и ряды праведного ордена увеличились.

В Даларане Кирин-Тор занимался изучением пленных орков и их магии. Маги знали, что часть Орды все еще прячется в Восточных королевствах, и хотели узнать как можно больше о своих врагах на случай новой войны.

Так же как доисторический Дренор и огромное множество других миров в космосе, война навсегда изменила Азерот и его обитателей. Но впереди его ждал еще больший хаос. В будущем Азероту понадобится Альянс и все его защитники, дабы выжить.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...



ПАМЯТНИКИ В ШТОРМГРАДЕ ГЕРОЯМ АЛЬЯНСА. ПРОПАВШИМ В ЭКСПЕДИЦИИ НА ДРЕНОРЕ





- Аббатство Североземья, 125  
Абориус, 16, 69  
Агграмар, 11, 13–14, 17–18, 37, 46, 127, 197  
Айден Перенольд, 142, 152, 162, 165, 167–168, 186–187  
Акама, 53, 56, 93, 96  
Алекстраз, 139, 141, 155–159, 172, 185, 197  
Аллерия Ветрокрылая, 157, 160, 164, 177, 190–191, 197–198  
Алонсий Фаол, 154  
Алтарь Бурь, 163  
Альтерак, 108, 128, 142, 152, 158, 162, 165, 167–168, 176, 186–187, 198  
Амани, 106, 108, 126, 146, 151, 157, 160, 161, 164–165, 168, 173  
Анастериан Солнечный Скиталец, 157, 164–165, 173  
Андуин Лотар, 105–107, 109, 111, 119, 121, 124, 129, 131–134, 136–137, 142, 152, 154, 156–158, 161, 171, 173–174, 176  
Анзу, 21–25, 29, 44–46  
Антонидас, 142, 188–189  
Анхар, орден, 25–26, 28–29, 32–33, 44–45  
Апекситы, 24–26, 28–33, 37–38, 44–46, 49, 98, 197  
араккоа, 12, 24–26, 28–29, 32, 36–38, 44–46, 49, 64, 98–99, 192  
Аргус, 50, 53, 62–63  
Архимонд, 50  
Аукенаи, 54  
Аукиндон, 54, 93–96, 99, 192  
Бан'диноризль, 163  
Баратен Ринн, 106–107, 109, 111, 124  
Бездна (Тьма), 13, 21, 25, 44, 46, 51, 53–55, 84, 87, 97, 127–128, 132  
Белого Когтя, клан, 67, 74, 79, 81, 97, 99  
Бледнокожие, 55, 84, 128  
Болотина, 151–152, 156, 171  
Болото печали, 184, 197  
Бормотун, 93, 96  
Ботаан, 14, 16–21, 25–26  
ботани, 20–21, 25–29, 64, 97  
Бронзобород, 149–150, 172  
Бушующий Шторм, клан, 148, 151, 163, 165, 167–169  
Вариан Ринн, 136, 152, 177  
Варок Саурфанг, 83, 161  
Велен, 50–51, 53–54, 56–58, 63, 71, 74–76, 84, 87–88, 92–93, 96  
Великое море, 119  
Велтрик, 32  
Верховный Молот, 38, 40–41, 49, 56–58, 64, 78, 94–95, 97, 163  
Веселый Череп, клан, 39–41, 100, 138, 185  
Вихрь Клинков, клан, 39–41, 57, 71–75, 78  
Внутренние земли, 156, 161–162, 165, 167–168, 171  
Воздаятели, 53–54, 56–57, 71, 75, 87, 92–93, 96  
Возжигатель, 16, 69  
Война Гноллов, 125  
Война Древних, 62, 106, 113, 139, 141, 163  
Восточная чаща, 126  
Восточные королевства, 105, 108, 172, 176–178, 189, 198  
врайкулы, 126  
Время Сумерек, 84, 127–128, 198  
Вторая Война, 144–179, 182–185, 188, 197  
Выжженные земли, 184–190, 198  
Высшие араккоа, 44–46, 98–99, 192  
Гавань Менетилов, 188  
Гавинрад Ужасный, 124, 134, 136, 154  
Га'нар, 66–67  
Гарад, 66–67, 69  
Гарадар, 69, 91  
Гарона, 78–79, 93, 118–119, 121, 133–134, 136, 138, 162, 175, 183–185, 188–190, 198  
Гаррош, 91, 197  
Генедар, 50–55, 63, 71  
генезотавр, 16–20, 25–26, 29, 64, 97  
Генн Седогрив, 142, 152  
Гилнеас, 108, 142, 152, 178  
Гнарлгар, 25–26, 28–29  
Гномреган, 108, 150, 166, 172  
Гог Истребитель гроннов, 37–38  
Горгронд, 21, 24, 30–31, 36, 39, 42, 58, 64, 67–69, 83, 98, 191, 193  
Гордаут, 16, 69  
Горианская Империя, 37–38, 46–47, 50, 56, 66, 73  
Гория, 38, 40–41, 47, 49–50, 53, 56  
Го'эл, 128–129, 178



- 
- 
- |                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                    |                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Гриззик, 99, 192                                                                                                                                                                     | Длань Тира, 126                                                                                                    | Зулухед, 140–141, 146, 171, 197                                                                     |
| Грим Батол, 156, 158, 166,<br>171–172, 175, 186, 197                                                                                                                                 | Долина Призрачной Луны, 21,<br>30–31, 42, 51, 54, 66, 71,<br>76, 85, 87, 182, 192, 195                             | Изгои, 44–46, 55, 98                                                                                |
| Гробница Саргераса, 105, 114–115,<br>119, 134–135, 147, 163,<br>168, 170, 186, 188–189                                                                                               | Доре, 50–51, 53–55                                                                                                 | Изера, 139                                                                                          |
| Громмаш Адский Крик, 64,<br>73–74, 77, 89–91, 97, 183,<br>185, 189–190, 197                                                                                                          | Драконы-Аспекты, 127, 139–140,<br>155, 185–186, 193                                                                | Изначальные, 19–21, 25–29, 36,<br>39, 54, 97, 197                                                   |
| Громоборцы, клан, 39, 64, 66–67,<br>97–98, 185                                                                                                                                       | Драконья Пасть, клан, 39–42, 82,<br>98–99, 123, 140, 146, 155,<br>157, 164–165, 167–168,<br>171, 175, 185–186, 197 | Изувеченная Длань, клан, 64, 82,<br>98, 100, 123, 136, 138, 182,<br>185, 191                        |
| Громового Молота, клан,<br>155–156, 160, 172, 190, 192                                                                                                                               | Древние Боги, 127–128, 131–132,<br>138–140, 198                                                                    | Изумрудный Сон, 6, 106, 139                                                                         |
| Гронд, 13–18, 20–21, 24, 36–37,<br>42, 44, 46                                                                                                                                        | Дрека, 73, 123, 128–129, 138                                                                                       | Иллидан Ярость Бури, 63                                                                             |
| гронн, 19–21, 36–39, 66, 97–98,<br>193                                                                                                                                               | Дрек'Тар, 73–74, 81, 123, 128,<br>198                                                                              | Йонзи, 37–38                                                                                        |
| Груул, 98, 193–194                                                                                                                                                                   | Дуротан, 58, 66–67, 69, 73–74,<br>79, 81–83, 89, 91, 116, 123,<br>128, 138                                         | Источник Вечности, 62–63                                                                            |
| Гул'дан, 68–74, 76–82, 84–95,<br>99–100, 114–116, 118–119,<br>123, 128–129, 131–136,<br>138, 140, 147–149, 151,<br>162–163, 165, 167–171,<br>176, 182–185, 189–191,<br>193, 195, 197 | Дух Жизни, 12, 19, 21, 25–26                                                                                       | Кадгар, 120–121, 133–134, 136,<br>142, 158, 174–175, 178,<br>183–185, 187–191, 193,<br>195, 197–198 |
| Гурубаша, 106–111, 121, 125, 131                                                                                                                                                     | Душа Демона, 139, 141, 146,<br>155–156, 185                                                                        | Каз Модан, 149–152, 155, 166,<br>168, 171–172                                                       |
| Давал Престор, 185–186                                                                                                                                                               | Душа Дракона, 139–141                                                                                              | Каландриос, 16, 69                                                                                  |
| Давгар, 12                                                                                                                                                                           | душа мира, 10–12, 127                                                                                              | Калимдор, 106, 198                                                                                  |
| Даларан, 105, 108, 112, 142, 166,<br>177, 182, 186, 188, 195, 198                                                                                                                    | Дыхание Рухмар, 28–29, 32                                                                                          | Камнероги, клан, 38, 40–41, 50,<br>66–67, 94–95                                                     |
| Дал'Ренд, 15, 77, 169, 172, 186,<br>197                                                                                                                                              | Жрецы Когтя, 45–46                                                                                                 | К'ара, 50–51, 53–54, 87                                                                             |
| Данат Троллебой, 177–178, 184,<br>190–192                                                                                                                                            | Заблудшие, 96                                                                                                      | Карабор, 54, 75, 85, 87, 88, 91–92,<br>94–95, 131                                                   |
| Дарнхольд, крепость, 129, 160,<br>166, 178                                                                                                                                           | Загрел, 74, 79, 81                                                                                                 | Каражан, 106, 111–112, 115–122,<br>130, 133–136                                                     |
| Даэлин Праудмур, 142, 157–158,<br>172, 188                                                                                                                                           | Занг, 14, 16                                                                                                       | Караш, 45                                                                                           |
| джаггернаут, 151                                                                                                                                                                     | Зангарское Море, 21, 92                                                                                            | Каргат Острорук, 64, 66, 73–74,<br>98, 183, 191–192                                                 |
| Джок'нон, 107, 108                                                                                                                                                                   | Зангартопь, 96                                                                                                     | Келгрок, 66–67                                                                                      |
|                                                                                                                                                                                      | Зан'нон, 109                                                                                                       | Кель'Талас, 106, 156, 160, 162–165,<br>167–168, 172–173, 176                                        |
|                                                                                                                                                                                      | Заоблачный пик, 161, 166                                                                                           | Кил'джен, 50, 63, 68–70, 73,<br>75–77, 79, 81, 84, 88,<br>91–95, 99, 114, 128,<br>147–148           |
|                                                                                                                                                                                      | Западный Край, 107, 124, 132                                                                                       | Килрогг Мертвый Глаз, 64, 66,<br>73, 97, 125, 132, 171, 175,<br>185, 192                            |
|                                                                                                                                                                                      | Зул'Аман, 162                                                                                                      |                                                                                                     |
|                                                                                                                                                                                      | Зул'Дар, 157, 161, 172                                                                                             |                                                                                                     |
|                                                                                                                                                                                      | Зул'джин, 146–147, 160, 162, 165                                                                                   |                                                                                                     |
- 
-



- Кири́н-То́р, 112, 115, 120, 142, 177, 182, 188, 198  
Кни́га Ме́дива, 114, 182, 186–187, 195  
ко́лоссы, 16–20  
Костегло́ды, клан, 39–41, 82, 100, 123, 138  
Костя́ные пу́стоши, 96, 192  
Кош'ха́рг, 44, 47, 57–58, 69  
красна́я оспа, 49, 69, 71–74, 91–92, 96  
Красногору́е, 124, 129, 131–132, 139, 141  
Красные хо́доки, 100  
Крепость Стражей Пустоты, 178, 183–185, 187, 190  
кривосто́лы, 26, 29  
Кровава́я Глазница, клан, 39–41, 64, 66, 82, 97, 116, 123, 125, 132, 150–151, 171–172, 175, 185, 192  
Кровава́я Грива, 45  
Кругове́рть Пу́стоты, 10–11, 50, 62–63, 113, 134  
крыла́тый зме́й, 21, 22, 24, 44  
Ку́л Ти́рас, 108, 142, 157  
Курдра́н Гро́мовой Мо́лот, 161, 190–192, 197, 198  
Ку́ре, 50–51, 55, 84  
Легио́н, см. Пыла́ющий Легио́н  
Леоро́кс, 67, 97  
Ле́ран, 71  
Ле́с Теро́ккар, 46, 54, 56–58, 69, 71, 78, 98–99  
Лити́к, 45  
Лле́йн Ри́нн, 105–107, 109, 111, 119, 124, 133, 136, 138, 183  
Ло́к Мо́дан, 128, 130  
Лорде́йн, 126  
Луно́свет, 164–166  
магна́рон, 18–20, 66, 97  
Маг'Ха́р, 91, 197  
мак'го́ра, 135, 175  
Малада́ар, 54, 93, 96  
Мали́гос, 139  
Манно́рот, 88–89, 91, 116  
Мара́ад, 36, 71–72, 92–93, 96  
Мар'го́к, 97  
Ме́див, 100, 104–121, 125, 133–136, 163, 182–183, 186–187, 195  
Мей́м, 77, 169, 172, 175, 186, 197  
Мерельда́р, 126  
Механо́логи, 53–54, 75, 87, 96  
Модгу́д, 156  
Мок'ната́л, 66–67, 83, 97, 189, 197  
Молниеносный Клино́к, клан, 39–41, 100  
Мо́лок, 46–47  
Мо́лот Ро́ка, 74, 135, 173  
Мороу́з, 112–118  
Мо́ст Тандо́ла, 151, 157, 171  
Наа́ну, 8–9  
наа́ру, 50–53, 63, 84, 87, 93  
Награ́нд, 16, 21, 38, 42–44, 55–57, 64–68, 84  
Найе́ль, 53  
Небе́сный Пу́ть, 45, 98–99, 192  
Некро́с Дробите́ль Чере́пов, 141, 146, 155–158, 171–172, 197  
Нексус, 139  
Нелга́рм, 47–49  
Нелта́рион, 139  
Не́р'зу́л, 66, 73–77, 88–89, 182–183, 185–187, 189–192, 195–197  
Нилас А́ран, 104–105  
Нобундо́, 56, 92, 96  
Ноздо́рму, 139  
Нордра́ссил, 63  
Нордско́л, 104, 117  
на́лгор, 42, 140–141  
На́лгор-шо́маш, 42  
огро́н, 19–20, 36–38, 97  
Око́ Дала́рана, 182, 188, 195  
Ора́страз, 141  
Оргри́м Мо́лот Ро́ка, 58, 73–74, 83, 89, 91, 128–129, 135–136, 138–140, 146–149, 150–151, 155, 157–158, 160–165, 167–168, 171–173, 175, 188  
О́рден Сере́бряной Дла́ни, 152–154, 177, 198  
Ота́ар, 53  
Ошу'гу́н, 55, 73, 76, 81, 84  
пала́дины, 154, 158–160, 171, 174, 177, 198  
Пантео́н, 11, 18, 50  
Пе́рвая Во́йна, 81, 104–143, 146–148, 152, 154, 175, 177–178, 185  
Пе́сня Во́йны, клан, 42, 64, 89, 97, 99, 182, 185, 189, 197  
Песнь Су́мерек, 127–128  
Пик Че́рной го́ры, 132, 138, 171–175, 186  
Пи́ки А́рака, 32, 44–46, 64, 98  
Пове́лители Бе́здны, 10–11, 62, 127  
Полуостро́в А́дского Пла́мени, 99–100, 115, 123, 190, 195  
Предго́рья Хи́лсбра́да, 152, 157–158, 165–168, 176, 178  
Приве́рженцы Ру́хмар, 45–46  
Призра́чной Лу́ны, клан, 40–42, 44, 47, 54, 64, 66, 70–71, 73, 76–78, 82, 87, 195

- 
- 
- Приозерье, 131
- Пустота, см. Круговерть Пустоты
- Пылающие Степи, 130, 172–173
- Пылающий Клинок, клан, 39–41, 98, 123
- Пылающий Легион, 6, 12, 18, 50–51, 62–63, 68, 70, 75, 79, 81, 84, 87–89, 92, 96, 99, 104–106, 112–114, 117, 119, 131–132, 134, 139–140, 147–148, 162, 168, 182–183
- Пылающий Поход, 11, 18, 62
- Рагнарос, 131–132, 138
- Ракшар, 12
- Рангари, 51, 53–54, 56–58, 71, 75, 87, 92–93
- Рексар, 97, 189, 197
- Ресталаан, 58
- рилак, 42, 99, 140, 155
- Рука Гул'дана, 85, 94–95
- Рулкан, 70, 73, 75–76
- Рунные камни, 162, 164
- Рухмар, 21–25, 28–29, 32–33, 44–46
- Рыцари смерти, 148–149, 158–160, 162–165, 167, 174, 183, 185, 187–189, 195
- саблерон, 45
- Салавасс, 32
- Саргерас, 11–12, 18, 50, 62–63, 99–100, 104–105, 112–114, 117–118, 132, 134, 147, 168
- Свет Небес, см. Свет
- Свет, 6, 10, 21, 24–25, 33, 50–51, 53–57, 87, 93, 96, 124–126, 152, 154, 173, 187
- Светлая Роща, 124, 130, 134
- Святой орден Клириков Североземья, 125
- Северного Волка, клан, 39–41, 58, 64, 66–67, 69, 73, 79, 81–83, 89, 97, 116, 123, 128–129, 198
- Сете, 21–25, 44, 49
- Сетекская низина, 22, 25, 44–46, 98–99, 192
- Скалак, орден, 25–26, 28–29, 32, 37–38
- Скеттис, 46
- Скипетр Саргераса, 182, 188–189, 195
- Сломленный, 96
- Смертокрыл, 127, 139–142, 155–156, 185–190, 193–194
- Совет Семи Наций, 142, 152–154
- Совет Теней, 78–82, 85, 87–89, 91, 96, 114, 118, 128–129, 131–133, 135, 138, 141, 147–149, 162, 183–184, 190, 198
- Совет Тирифалья, 104, 107, 111–112, 115, 120, 131, 177, 198
- Совет экзархов, 53, 75
- Солнечный Колодец, 164
- спорлинги, 20
- спорогора, 13–15, 17–19, 26–29
- Стальгорн, 108, 150–151, 166, 172
- Столица, 142, 146, 158, 160–161, 164–168
- Стражи Тирифалья, 104
- Стратхольм, 126, 154
- Стромгард, 142, 177
- Сумеречный лес, 134
- Сумеречный Молот, клан, 84, 97, 123, 127–128, 132, 138, 163, 167–169, 198
- Сыны Лотара, 189–193, 195, 197–198
- Сэйдан Датрохан, 154
- Таала, 26, 28–29
- Таладор, 21, 25–26, 28–29, 37, 39
- Талгат, 63–64, 66, 68
- Танаанские джунгли, 14, 21, 30–31, 39, 64, 69, 82, 99, 190
- Тария Ринн, 136
- Телмор, 58
- Телредор, 92, 96
- Темная Звезда, 54, 87–88
- Темный Портал, 94–95, 115–119, 123, 128, 130, 133, 140, 166, 174–178, 183–186, 189–191, 193, 195, 197–198
- Теренас Менетил II, 142, 167, 177, 186
- Тернистая долина, 106–107, 109, 125
- Терокк, 44–46
- Терон Кровожад, 148, 174–175, 182–183, 185–190, 192
- Терон'кров, 76, 78, 93, 96, 148
- Тирион Фордринг, 154
- Тирифальские леса, 167
- Торадин, 152, 156
- Торас Троллебой, 142
- Трон Кил'джедена, 91–92, 128
- Трон Стихий, 16, 42–44, 46–47, 49, 66, 68–69
- Туралион, 152–154, 158, 161, 164, 167, 171, 173–174, 176–177, 184, 187, 190–191, 193, 195, 197–198
- Утер Светоносный, 154, 158
- Фаралон, 19, 21, 30–31, 97
- Фенрис, 66–67, 73, 97–98, 183, 185
- Хаккар, Свежеватель душ, 107
- 
-



- 
- 
- Хатаару, 53  
Хилсбрад, 147, 158, 160–161  
Хитрой Шестеренки, картель, 108, 151  
Хок'лон, 56  
храм Карабор, см. Карабор  
Хранители Тирисфали, 133  
Хребет Ледяного Огня, 21, 30–31, 38–39, 58, 66, 123  
церковь Света Небес, 125–126, 154, 177  
Цирух, 85  
Цитадель Адского Пламени, 99–100, 190–192, 197  
Цитадель, 82, 87–89, 94–95, 99  
Часовня Последней Надежды, 126  
Череп Гул'дана, 183, 185, 190–191, 193, 195, 197  
Черная гора, 130–132, 166  
Черная Гора, клан, 39–41, 58, 64, 74, 77, 79, 81–83, 89, 123, 128–129, 140, 146, 149, 151, 160, 162, 175  
Чернозубый Оскал, клан, 82, 116, 123, 168–169, 171–172, 175  
Чернорук, 64–65, 73–74, 77–79, 81–85, 87–89, 91, 97–100, 114–116, 119, 123–125, 127–129, 131–132, 135, 140, 146–147, 151, 162, 169, 175, 186, 197  
Черные топи, 116–121, 123, 128, 130, 174, 178, 184  
Черный храм, 87–88, 191–192, 195  
Чо'Галл, 78–79, 84, 97, 127–128, 131–132, 138, 148–149, 163, 169, 198  
Ша'тар, 53–55  
Шаттрат, 53–54, 56–57, 71, 75, 85, 87, 89, 91–93, 96–97, 99, 131  
Штормград, столица, 105, 109, 111, 124, 129–138, 166, 198  
Штормград, королевство, 105–112, 118–121, 123–127, 129, 131–138, 140, 142, 146–148, 151–152, 154, 172–173, 177–178, 184, 198–199  
Эвелина Вечноцветущая, 12–14, 17–21, 25–26, 29, 36, 125  
Эгвин, 104–105, 111–113, 115, 117–118, 120, 134, 169  
Эделас Блэкмур, 129, 178  
Эйтригг, 83, 138, 162, 175–176  
экзарх, 53–54, 57, 71, 75, 84, 87, 92–93, 96  
Элвиннский лес, 130, 132  
Яростные духи, 16, 69
- 
-





УДК 821.111  
ББК 84(7 Сое)  
В18

В18

**Варкрафт: Хроники. Энциклопедия, том II**— Москва:  
Издательство АСТ, 2017.— 203, [4] с.: ил.

ISBN 978-5-17-100175-9

Подписано в печать 18.07.17.  
Формат 60×84 1/8. Усл. печ. л. 24,18.  
Тираж            экз. Заказ №        .

Общероссийский классификатор продукции  
ОК-005-93, том 1; 953000 — книги, брошюры

© Кирилл Толстых, Екатерина Толстых, перевод, 2017  
© ООО «Издательство АСТ», 2017

*Литературно-художественное издание  
Для среднего школьного возраста*

**6+**

**ВАРКРАФТ  
Хроники  
Энциклопедия  
Том II**

Ведущий редактор Н. Кудрявцев  
Художественный редактор Ю. Межова  
Технический редактор В. Беляева  
Верстка И. Павловой  
Корректор Н. Витько

ООО «Издательство АСТ»  
129085, г. Москва, Звездный бульвар,  
д. 21, строение 1, комната 39





 [www.astrel-spb.ru](http://www.astrel-spb.ru)

ISBN 978-5-17-100175-9



9 785171 001759