

УДК 821.111(73)-312.9
ББК 84(7Coe)-44

К53

Richard A. Knaak
**WORLD OF WARCRAFT:
WAR OF THE ANCIENTS TRILOGY
BOOK ONE. THE WELL OF ETERNITY**

Печатается с разрешения компании Blizzard Entertainment, Inc.

Перевод с английского *Александры Малько*

Иллюстрация на переплете *Билла Петраса*

Кнаак, Ричард А.

К53 World of Warcraft: Трилогия Войны Древних. Книга первая. Источник Вечности [фант. роман] / Ричард А. Кнаак. — Москва: Издательство АСТ, 2021. — 512 с. — (Легенды Blizzard).

ISBN 978-5-17-115330-4

После апокалиптической битвы у горы Хиджал, когда демоны Пылающего Легиона были навсегда изгнаны из Азерота, минуло несколько месяцев. Таинственная энергетическая трещина, обнаруженная в горах Калимдора, отправляет трех бывалых воинов в далекое прошлое — время, когда на земле еще не было орков, людей и даже высших эльфов. Время, когда темный титан Саргерас и его слуги-демоны убедили королеву Азшару и ее Высокорожденных очистить Азерот от низших рас. Время зенита власти Аспектов Драконов, не ведающих, что один из них вскоре возвестит наступление эпохи тьмы, которая поглотит мир...

В первой главе этой эпической трилогии исход давней Войны Древних может навсегда изменить появление трех затерянных во времени героев: дракона-мага Краса, необъяснимым образом утратившего не только большую часть своей великой силы, но почти все воспоминания о древнем конфликте; человека-волшебника Ронина, разрывающегося между своей семьей и маниащим источником его возросшей силы; и бывшего ветерана-орка Броксигара, ищущего славную смерть в бою. Если этим союзникам поневоле не удастся убедить полубога Кенария и недоверчивых ночных эльфов в предательстве королевы Азшары, врата для Пылающего Легиона в Азерот будут открыты заново. И на сей раз битва за прошлое может изменить будущее...

УДК 821.111(73)-312.9
ББК 84 (7Coe)-44

ISBN 978-5-17-115330-4

© 2019 by Blizzard Entertainment, Inc. Все права защищены.
War of the Ancients Trilogy, The Well of Eternity, World of Warcraft,
Diablo, StarCraft, Warcraft and Blizzard Entertainment
являются товарными знаками и/или зарегистрированными
товарными знаками компании Blizzard Entertainment
в США и/или других странах. Все прочие товарные знаки
являются собственностью соответствующих владельцев.

Литературно-художественное издание
эдеби-көркем басылым

*Для широкого круга читателей
Оқырмандардың кең ауқымына арналған*

Серия «Легенды BLIZZARD»

Ричард А. Кнаак

WORLD OF WARCRAFT: ТРИЛОГИЯ ВОЙНЫ ДРЕВНИХ
Книга первая. ИСТОЧНИК ВЕЧНОСТИ

16+

Заведующий редакцией *С. Тишков*
Ответственный редактор *В. Бакулин*
Технический редактор *Т. Тимошина*
Корректор *Л. Богданова*
Компьютерная верстка *А. Лытаева*

Общероссийский классификатор продукции ОК-034-2014 (КПЕС 2008);
58.11.1 – книги, брошюры печатные

Подписано в печать 05.10.2021. Формат 84x108/32.
Печать офсетная. Гарнитура Swift LightС. Бумага офсетная. Усл. печ. л. 26,88.
Доп. тираж 2000 экз. Заказ

Произведено в Российской Федерации. Изготовлено в 2021 г.
Изготовитель: ООО «Издательство АСТ»
129085, г. Москва, Звёздный бульвар, дом 21, строение 1, комната 705,
пом. I, 7 этаж.

Наш электронный адрес: www.ast.ru
Интернет-магазин: book24.ru
E-mail: ask@ast.ru

Өндіруші: ЖШҚ «АСТ баспасы»
129085, Мәскеу қ., Звёздный бульвары, 21-үй, 1-құрылыс, 705-бөлме, I жай, 7-қабат
Біздің электрондық мекенжайымыз: www.ast.ru
Интернет-магазин: www.book24.kz Интернет-дүкен: www.book24.kz
E-mail: ask@ast.ru

Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибьютор и представитель по приему претензий на продукцию в республике Казахстан:
ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасында дистрибьютор
және өнім бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының
өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3«а», литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 2 51 59 89,90,91,92. Факс: 8 (727) 251 58 12, вн. 107; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.
Өндірген мемлекет: Ресей



Мы в социальных сетях. Присоединяйтесь!
https://vk.com/ast_mainstream
https://www.instagram.com/ast_mainstream
<https://www.facebook.com/astmainstream>



По ущелью прокатилось эхо жуткого воя.

На чародея набросилось огромное восьмиланное существо, похожее на волка.

Не будь Ронин искусным магом, то тут же пал бы жертвой этого свирепого саблезубого чудовища с двумя парами светящихся зеленых глаз и восемью когтистыми лапами. Громадный зверь повалил Ронина на землю, но тот заколдовал свои одеяния, чтобы защититься от стихии, поэтому победить его было не так-то просто. Иной плащ тварь разорвала бы в клочья, а на этом оставила лишь пару царапин, к тому же обломав коготь.

Серая шерсть чудища встала дыбом, и оно раздосадованно взвыло. Ронин воспользовался моментом и прочел простое, но действенное заклинание, которое уже спасало его прежде.

Перед круглыми изумрудными глазами зверя взметнулись беспорядочные и яркие всполохи света. Ослепленный и напуганный, он отшатнулся, беспомощно отмахиваясь от световых вспышек.

Ронин отполз на безопасное расстояние и поднялся на ноги. Бежать возможности не было: действие защитного заклинания уже ослабевало, и поворачиваться к твари спиной неразумно. Еще пара ударов — и мага растерзают.

На острове Ронин отбивался от вурдалака с помощью огня, и маг не сомневался в том, что эти надежные, проверенные чары подействуют и сейчас. Он начал бормотать заклинание...

Однако слова вдруг зазвучали в обратном порядке. Хуже того, Ронин понял, что движется назад, прямоком в когтистые лапы ослепленного чудища.

Само время обратилось вспять... Но как такое могло произойти?

РИЧАРД А. КНААК

WORLD
WARCRAFT®

ТРИЛОГИЯ
ВОЙНЫ ДРЕВНИХ

Книга первая

ИСТОЧНИК ВЕЧНОСТИ



Издательство АСТ
Москва

Мартину Файкусу
и моим читателям по всему миру

На громадном утесе возвышался зловещий дворец, стоявший столь близко к краю обрыва, что казалось, будто он вот-вот рухнет в глубины темных вод у подножия скалы. Это величественное сооружение, обнесенное крепостной стеной, возвели здесь с помощью магии, которая связала дерево и камень в единую, целостную породу, и когда-то от одного его вида у любого зрителя захватывало дух. Башни дворца, с длинными шпилями и высокими открытыми окнами, были ничем иным, как деревьями, укрепленными камнем. Базальтовые стены опутывали вьющиеся стебли и гигантские корни. Сам же центральный дворец состоял более чем из сотни исполинских древних деревьев, сплетенных таинственными чарами. Изогнутые стволы образовывали остов круглого здания с крышей из лозы и камней.

Раньше дворец вызывал восхищение, но теперь он внушал ужас. Той ночью непогода только усиливала гнетущее впечатление, исходившее от него. Немногие, что решались взглянуть на древнее сооружение, тут же отводили глаза.

Однако вид озера у подножия скалы вовсе не унимал их тревог. Темные воды сегодня неистово и яростно бурлили. Огромные буруны вздымались до самых стен замка и с воем падали где-то вдали. Над озером снова и снова сверкали молнии — то золотые, то багровые, то гнилостно-зеленые. Гром ревел, подобно тысяче драконов, и те, кто жил на берегу, укрылись дома, не зная, чего ждать от этой жуткой бури.

На крепостной стене, которая окружала дворец, стояли грозные стражники, облаченные в зеленые доспехи и вооруженные копьями и мечами. Караульные не только высматривали приближавшихся к стене непрошенных гостей, но и время от времени тайком поглядывали во внутренний двор — особенно на главную башню, где явно бушевали какие-то непредсказуемые силы.

В этой башне, в каменной зале, скрытой от посторонних глаз, собрались высокие худые существа в переливающихся бирюзовых мантиях, украшенных серебряным шитьем со стилизованными картинами природы. Все они склонились над начертанной на полу гексаграммой, в центре

которой мерцали письмена на полузабытом древнем языке.

Ночные эльфы бормотали заклинание, а из-под капюшонов поблескивали их серебряные, лишенные зрачков глаза. Символ уже набирал магическую силу, и по фиолетовой коже эльфов ручейками стекал пот. Все участники обряда изнемогали от усталости. Все, кроме одного. Глаза у этого эльфа, внимательно наблюдавшего за проведением ритуала, были искусственными — и не серебряными, как у остальных, а черными, с рубиновыми прожилками в центре. Но несмотря на то, что глаза были не настоящие, эльф подмечал каждую мелочь, каждое изменение интонации в голосах чародеев. Он безмолвно поторапливал участников обряда, а его вытянутое, узкое даже для эльфа лицо выражало нетерпеливое предвкушение.

Был здесь еще один зритель, жадно следивший за каждой фразой и жестом, — вернее будет сказать, зрительница, восседавшая на роскошном троне из кожи и слоновой кости. Ее прекрасное лицо обрамляли пышные серебряные волосы, а изящный стан облегало шелковое одеяние — золотое, под цвет ее глаз. Так могла выглядеть лишь королева. Откинувшись на спинку трона, она маленькими глотками пила вино из золотого кубка. Браслеты на тонком запястье звенели при каждом движении ее руки, а диадема у нее на голове сверкала в свете колдовских сил, призываемых эльфами.

Порой ее пристальный взгляд ненадолго пере­мещался на темноглазого эльфа, и тогда она с лег­ким недоверием поджимала губы. Впрочем, когда тот однажды обернулся на нее, будто почувство­вав, что за ним наблюдают, выражение недоверия на ее лице тут же сменилось слабой улыбкой.

Чародеи продолжали читать заклинание, а воды темного озера все клокотали и клокотали...

* * *

Когда-то шла война, и теперь она закончилась.

Крас знал, что по прошествии некоторого вре­мени именно так об этих событиях расскажут хроники. Однако летописи обойдут внимани­ем бесчисленные истории о сломанных судьбах простых существ, о разоренных землях и о почти полном уничтожении всего смертного мира.

«В такие времена меркнут воспоминания даже у драконов», — подумал он.

Крас понимал это, как никто другой. Окру­жающим он, бледный, высокий, облаченный в се­рую мантию, мог показаться кем-то вроде эльфа. Но несмотря на телосложение, ястребиные черты лица, серебристые волосы и три длинных шрама на правой щеке, обычным эльфом Крас не был. Многие считали его магом, и только избранные знали, что на самом деле его зовут *Кориалстраз*, а такое имя может носить лишь дракон.

Крас был царственным красным драконом, младшим из супругов великой Алекстразы. Она, Хранительница Жизни, была возлюбленной Краса... Однако он снова покинул ее, чтобы изучить судьбы и невзгоды смертных.

Найдя приют в укромной пещере, Крас решил осмотреть разные уголки Азерота в мерцающем изумрудном кристалле, который показывал какие угодно земли, любых существ и вообще все, что только можно пожелать.

Но куда бы ни глядел дракон-маг, он видел одни следы разрушения.

Казалось, будто войска орков — жутких чудищ с зеленой кожей, пришельцев из другого мира — были разбиты всего несколько лет назад. Оставшиеся орки оказались в лагерях для военнопленных, и Крас думал, что, наконец, наступит мир. Однако покой длился недолго. Вскоре Альянс — возглавляемая людьми военная фракция, которая находилась на передовой линии сопротивления, — начал распадаться, потому что его члены не могли поделить власть. В этом отчасти была вина драконов — вернее, одного дракона, Смертокрыла, — но в конечном счете Альянс погубили жадность и корыстолюбие людей, дворфов и эльфов.

Однако и такое можно было бы пережить, если бы не пришествие Пылающего Легиона.

Теперь Крас рассматривал далекий Калимдор, лежащий далеко за морем. Даже по прошествии

времени казалось, будто континент пережил ужасное извержение вулкана. Здесь не осталось ни намека на цивилизацию. Однако не стихия опустошила земли Калимдора: это было делом рук Пылающего Легиона, не оставившего после себя *ничего*, кроме смерти.

Огненные демоны явились откуда-то из-за пределов реальности. Целью их поисков была магия: они пожирали ее. Действуя сообща со своими приспешниками — армией нежити, Плетью, — демоны намеревались уничтожить мир. Они еще не догадывались, что скоро будет заключен весьма неожиданный союз...

Орки, которые еще недавно были марионетками демонов, вдруг подняли бунт. Они присоединились к людям, эльфам, дворфам и драконам, чтобы истребить демонических воинов и их омерзительных соратников, а выживших отправить обратно в адские земли. Тысячи погибли, пытаюсь осуществить задуманное, но иной выбор...

Дракон-маг хмыкнул. Честно говоря, иного выбора просто не было.

Крас взмахнул над кристаллом своими длинными, тонкими пальцами, желая увидеть орков. Шар на мгновение помутнел, а затем в его глубине появилось изображение гористой территории, удаленной от моря. Это был суровый, но полный жизни край, готовый принять новых обитателей.

В центре главного поселения, которым правил вождь Тралл, один из героев войны, уже виднелись первые каменные постройки. Высокое круглое сооружение, в котором жил сам Тралл, показалось бы представителям других рас несколько примитивным, но орки ценили простоту. Само наличие постоянного жилья для орка — роскошь. Они слишком долго были кочевниками или пленниками и почти позабыли, что такое дом.

Несколько клыкастых зеленых исполинов работали в поле. Наблюдая за этими грозными созданиями, Крас подивился тому, что орки теперь занимаются земледелием. Впрочем, Тралл был весьма необычным орком и с готовностью принимал идеи, которые могли вернуть былую гармонию его народу.

Гармония требовалась вообще всему миру. Еще одним взмахом руки маг-дракон развеял изображение Калимдора и потребовал показать куда менее отдаленное место — некогда великолепную столицу его любимого королевства Даларан, которым правили могущественные маги, члены Кирин-Тора. Даларан находился на передовой линии войны между Альянсом и Пылающим Легионом в Лордероне и был одной из самых желанных целей для демонов.

Сейчас половина Даларана лежала в руинах. Некогда гордо вздымавшиеся шпили были сломаны, богатые библиотеки — сожжены. Были утеря-

ны знания бесчисленных поколений... и бесчисленные жизни. Ужасно пострадал и Совет. Несколько его членов, которых Крас считал друзьями или просто уважал как единомышленников, были жестоко убиты. Правящая верхушка пребывала в смятении, и Крас понимал, что должен помочь. Даларану требовалось единение — чтобы попытаться сохранить остатки от расколовшегося Альянса.

И все же, несмотря на прошлые и грядущие потрясения, дракон не терял надежды. Нынешние мировые трудности были разрешимы. Больше не нужно было бояться орков или демонов. Да, Азероту придется нелегко, однако в конечном счете он не только переживет все невзгоды, но и будет процветать. Крас был уверен в этом.

Маг погасил изумрудный кристалл и поднялся на ноги. Его ждет возлюбленная, Алекстраза, Королева Драконов. Она догадывалась, что Крас захочет вернуться и помочь смертным, и, лучше остальных драконов, понимала его желание. Сейчас он вернет свой настоящий облик, попросится с ней — лишь на время — и отправится в обратный путь. Но поскорее, пока не успел пожалеть о своем решении.

Он выбрал эту пещеру не только потому, что она находилась в укромном месте, а еще и из-за ее внушительных размеров. Выйдя из маленького зала, Крас очутился в огромном зубчатом гроте. Высота потолков напоминала о ныне разрушен-