



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

ХАОС

ПРИРОДА

СКВЕРНА

ДИКИЕ БОГИ

ПЫЛАЮЩИЙ ЛЕГИОН

ДУХ

ОГОНЬ

ИЗУМРУДНЫЙ СОН

ВОДА

РЕАЛЬНОСТЬ

ВОЗДУХ

ЗЕМЛЯ ТЕНЕЙ

ТИТАНЫ

НЕЖИТЬ

ЗЕМЛЯ

РАЗЛОЖЕНИЕ

ТАЙНАЯ МАГИЯ

НЕКРОМАНТИЯ

ПОРЯДОК

СМЕРТЬ

ДРЕВНИЕ БОГИ

ПОВЕЛИТЕЛИ БЕЗДНЫ

ТЬМА (БЕЗДНА)

ТЬМА



ЧАСТЬ I
**ГИБЕЛЬ
ДРЕНОРА**



ГЛАВА I

ПЕРВОБЫТНЫЙ ДРЕНОР

PETER LEE 16



ГЛАВА I

ПЕРВОБЫТНЫЙ ДРЕНОР

ОТГОЛОСКИ КОНФЛИКТА

Вселенная 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 созидавая, 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 неопишущим 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 вобрал 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 подозревая 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

Пока 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 элементарей 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