УДК 821.111(73)
ББК 84(7 Сое)
В18

Полноцветные иллюстрации: *Питер Ли*
Дополнительные рисунки: *Джозеф Лакруа*
Перевод с английского: *Галина Соловьева*

В18 Варкрафт: Хроники: энциклопедия.— 2-е изд., испр.— Москва: Издательство АСТ, 2020.— 173, [1] с.: ил.

ISBN 978-5-17-093629-8

ООО «Издательство АСТ» благодарит
за помощь в подготовке издания на русском языке:

Кирилла «Arigame» Толстых
Екатерину «Адлера» Толстых

Подписано в печать 29.01.2020.
Формат 60 x 84 $^{1}/_{8}$. Усл. печ. л. 20,46.
Доп. тираж 4000 экз. Заказ № .

Общероссийский классификатор продукции
ОК-005-93, том 1; 953000 — книги, брошюры печатные

WORLD OF WARCRAFT®
© 2016 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Dark Horse Comics ®
and the Dark Horse logo are trademarks of Dark Horse Comics, Inc.,
registered in various categories and countries. All right reserved.
Печатается с разрешения издательства Dark Horse Comics, Inc.

© Галина Соловьева, перевод, 2016
© ООО «Издательство АСТ», 2019

Литературно-художественное издание
Для широкого круга читателей

6+

ВАРКРАФТ ХРОНИКИ

Энциклопедия

Ведущий редактор Н. Кудрявцев
Художественный редактор Ю. Межова
Технический редактор В. Беляева
Верстка Т. Алиевой
Корректор В. Леснова

ООО «Издательство АСТ»
129085, г. Москва, Звёздный бульвар, дом 21, строение 1, комната 705, пом. I, 7 этаж.
Наш электронный адрес: **www.ast.ru**

«Баспа Аста» деген ООО
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
Импортёр 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.

EAC

ХРОНИКИ

Москва
Издательство АСТ

ХРОНИКИ: ТОМ 1

Авторы:
КРИС МЕТЦЕН, МЭТТ БЕРНС *и* РОБЕРТ БРУКС

Полноцветные иллюстрации:
ПИТЕР ЛИ

Дополнительные рисунки:
ДЖОЗЕФ ЛАКРУА

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Авторы
КРИС МЕТЦЕН, МЭТТ БЕРНС и РОБЕРТ БРУКС

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

Креативное руководство и дизайн
ДУГ АЛЕКСАНДЕР, ЛОГАН ЛУБЕРА

Редакторы
КЕЙТ ГЭРИ, РОБЕРТ СИМПСОН

Хранители преданий
ШОН КОУПЛЕНД, ЭВЕЛИН ФРЕДЕРИКСЕН, ДЖАСТИН ПАРКЕР

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

Лицензирование
МЭТТ БИЧЕР, ДЖЕЙСОН БИШОФФ, БАЙРОН ПАРНЕЛЛ

Особая благодарность игровой команде
«World of Warcraft», Сяоху Алкоцеру, Дане Бишоп, Тине Фу,
Бришe Хименес, Эмили Мей, Фрэнку Маммерту,
Томми Ньюкамеру, Максу Хименесу.

Карты, космологические схемы и рисунки тушью
ДЖОЗЕФА ЛАКРУА

Иллюстрации ПИТЕРА ЛИ

DARK HORSE BOOKS

Издатель: МАЙК РИЧАРДСОН
Редактор: ДЭЙВ МАРШАЛЛ
Ассистент редактора: ЭВЕРЕТТ ПАТТЕРСОН
Дизайнер: ДЭВИД НЕСТЕЛЛЬ
Техник по цифровой графике: КРИС ХОРН

World of Warcraft® Chronicle: Volume 1
© 2016 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. World of Warcraft is a registered trademark of Blizzard Entertainment, Inc. Dark Horse Books® and the Dark Horse logo are registered trademarks of Dark Horse Comics, Inc. All rights reserved.
No portion of this publication may be reproduced or transmitted, in any form or by any means, without the express written permission of Dark Horse Comics, Inc.
Печатается с разрешения издательства Dark Horse Comics, Inc.

Перевод с английского: *Галина Соловьева*

LICENSED BLIZZARD ENTERTAINMENT PRODUCT

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие 6
Введение: космология 9
Глава 1. Мифы 17
Глава 2. Доисторический Азерот 27
Глава 3. Древний Калимдор 69
Глава 4. Новый мир 113
Указатель 170

Предисловие

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

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

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

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

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

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

Как искренние, благонамеренные герои поддаются искушению властью...

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

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

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

Крис Метцен
Старший вице-президент — сюжет и франчайзинг
Blizzard Entertainment
Август 2015

О книге

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

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

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

Желаю вам того же.

«За Азерот!»

Кристи Голден

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

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

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

И ей скоро потребуется второй том...

Ричард Кнаак

СВЕТ
СВЯТОСТЬ
НААРУ
ЖИЗНЬ
ХАОС
ПРИРОДА
СКВЕРНА
ДУХ
ОГОНЬ
ДИКИЕ БОГИ
ПЫЛАЮЩИЙ ЛЕГИОН
ИЗУМРУДНЫЙ СОН
ВОДА
РЕАЛЬНОСТЬ
ВОЗДУХ
ЗЕМЛЯ ТЕНЕЙ
ТИТАНЫ
НЕЖИТЬ
ЗЕМЛЯ
ТАЙНАЯ МАГИЯ
РАЗЛОЖЕНИЕ
НЕКРОМАНТИЯ
ДРЕВНИЕ БОГИ
ПОРЯДОК
СМЕРТЬ
ПОВЕЛИТЕЛИ БЕЗДНЫ
ТЬМА (БЕЗДНА)
ТЬМА

Введение: космология

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

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: КОСМИЧЕСКИЕ СИЛЫ, ЦАРСТВА И ОБИТАТЕЛИ ВСЕЛЕННОЙ

Космические силы

Свет и Тьма

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

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

Жизнь и Смерть

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

Порядок и Хаос

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

Силы стихий

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

Двойственность стихий

Многие шаманы знают о влиянии стихий на эмоциональное состояние того, кто ими пользуется. Поэтому смертные зачастую связывают их с чувствами, как добрыми, так и дурными.

ОГОНЬ
Позитивная черта: страсть
Негативная черта: ярость

ВОЗДУХ
Позитивная черта: хитроумие
Негативная черта: безумие

ЗЕМЛЯ
Позитивная черта: постоянство
Негативная черта: упрямство

ВОДА
Позитивная черта: безмятежность
Негативная черта: нерешительность

ДУХ
Позитивная черта: отвага
Негативная черта: наивность

РАЗЛОЖЕНИЕ
Позитивная черта: действенность
Негативная черта: беспощадность

Царство Сущего

Великая Запредельная Тьма

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

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

Круговерть Пустоты

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

Изумрудный Сон

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

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

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

Земля Теней

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

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