

Warcraft™ III: Reign of Chaos™

WARCRAFT™ REIGN OF CHAOS™ III

Обратите внимание:


В случае утраты номера компакт-диска вы не сможете установить игру. Пожалуйста, запишите этот номер в специально отведенном месте.

Предупреждение:


Имейте в виду, что сотрудники Blizzard Entertainment™ ни при каких обстоятельствах не будут спрашивать номер вашего компакт-диска.

СОДЕРЖАНИЕ

Люди: Лордеронский Альянс	1
Орки: Орда	15
Нежить: Плеть	29
Ночные эльфы: Стражи	45
Атлас мира Азерот	62
Пылающий Легион	69
Обитатели Азерота	74
Герои и злодеи	81
Службы технической поддержки	90
В создании игры участвовали	92



THE FEMALES
OF THE TRIBES
ARE THE PRIMARY
WARRIORS AND GAMERS



MALE
ORCS
ARE
KAROL
TRIBE
THEY
SPEAK
OF THE
Female
THEIR



EVERY KARLODEI
CARRIES A VIAL
CONTAINING A FEW
DROPS OF WATER
FROM THE SACRED
POOL WHERE
ALL THEIR MAGIC

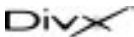
© 2002 Blizzard Entertainment™. Все права сохранены.

Использование данного продукта допускается только на условиях Лицензионного Соглашения с Конечным Пользователем. Вы должны понять и принять это Соглашение перед установкой продукта. Прилагаемый Редактор карт и других игровых материалов предназначен строго для личного пользования. Информация об условиях использования Редактора входит в состав продукта. Коммерческое использование Редактора не допускается. Пользование услугами Battle.net™ допускается только на условиях Соглашения об Услугах Battle.net™.

Название Reign of Chaos является товарным знаком, а Warcraft, Battle.net™ и Blizzard Entertainment™ – зарегистрированными товарными знаками Blizzard Entertainment™ в США и/или других странах. Название Windows является зарегистрированным товарным знаком Microsoft Corporation. Название Pentium является зарегистрированным товарным знаком Intel Corporation. Название Dolby и логотип double-D являются товарными знаками Dolby Laboratory. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.



Используется технология Miles Sound System.© 1991-2002 RAD Game Tools, Inc. Все права сохранены.



Используется высококачественное видео в формате DivX™. ©1999-2002 DivXNetworks, Inc. Название DivX™ является товарным знаком DivXNetworks, Inc. Все права сохранены.

Используется библиотека FreeType 2.0. Проект FreeType является объектом авторских и смежных прав © Дэвида Тернера, Роберта Вильгельма и Вернера Лемберга. Все права сохранены.

Используется библиотека сжатия данных 'zlib'.© 1995-2002 Жан-лу Гайли и Марк Адлер. Все права сохранены.

Для бесплатного пользования услугами Battle.net™ требуется доступ в Интернет и принятие пользователем условий Соглашения об Услугах Battle.net™. Все расходы, связанные с доступом в Интернет, несет пользователь.



Blizzard Entertainment™, P.O. Box 18979, Irvine, CA 92623, USA

(800) 953-SNOW Отдел продаж

(949) 955-0283 Отдел международных продаж

(095) 232-6952 Техническая поддержка (Софт Клуб)

<http://www.blizzard.com> Официальный веб-сайт

support@softclub.ru Техническая поддержка по электронной почте (Софт Клуб)

TO TAKE
PA
HIS

WARCRAFT

REIGN OF CHAOS



↑ FAVORED
ON OF THE
FORET.
↑ THE KALDO' MIND BUILT
GIANT KEYS DEEP INTO THE
MOUNTAINS AND FORESTS OF





Аюги: Лордеронский Альянс

История людей

Конец Второй войны

Когда завершилась Вторая война, Лордерон лежал в руинах. Кровожадные полчища орков под предводительством Оргрима Судьбоносного прошли по провинциям Лордерона и гномьему королевству Хаз-Модан, сметая все на своем пути. Орда успела опустошить даже отдаленное эльфийское королевство Кель-Талас, прежде чем ее безудержный натиск был остановлен. Армиям Альянса, во главе которых стояли сэры Андуин Лотар, сэры Утер Светоносный и адмирал Даэлин Праудмур, удалось оттеснить орков в южные области Азерота.

Там, на юге, армия Лотара взяла в осаду крепость Черной Иглы – последний форпост орков. Вождь Оргрим и его приспешники, запертые в крепости, предприняли последнюю отчаянную попытку прорвать окружение и вступили в бой на Огненной равнине. Именно тогда Оргрим и Лотар сошлись в поединке, о котором позднее было сложено столько баллад.

Хотя Судьбоносный все-таки победил Лотара, гибель предводителя людей возымела совсем не тот эффект, на который рассчитывал вождь орков. Лейтенант Туральон поднял залитый кровью щит своего командира и повел войска в контратаку. Всей душой желая отомстить за Лотара, люди набросились на Орду и вскоре обратили ее в бегство.

Войско Туральона преследовало армию Оргрима по Гнилой топи и Проклятым землям, до самых Темных врат, из которых орки когда-то явились на Азерот. У подножья этих врат и произошла последняя битва между Альянсом и Ордой. Люди одержали победу, и вскоре Судьбоносный со своими уцелевшими подданными уже шел под конвоем на север...

По ту сторону Темных Врат

Спустя несколько месяцев после возведения крепости Нижгард Темные врата снова распахнулись. Орда вновь вторглась на Азерот – на этот раз под предводительством могущественного шамана Нер-Зула. Они захватили несколько артефактов, сила которых позволила их предводителю начать создание новых врат, ведущих в земли Альянса.

Обеспокоенный активностью Нер-Зула, король Теренас отправил свою армию прямо на Дренор – обреченную родину орков. Армия Альянса, которую возглавлял доблестный рыцарь сэра Хадгар, собиралась покончить с орочьей угрозой раз и навсегда. Но им это не удалось – Нер-Зул все-таки сумел открыть новые врата и вывести несколько орочьих кланов...

Магия Нер-Зула вызвала страшные катаклизмы в обоих мирах. Стремясь предотвратить гибель своей родины, люди Хадгара решили уничтожить Темные врата. Судя по всему, им это удалось – Азерот остался цел. Но вот смогли ли они покинуть гибнущий Дренор – не знает никто.

Крепость Грим Батол

Орки, бежавшие на Азерот через вторые врата, были согнаны в резервации, круглосуточно охраняемые солдатами Альянса. Большинство кланов смирилось с такой участью, однако один из них – клан Драконьего Клыка – вскоре поднял мятеж.

Вождь этого клана – колдун Некрос – сумел подчинить своей воле королеву красных драконов Алекстрашу. Захватив с ее помощью древнюю крепость гномов Грим Батол, он собрал внушительную армию из орков и драконов. Ему оставался всего один шаг до захвата всего Лордерона...

Но в его планы вмешался молодой и храбрый маг Ронин. При поддержке отряда гномов он сумел проникнуть в Грим Батол и разрушить чары Некроса. Освобожденные драконы, исполненные ярости, истребили весь клан Драконьего Клыка до последнего орка.

Некрос был последним орочьим колдуном. После его гибели орки продолжали жить в переполненных резервациях, все глубже увязая в трясине бездействия. Утратив природную жажду боя, орки более не ощущали себя воинами. Гордый дух Орды, казалось, безвозвратно канул в прошлое...



Распад Альянса

Не прошло и нескольких лет после победы над Ордой, а среди руководителей Альянса уже начались раздоры.

На содержание резерваций и восстановление разрушенных городов требовались немалые деньги, и король Лордерона Теренас был вынужден повысить налоги. Князья некоторых приграничных областей вскоре пришли к выводу, что без Альянса им будет гораздо лучше.


Чуть позже из Альянса вышел Кель-Талас. Эльфы объяснили свое решение тем, что действия людских армий во время Второй войны привели к пожарам в их лесах. О том, что эти леса уцелели лишь благодаря самоотверженности людей, они предпочли забыть. Вскоре примеру эльфов последовали Джильнеас и Штурмгард.

Несмотря на частичный раскол Альянса, у Теренаса по-прежнему оставались союзники, на которых он мог положиться. И правитель Кул-Тираса адмирал Праудмур, и молодой король Вариан Ринн сохранили верность Альянсу. Верховный маг Антонидос, глава Кирин-Тора, также обещал Теренасу свое неперемное содействие. Но лучше всего было то, что на сторону Альянса встал могущественный король гномов Магни Златобородый.

Новое поколение

Время шло, старые распри забывались, и в конце концов в Лордероне воцарился мир. Король Теренас и архиепископ Алонсус Фаол отстраивали свое королевство, не забывая помогать другим народам Альянса. Паладины Утера Светоносного поддерживали порядок на суше, а флот адмирала Праудмура охранял морские торговые пути от пиратов и мародеров.

Единственный сын короля Теренаса, принц Артес, вырос сильным и уверенным в себе юношей. Воинскому искусству его обучал Мурадин Златобородый – брат Магни, короля Железных Гор, – и, несмотря на свою молодость, принц по праву считался одним из лучших фехтовальщиков Лордерона. Уже в 19 лет Артес стал паладином Ордена Серебряной Длани. Добродушный Утер, глава ордена и давний друг короля Теренса, воспринимал принца скорее как любимого племянника, чем как подчиненного.



Артесу было свойственно и юношеское упрямство, и некоторое высокомерие, но в еще большей степени – храбрость и стойкость. Когда тролли из Зул-Амана повадились грабить деревни близ Кель-Таласской границы, Артес быстро разыскал и наказал этих дикарей. Набеги прекратились раз и навсегда.

Однако лордеронцев интересовали даже не столько подвиги юного принца, сколько его личная жизнь. Слухи о взаимной симпатии между Артесом и леди Джайной Праудмур взбудоражили все королевство. Джайна, младшая дочь адмирала Праудмура, была необыкновенно талантливой волшебницей – одной из лучших учениц Кирина Тора, даларанского Совета магов. Ее обучением занимался лично Верховный маг Антонинос.

Несмотря на многочисленные дела, возлюбленные находили время для встреч почти каждый день. А поскольку король Теренас был уже немолод, его подданные предвкушали скорую свадьбу принца и продолжение династии.

Но Артеса и Джайну тяготило столь пристальное внимание публики. К тому же Джайна, посвятившая себя магическим изысканиям в Даларане, понимала, что их любовь недолговечна. Она твердо знала, что ее истинное призвание – свет истины, а не полумрак тронного зала. К большому неудовольствию простого народа, влюбленные в конце концов расстались. Долг был для них превыше любви.

Тени сгущаются

На четырнадцатом году мирной жизни по городам и селам Лордерона вновь поползли слухи о грядущей войне. В орочьих резервациях объявился молодой и дерзкий вождь, поклявшийся вернуть своему народу былое величие. Он объединил разрозненные кланы в могучую армию и назвал ее «Новой Ордой». Первым городом, испытавшим на себе мощь этой армии, был северный Стратхольм: орки захватили его, выручая своего пленного товарища. Вскоре после этого пала крепость Дернхольд, построенная для охраны резерваций.

Для подавления мятежа король отправил на север армию Утера, но доблестные паладины так и не вступили в бой: орки слишком хорошо умели прятаться. Началась долгая охота, в ходе которой молодой вождь показал себя очень хитроумным, всякий раз уводя свои войска из-под самого носа Утера.



Беда никогда не приходит одна. Почти одновременно с восстанием орков начались разговоры о появлении загадочного Культа Проклятых, приверженцы которого обещали «вечную земную жизнь» всем, кто вступит в их ряды. Старейший король Теренас понимал, что время мира и спокойствия вот-вот окончится. Его утешала только вера в своего сына и других молодых защитников Лордерона...

Герои Альянса

Паладин

Перед началом Второй войны архиепископ Алонсус Фаол основал орден Серебряной Длани – своего рода армию Церкви Света. Победа над орками стала возможной именно благодаря рыцарям этого ордена – или паладинам, как их называли в миру. С тех пор прошло пятнадцать лет, но паладины по-прежнему стоят на страже добра и правды. В бою они полагаются как на божественную силу, так и на свои огромные молоты.

Благодать

Эта энергия является своеобразным проявлением воли Света. Она благотворна для живых существ и смертоносна для богопротивной нежити.

Божественный щит

Боги Света хранят своих воинов. Они могут защитить паладинов невидимым щитом, непроницаемым для оружия и вредоносной магии.

Доспехи веры

Само присутствие паладина напоминает простым солдатам о том, что Свет – на их стороне. И вера творит чудеса: доспехи этих солдат словно становятся прочнее, и противникам реже удастся достать их своим оружием.

Воскрешение

В ответ на молитву паладина боги Света могут воскресить павшего воина, чтобы тот продолжил сражаться за правое дело.

Верховный маг

Титул Верховного мага получают только величайшие из чародеев Даларана – магической столицы Лордерона. Посвящая всю свою жизнь изучению тайных искусств, они достигают невероятной власти над силами Природы. В бою они полагаются преимущественно на заклинания, но при необходимости могут поражать противника чистой энергией, направляемой с помощью зачарованных даларанских клинков.

Буран

Одно из самых разрушительных заклинаний Альянса, открытое еще во времена Первой войны, теперь стало еще более грозным. Под ледяным вихрем, вызванным с его помощью, может погибнуть целая армия.

Дух Воды

С помощью этого заклинания Верховный маг может вызывать и подчинять своей воле духов Воды – одной из четырех стихий-первооснов мира. К сожалению, духи, как и большинство магических существ, не могут долго находиться в материальном мире.

Чародейская аура

Верховные маги столь могущественны, что готовы делиться избытками своей магической энергии с менее опытными чародеями.

Массовая телепортация

Это чрезвычайно сложное заклинание не раз спасало жизнь великим чародеям, обессиленным в пылу битвы. С его помощью Верховный маг может мгновенно перенести себя и своих спутников в безопасное место.

Горный король

Горными королями – или, по-гноми, «танами» – становятся самые сильные из гномов Хаз-Модана. Отрекаясь от исконно гномьих занятий – изобретательства и горного дела, – они посвящают всю свою жизнь воинскому искусству. После того, как люди спасли Хаз-Модан от нашествия орков, все Горные короли поклялись верой и правдой служить Альянсу

Молот бурь

Метание молота – любимая забава гномов. Однако лишь Горные короли могут вкладывать в бросок столько силы, что молот обгоняет ветер и сбивает противника с ног.



Удар грома

Это мощное заклинание было впервые применено Мургенем Молотобойцем против огромной армии гноллов, вторгшейся в Альтеракские горы. Звуковая волна, вызванная им, раскидала противников, словно сухие листья

Сильный удар

Простым ударом кулака Горный король может отправить в нокаут даже очень сильного противника.

Мощь гор

Призывая на помощь родные скалы, Горные короли и сами превращаются в подобия каменных исполинов.

Воины Альянса

Работник

Работники – это простые жители Лордерона: строители, лесорубы и старатели. Именно их труд лежит в основе могущества Альянса.

К оружию

Если в ратуше ударит набатный колокол, работники вступят в ополчение и будут защищать свои дома с оружием в руках. Как только угроза исчезнет, они сдадут оружие и вернуться к мирному труду.

Пехотинец

Тренированные пехотинцы, вооруженные палашами, составляют основу регулярной армии Лордерона.

Щит

Пехотинцы могут укрываться за своими щитами от вражеских стрел. Поднятый щит ухудшает обзор и тем самым не позволяет воину двигаться быстро, но зато таким образом можно подойти вплотную к лучникам противника.

Рыцарь

Доблестные лордеронские рыцари – это элита армии Альянса. Врываясь в гущу боя на своих конях, они прорубают кровавые просеки в рядах врагов.



Целитель

Хотя эльфы официально вышли из Альянса, некоторые из них остались верны своим союзникам. Так, многие целители из Кель-Таласа предпочли оказывать помощь нуждающимся, а не отсиживаться за магическими стенами Сильвергарда.

Духовное пламя

Эльфийские маги из Даларана уже давно научились передавать свою духовную энергию другим существам. Используя эту технику, целители придают воинам Альянса дополнительную стойкость перед лицом противника.

Рассеивание чар

Это нехитрое заклинание, способное перечеркнуть все старания любого – даже самого могущественного – мага, решило исход множества битв. Не пренебрегайте им.

Лечение

Энергия, составляющая основу жизни и здоровья всех живых существ, была открыта эльфами еще на заре времен. В принципе, работать с этой энергией может любой маг, но эльфийские целители достигли в этом искусстве непревзойденных высот.

Волшебница

Подобно целителям, эльфийские волшебницы из города магов Даларана отказались покидать людей. Они используют свои тайные знания на благо Альянса, осуществляя магическую поддержку лордеронской армии.

Замедление

Маги Кирин Тора научились создавать поле, поглощающее кинетическую энергию любых движущихся объектов. На этом феномене и основано заклинание замедления.

Невидимость

Еще во времена Второй войны маги экспериментировали с энергетическими полями, преломляющими свет. К настоящему времени подобные поля обеспечивают практически полную невидимость объекта, но проблему их устойчивости решить так и не удалось. Поэтому воин, скрытый заклинанием невидимости, не должен применять оружие и пользоваться магией.

Полиморф

Это заклинание известно эльфам еще с доисторических времен – первые чародеи использовали его для оскорбления своих врагов. Под его воздействием противник ненадолго превращается в овцу.



Дух Воды

Верховные маги умеют повелевать духами четырех стихий-первооснов. К сожалению, духи Земли слишком медлительны, духи Огня – опасны, а духов Воздуха крайне трудно удержать, так что на практике используются только духи Воды. Будучи вызванным, такой дух формирует себе тело из воды, содержащейся в почве и воздухе, и наносит противнику сокрушительные удары, сравнимые по силе со штормовыми волнами.

Орудийный расчет

Еще до Первой войны гномы Железных гор изобрели первые разновидности огнестрельного оружия. Их новейшей разработкой в этой области является мортира – мощное орудие, стреляющее тяжелыми разрывными снарядами. Правда, чтобы управляться с такой пушкой, необходимы хотя бы двое гномов.

Осветительный заряд


За счет использования особых химических веществ, известных только гномам, этот заряд дает невероятно яркий свет, под лучами которого не действует ни один из вариантов заклинания невидимости.

Стрелок

Смелые гномы-стрелки, вооруженные мушкетами, прославились по всему Азероту еще во времена битвы за Грим Батол. Об их невероятной меткости сложено немало легенд. Сейчас, когда над Железными горами нависла тень новой опасности, стрелки вступили в объединенную армию Альянса.

Вертолет

Талантливые механики гномов снискали всеобщее уважение, создав самый совершенный летательный аппарат во всем Азероте. Изобретенный ими вертолет – легкая, но скоростная и маневренная машина – идеально приспособлен для разведки.



Самоходная мортира

Стремясь облегчить труд своих сородичей-артиллеристов, гномы механики поставили мортиру на бронированную телегу, снабженную паровым двигателем. В результате получилась исключительно удачная осадная машина.

Грифон

Гномы Заоблачных вершин издавна летают на грифонах – могучих полуптицах-полузверях. Когда Железные горы вступили в Альянс, эти гномы также не остались в стороне, отправив в Лордерон отряд своей крылатой кавалерии.

Здания Альянса

Ратуша

Ратуша – это центр любого населенного пункта Альянса. В ней градоначальники заведуют распределением золота и древесины, а также выплачивают заработную плату работникам. Со временем ратушу можно превратить в более прочную крепость.

Ферма

На фермах знаменитые лордеронские земледельцы выращивают пищу для воинов и работников Альянса.

Казармы

В казармах люди и гномы тренируются плечом к плечу, постигая премудрости военного ремесла.

Башня

Башни, предназначенные для наблюдения за окрестностями, можно строить практически где угодно. В дальнейшем их можно превратить в эффективные оборонительные сооружения – сторожевые или орудийные башни.

Магический страж

Это изобретение даларанских магов позволяет часовым, стоящим на башнях, обнаруживать невидимых противников.

Сторожевая башня

Один лучник, засевший на сторожевой башне, способен уложить множество врагов.



Орудийная башня

Научившись у гномов использованию пороха, люди начали размещать на башнях артиллерийские орудия. Одна такая башня может остановить целую армию. К сожалению, низкая точность стрельбы не позволяет артиллеристам сбивать летающих противников.

Кузница

В кузнице гномы разрабатывают новые сплавы и рецепты пороха, изобретая более совершенные виды оружия и доспехов.

Лесопилка

На лесопилке добытые работниками бревна превращаются в полезные деревянные изделия – от строительных материалов до рукояток мечей. Кроме того, именно здесь строители изучают свойства древесины и разрабатывают новые технологии возведения зданий.

Мастерская

В этом укромном месте гномы-механики колдуют над своими гениальными изобретениями – вертолетами и самоходными мортирами, – а в свободное время придумывают новые боеприпасы для орудийных расчетов.

Крепость

По мере роста поселения, ратушу можно превратить в более прочную крепость. Помимо всего прочего, крепость служит еще и символом того, что деревня превратилась в город, а значит – достойна внимания даларанских магов.

Храм Истины

Волшебницы и целители, прошедшие начальное обучение в Даларане, продолжают овладевать своим таинственным искусством в чертогах Храма Истины. Проводя эксперименты, они изобретают новые заклинания и способы накопления маны, а также разрабатывают Магических стражей для башен.



Алтарь Королей

Этот алтарь, построенный из магического камня, удерживает души героев в материальном мире. Именно благодаря ему великие воины и маги, павшие в битве, спустя некоторое время вновь возвращаются на поля сражений. Устройство Алтаря Королей является тайной даже для мудрейших магов Кирина Тора.

Замок

Превращение крепости в замок означает, что поселение достигло вершины своего развития. Только в замковых конюшнях можно тренировать рыцарских боевых коней, а престиж замка привлекает в город дрессировщиков грифонов.

Башня грифонов

Секрет приручения грифонов долгое время был известен лишь небольшому племени гномов, обитающему на Заоблачных вершинах. Когда Железные горы вступили в Альянс, отряд воинов из этого племени спустился на равнину и начал обучать своему искусству людей. Чтобы грифоны чувствовали себя спокойно, для них были придуманы специальные башни, имеющие некоторое сходство с горными пиками.



JAWP
02





Орки: Орга

История орков

Предательство Гул-дана

В последние дни Второй войны, когда победа Орды, казалось, уже была предрешена, между двумя самыми могущественными орками Азерота внезапно разгорелась вражда. Колдун Гул-дан, глава Тайного Совета, предал Оргрима Судьбоносного, вождя Орды. Пока Оргрим готовился к финальной битве – штурму столицы Лордерона, – несколько мятежных кланов во главе с этим колдуном покинули свои боевые позиции и отправились к морю. Лишившись чуть ли не половины своей армии, вождь был вынужден отступить – и тем самым упустить свой величайший шанс.

Одержимый жадной божественного могущества, Гул-дан отправился на поиски Гробницы Саргераса, покоившейся на морском дне и хранившей, по его глубокому убеждению, тайну власти над миром. С помощью орков-изменников колдун сумел добраться до гробницы, но обнаружил в ней лишь свору обезумевших демонов...

Предательство орков, стоившее победы Оргриму, не осталось безнаказанным. Гул-дана разорвали демоны, которых он же и выпустил на свободу, а своевольные кланы, оставшись без вожака, быстро сдались разъяренным воинам Судьбоносного.

Мятеж был подавлен, но Орда так и не смогла оправиться от этого удара, нанесенного изнутри. Безрассудство Гул-дана подарила Альянсу не только надежду на победу, но и время для подготовки ответного удара.

Сэр Лотар, не преминув воспользоваться случаем, собрал остатки людской армии и оттеснил орков к югу. Там, под стенами крепости Черная Игла, Лотар нашел свою смерть, но его верный друг Туральон взял командование на себя и отбросил Орду к самым Темным вратам – магическому portalу, ведущему в обреченный мир Дренор. Вскоре врата были разрушены, а измученные остатки Орды сдались на милость победителя.

Пленных орков разместили в тщательно охраняемых резервациях, а рядом с руинами Темных врат возвели крепость Нижгард – на случай нового вторжения из Дренора...

Нер-Зул и его кланы

Когда пожар Второй войны окончательно угас, Альянс предпринял меры по предотвращению орочьих бунтов. В южном Лордероне выстроили большие лагеря для пленных орков по образцу старого каторжного поселения Дэрнхольд. Охранников для этих лагерей набирали из паладинов Серебряной Длани и ветеранов Второй войны, так что, хотя орки и вели себя беспокойно, охрана всегда поддерживала хотя бы видимость порядка.

Однако ничего не подозревавшему Альянсу вскоре предстояло выдержать новое вторжение из Дренора. Старый шаман Нер-Зул, когда-то бывший наставником Гул-дана, собрал под свои знамена все кланы, не вошедшие в первую Орду. Нер-Зул не хотел связываться с Альянсом – он рассчитывал увести орков в более гостеприимные миры. Но для того, чтобы открыть порталы, ему понадобилось несколько волшебных предметов, унесенных Гул-даном на Азерот. И Темные врата распахнулись вновь...

Новая Орда, возглавляемая лучшими из лучших воинов – такими, как Гром Задира и Килрогг Одноглазый – ураганом пронеслась по Азероту. Под руководством Нер-Зула орки быстро отыскивали необходимые магические предметы и вернулись с добычей в Дренор.

Король Лордерона Теренас решил, что орки готовят повторное вторжение на Азерот. Он приказал генералу Туральону и магу Хадгару отправиться с небольшим отрядом на родину орков и предотвратить угрозу заранее. Вскоре люди и орки вновь вступили в бой – на этот раз под багровым небом Дренора, на полуострове Адского пламени. Ни одной из сторон не удалось одержать победу, однако вскоре стало ясно, что Нер-Зул все-таки добился своего.

Старейшему шаману удалось открыть порталы в другие миры – но он не предвидел, чем это обернется для его собственной родины. Под напором мощнейшей энергии чужого пространства Дренор начал буквально расплзаться в клочья. Армия Туральона отчаянно пыталась найти путь домой. Гром Задира и Килрогг Одноглазый, осознав весь ужас своего положения, собрали уцелевших орков и бежали на Азерот. А когда последний орк перешагнул порог Темных врат, те внезапно обрушились...

Сам же Нер-Зул со своим кланом Призрачной луны успел уйти через новый портал. Вскоре после этого поверхность Дренора пошла гигантскими трещинами, и мощнейший взрыв разнес планету в клочья.



Время драконов

Гром Задира вместе со своим кланом Боевых Топоров избежал плена, но Килрогг и его орки попали в окружение и вскоре оказались в резервациях. Суровая охрана быстро отбила у них всякое желание сопротивляться...

Однако в горах Хаз-Модана еще оставались свободные орки, про которых не знала даже лордеронская разведка. Это был клан Драконьего Клыка, возглавляемый колдуном Некросом. Используя древнюю реликвию своего племени, Некрос подчинил своей воле Алекстрашу – могущественную королеву красных драконов. Взяв ее в заложники, колдун вынудил драконов присоединиться к оркам и выступить против Альянса.

У Некроса были все шансы на победу, но его планы разрушил единственный человек – молодой маг Ронин. С небольшим отрядом Ронин проник в жилище колдуна и развеял чары, наложенные на королеву драконов.


Освободившись из-под власти Некроса, разъяренные драконы набросились на его подданных. Вскоре от клана Драконьего Клыка осталась лишь жалкая горстка орков, добровольно сдавшаяся солдатам Альянса.

День гибели этого клана вошел в историю, как последний день Орды...

Время равнодушия

Шли месяцы, и в северных резервациях для орков становилось все теснее и теснее. Правительство Альянса было вынуждено строить новые поселения – на равнинах к югу от Альтеракских гор. Для их обеспечения и охраны требовались деньги – и король Теренас повысил налоги, чем вызвал недовольство многих князей Альянса. Хрупкий союз, заключенный перед лицом общей опасности, был готов развалиться в любой момент...

Политика политикой, но охрана резерваций тем временем начала замечать странные перемены в поведении своих пленников. Побегі случались все реже и реже, орки перестали нападать на охранников, и даже шумные драки, обычные для этой расы, почти прекратились. Как ни трудно было в это поверить, но орки – самый агрессивный народ из всех, когда-либо ступавших на землю Азерота, – превратились в апатичное и покорное стадо. Столь резкое изменение характера целой расы не могло не встревожить ученых Альянса.



Некоторые полагали, что апатия вызвана какой-то неизвестной болезнью, поражающей только орков. Но Антонинос, Верховный маг Даларана, был иного мнения. Изучив все доступные материалы по истории Орды, он выяснил, что орки в течение многих тысячелетий находились под влиянием демонических сил. Антонинос предположил, что демоны каким-то образом изменили строение орочьей крови, наделив этот народ необычайной силой, выносливостью и агрессивностью.

Из всего этого Верховный маг сделал вывод, что апатия орков – не столько болезнь, сколько следствие освобождения от власти демонов. Но, поставив диагноз, Антонинос так и не смог найти лекарство. Большинство его коллег-магов, а также некоторые видные государственные деятели, вообще считали, что «лечить» орков было бы непростительным безрассудством. Сам же Антонинос после долгих размышлений пришел к выводу, что оркам может помочь только духовное исцеление...

Судьба Тралла

В смутные времена Первой войны офицер Эделас Блэкур подобрал брошенного в лесу орчонка. Не мудрствуя лукаво, он назвал малыша Траллом, что в переводе значит «пленник», отвез его в крепость-тюрьму Дернхольд и стал воспитывать как любимого раба и гладиатора. Благодаря ему Тралл получил не только отличную воинскую подготовку, но и достойное образование: Эделас намеревался с его помощью захватить власть над Ордой, а впоследствии – и над своими соплеменниками.

Прошло девятнадцать лет, и орчонок вырос сильным и смышленным юношей. Но в глубине души он чувствовал, что рабская жизнь – не для него.

Тем временем за стенами крепости многое изменилось. Тралл знал, что другие орки, которых он никогда не видел, проиграли войну и сдались в плен. Но однажды он услышал от стражников, что один клан все еще остается на свободе, успешно скрываясь от бдительного ока Альянса.

Вскоре Тралл бежал из крепости и отправился на поиски этого клана. В своих странствиях он заходил в резервации, но сталкивался лишь с апатией и безразличием. Тем не менее, ему удалось узнать, что вождя свободных орков зовут Гром Задира.



Несмотря на постоянные преследования со стороны Альянса, Задира не допускал и мысли о том, чтобы сдаться и поселиться в резервации. Со своим кланом Боевых Топоров он вел подпольную войну против притеснения своих сородичей.

Побывав у Задиры и вдохновившись его нестигаемым упорством, Тралл отправился дальше – он хотел выяснить правду о своем происхождении. И однажды, в одной из северных резерваций, он нашел Ледяных Волков – легендарный орочий клан, одним из первых попавший на Лордерон. Там он и узнал, что его отцом был вождь этого клана – великий герой Дуротан, пропавший без вести почти двадцать лет назад...

Дрек-Тар, шаман Ледяных Волков, взялся учить Тралла древним ритуалам орков. Сообразительный юноша быстро схватывал знания, и вскоре повелевал силами природы наравне со своим учителем. Заручившись благословением стихий, Тралл поклялся навсегда освободить свой народ – и от людского плена, и от власти демонов. Покинув племя, признавшее его вождем, он вновь отправился в путь.

В своих странствиях Тралл встретил постаревшего Оргрима Судьбоносного, многие годы жившего отшельником. Оргрим последовал за молодым мечтателем, и они вдвоем отправились в резервации – поднимать свой народ на борьбу за свободу. Вскоре им удалось собрать значительную армию.

Первый удар эта армия нанесла по крепости Дернхольд, которая была построена для охраны орков и в которой вырос сам Тралл. Затем она начала освобождать поселение за поселением, и все новые и новые кланы вливались в ее ряды. В одном из боев погиб престарелый Оргрим. Тогда Тралл поднял его легендарный молот и облачился в черные латы – тем самым объявив себя новым вождем новой Орды.

В последующие месяцы Тралл и его армия продолжали освобождать орков, а едва слышав о приближении войск Альянса – бесследно исчезали, оставляя своих преследователей в недоумении. Воплощая в жизнь идеалы своих учителей – Грома Задиры, Дрек-Тара и Оргрима, – молодой вождь жаждал только одного: чтобы ни один орк больше никогда не был рабом.

Герои Орды

Мастер Клинка

Эти немногочисленные, но грозные бойцы – наследники печально известного клана Огненных Лезвий, члены которого злоупотребляли демонической магией и в результате перебили друг друга. Орки, уцелевшие после этой резни, поклялись раз и навсегда покончить с властью демонов.

Когда Тралл начал собирать новую Орду, все Мастера Клинка с радостью встали под его знамена.

Стальной вихрь

Вращая своими мечами с огромной скоростью, Мастер Клинка может наносить удары нескольким противникам одновременно.

Смертельный удар

Мастера Клинка не только превосходно владеют оружием, но и хорошо знают уязвимые места своих противников. Даже слабый удар, нанесенный в такое место, может привести к губельным последствиям.

Иллюзия

Одной из самых загадочных способностей Мастеров Клинка является умение создавать своих двойников, вводящих противника в заблуждение.

Стремительность

Мастера Клинка могут двигаться так быстро, что становятся невидимыми для простого глаза.

Говорящий с Духами

Так называют самых мудрых и могущественных шаманов Орды. Говорящие с Духами не только повелевают силами земли и неба, но и разговаривают с духами предков, постигая тайны прошлого и будущего. А когда приходят время войны, они седлают своих верных волков и бросаются в бой, обрушивая на врагов смертоносные молнии.

Цепь молний

Разрушительная мощь грозы издавна привлекала внимание орочьих шаманов, но только Говорящему с Духами под силу вызвать молнию, способную поразить сразу нескольких врагов.



Землетрясение

Мудрецы орков подчинили своей воле не только грозу, но и еще одно стихийное бедствие – землетрясение. По знаку Говорящего с Духами земля начинает ходить ходуном, обращая в руины здания и сбивая с ног целые армии.

Духовное око

Говорящий с Духами может мысленно переноситься в отдаленные области и видеть их, как если бы они были совсем рядом. Эта способность позволяет оркам заранее предугадывать действия противников.

Дух волка

На зов Говорящего с Духами всегда готовы откликнуться божества волков – давних друзей орочьего народа.

Вождь минотавров

Воины минотавров, дожившие до преклонных лет, становятся вождями. В мирное время они наставляют молодежь, а если приближается враг – снимают со стен шатров огромные секиры и ведут свои племена в бой.

Встретившись с минотаврами, орки Тралла восхитились их воинской доблестью и древними традициями, и теперь вожди их племен входят в военный совет Орды.

Аура выносливости

Вид Вождя минотавров, сохранившего выносливость и ловкость даже в преклонные годы, вдохновляет молодых воинов, придавая им новые силы.

Перерождение

Минотавры верят в переселение душ, и эта вера имеет под собой основания. Их могущественные вожди, погибшие в битвах, нередко возвращаются к своим племенам.

Волна Силы

Вожди минотавров могут черпать силу Матери-земли и направлять ее на своих врагов.

Громовая поступь

Вожди минотавров способны сотрясать землю ударами своих огромных копыт, оглушая и сбивая с ног целые отряды противника.

Воины Орды

Раб

Клеймо раба означает низшую ступень в иерархии Орды. Недостаточно ловкие, чтобы сражаться, и слишком глупые для постижения шаманской премудрости, рабы выполняют обязанности, недостойные настоящего орка: рубят лес, добывают золото и строят здания.

Ремонт

Несмотря на свою тупость и неуклюжесть, рабы могут ремонтировать поврежденные здания и боевые машины.

Грабеж

Штурмуя вражеское здание, орк никогда не упустит возможности прихватить с собой что-нибудь ценное – чтобы потом использовать во благо Орды.

Бугай

Могучие бугаи – это основная ударная сила Орды. Свирепость и жестокость этих воинов, вооруженных тяжелыми боевыми топорами, когда-то вгоняла в дрожь даже их соплеменников. Теперь, под влиянием Тралла, они постепенно становятся такими, какими и должны быть настоящие свободные орки – грозными, но доблестными и справедливыми.

Грабеж

Штурмуя вражеское здание, орк никогда не упустит возможности прихватить с собой что-нибудь ценное – чтобы потом использовать во благо Орды.

Охотник за головами

Дикие племена лесных троллей когда-то входили в состав Орды, но после поражения Оргрима предпочли укрыться в джунглях – подальше от гнева людей. Во время своих странствий Тралл спас жизнь вождю одного из таких племен, и благодарные тролли поклялись сражаться на его стороне.

Лесные тролли – непревзойденные охотники: им ничего не стоит выследить и завалить даже самого хитрого и опасного зверя. В бою они также используют охотничьи навыки, устраивая засады на врагов и забрасывая их отравленными дротиками.

Сила духа

Тролли с детства учатся переносить любую боль и заживлять раны усилием воли. Эта способность выручает их и на охоте, и в бою.



Волчий всадник

В древности смертоносные отряды Волчьих всадников считались главной силой Орды, но уже к началу Второй войны орки сражались только пешими. Тралл решил возродить традицию сражаться верхом на диких зверях, и его новые Волчьи всадники, вооруженные тяжелыми мечами, стали достойными преемниками легендарных воинов прошлого.

Ловчий

Помимо меча, каждый всадник вооружен прочной сетью, которую он набрасывает на своих врагов. Запутавшийся противник – неважно, ходящий по земле или летающий в небе, – становится легкой добычей.

Грабеж

Штурмуя вражеское здание, орк никогда не упустит возможности прихватить с собой что-нибудь ценное – чтобы потом использовать во благо Орды.

Кодой

Кодои – огромные звери, живущие на равнинах Калимдора, – оказались очень полезны для Орды. Они не только перевозят грузы, но и внушают ужас врагам.

Проглатывание

Разъяренные кодои нередко заглатывают воинов и переваривают их заживо. Проглоченного можно спасти, если вовремя убить кодою и вспороть ему брюхо.

Боевой марш

В бою погонщики кодоев бьют в массивные барабаны, воодушевляя наступающих орков.

Шаман

Возглавив Орду, Тралл под страхом смерти запретил некромантию и магию демонов. Взамен он научил шаманов древнейшим ритуалам орков, почти полностью забытым при Нер-Зуле.

Кровожадность

Шаманы могут вселять в своих воинов такую жажду крови, что те кидаются в бой с удвоенной яростью.

Щит молний

Призвав силу грозы, шаман может окружить любого воина защитным барьером из смертоносных молний.

Очищение

Это заклинание – упрощенный вариант даларанского «Рассеивания чар». Оно так же эффективно, как и оригинал, но обладает неприятными побочными эффектами.

Знахарь

Знахари лесных троллей известны не только своими «целебными отварами», валящими с ног даже кодоя, но и умением вызывать духов.

Дух-целитель

Этот загадочный дух исцеляет раны и восстанавливает силы любого, кто приблизится к нему.

Невидимый страж

Дух-страж, вызванный знахарем, незримо витает рядом с местом вызова и пристально следит за окрестностями.

Колдовская ловушка

Этот злобный дух подстерегает добычу там, где его вызывал знахарь. Если рядом появляется враг, дух набрасывается на него, парализует, а затем исчезает из материального мира.

Минотавр

Могучие и грозные минотавры присоединились к Орде, чтобы защитить свои пастбища от демонов Пылающего легиона.

Сокрушение

С огромной силой ударяя по земле, минотавры сокрушают целые толпы своих врагов.

Катапульта

Эти осадные машины, впервые изобретенные гоблинами, пользуются заслуженной любовью Орды еще со времен Первой войны.



Виверны

Виверны – дальние родичи драконов, обитающие на Калимдоре – с радостью присоединились к Орде и даже позволили лучшим воинам орков садиться на свои спины.

Отравленное оружие

Смертельный яд, который готовят знахари лесных троллей, оказался совершенно безвредным для виверн. Поэтому виверны часто смазывают им свои когти, а их насздники – наконечники метательных копий.

Здания Орды

Дом Вождей

В Доме Вождей главы орочьего клана хранят и распределяют ресурсы, добытые рабами и отнятые у врагов. Когда клан становится достаточно могущественным, этот дом расширяют и перестраивают, превращая в Крепость Вождей.

Казармы

В казармах тренируются воины орков и лесных троллей. В перерывах между фехтованием и строевой подготовкой они мастерят катапульты для нужд Орды.

Логово

У этих зданий два предназначения. Во-первых, в них заготавливают съестные припасы для нужд Орды. Во-вторых, в случае опасности рабы могут укрываться в них и забрасывать противника копьями.

Лесопилка

Здесь трудятся мастерские тролли, занятые обработкой древесины и совершенствованием оружия Орды. Кроме того, на лесопилке можно изготовить острые шипы для защиты зданий.

Сторожевая башня

Сторожевые башни служат для охраны орочьих поселений. Благодаря магии шаманов, часовых на этих башнях нельзя обмануть заклинанием невидимости.



Крепость Вождей

Когда клан становится достаточно могущественным, Дом Вождей перестраивают, превращая в мощную и величественную крепость. Клан, обладающий такой крепостью, может позволить себе содержать шаманов.

Алтарь Бури

Во времена Нер-Зула такие постройки использовались для накопления демонической энергии, а теперь, перестроенные по приказу Тралла, они служат для воскрешения павших героев.

Зверинец

В зверинце шаманы разводят и приручают диких животных – волков и кодоев. Виверны, которым неудобны орочьи хижины, также предпочитают селиться в нем.

Обитель духов

Обитель духов – это священное место, где шаманы и знахари постигают самые сокровенные тайны магии.

Дворец Вождей

Такой дворец, построенный на месте крепости, служит зримым символом величия клана. Кроме того, благодаря прочным стенам и острым шипам, Дворец Вождей способен выдержать долгую осаду.

Тотем минотавра

Гордые минотавры, поклоняясь этому тотему, совершенствуют свое воинское искусство.







Нежить: Таеть

История нежити

Шаман Нер-Зул, Король Мертвых


Орочьи кланы тысячелетиями жили на Дреноре, почитая своих древних богов и внимая наставлениям шаманов. Неведомы им были ни подлость, ни бесчестье. Однако Пылающий Легион давно присматривался к этим свирепым воинам, видя в них потенциальных кровожадных убийц – и свою будущую несокрушимую армию. Коварный демон Кил-Джеден, помощник командующего Легионом, решил подтачивать орочье общество изнутри.

Кил-Джеден явился к самому уважаемому из вождей орков, старейшему шаману Нер-Зулу, и объявил, что мог бы наделить орков огромной силой и властью над всем миром. Он даже предложил передать шаману некие тайные знания. Платой должно было стать согласие Нер-Зула вместе со своим народом встать под знамена Пылающего Легиона. Расчетливый шаман, снедаемый жаждой власти, принял предложение демона и заключил с ним Договор Крови – обрекая тем самым свой ничего не подозревавший народ на рабство.

Со временем Кил-Джеден обнаружил, что у Нер-Зула не хватает то ли воли, то ли нахальства для осуществления его планов по превращению орочьего общества в кровожадную орду. Шаман же, осознав наконец, что заключенная им сделка приведет орков к гибели, отказался впредь содействовать демону. Разъяренный открытым неповиновением, Кил-Джеден поклялся покарать Нер-Зула и все равно добиться своего. Он нашел себе нового последователя, который увел бы орков прочь от старых обычаев – им стал Гул-дан, ученик старого шамана.

С помощью Кил-Джедена Гул-дан преуспел в том, в чем потерпел неудачу его учитель. Преисполненный злобы и жажды власти, он не только упразднил древние шаманские культы, заменив их изучением мрачной магии демонов, но и объединил кланы орков в вечно беспокойную Орду, – чего и добивался Кил-Джеден. Нер-Зул, бессильный помешать своему бывшему ученику, мог только наблюдать, как мастерски тот превращает орков в бездумные орудия смерти.

Шли годы; Нер-Зул все так же предавался мрачным размышлениям о судьбе багрового мира Дренор и его народа. Он видел начало первого вторжения орков в Азерот, слышал о Второй войне Орды и Лордеронского Альянса. Он стал свидетелем предательств и подлости, которые словно разъедали его народ изнутри. Хотя предводителем Орды на пути в темное будущее был Гул-дан, Нер-Зул знал, что на самом деле он один положил начало происходящему, и ужасная судьба орков на его совести.



Вскоре после окончания Второй войны до Дренора дошла весть о поражении орков. Нер-Зул понимал, что Орда, не сумев завоевать Азерот, не оправдала ожиданий демонов. Боясь, что Кил-Джеден вместе с Легионом пойдут мстить за это тем оркам, которые остались на Дреноре, Нер-Зул решил бегством спастись от их гнева и открыл несколько магических порталов в новые, не оскверненные демонами миры. Старый шаман собрал все орочьи кланы, оставшиеся на Дреноре, и вознамерился провести их через один из порталов – навстречу новой судьбе.

Но не успел он осуществить свой план, как на Дреноре объявился экспедиционный корпус Альянса, посланный с целью уничтожить орков раз и навсегда. Верные Нер-Зулу кланы сдерживали натиск людской армии, давая шаману возможность открыть порталы. Но, закончив, Нер-Зул к своему ужасу осознал, что буйная сила, заключенная в порталах, вот-вот разорвет в клочья ткань самого мира Дренор. Тем временем войско Альянса оттеснило орков в глубь их обреченной родины. Видя, что сражающиеся ни за что не успеют добраться до порталов вовремя, перепуганный шаман бросил их на произвол судьбы и сбежал вместе со своими приспешниками. Они шагнули в портал, а Дренор взорвался и разлетелся на куски. Старый шаман радовался, что счастливо избежал смерти...

Как это ни забавно, но он дожил до часа, в который горько пожалел о том, что не разделил участи своих несчастных соотечественников.

Новая сделка Кил-Джедена

Как только Нер-Зул и его приверженцы оказались в Преисподней – пространстве, соединяющем все миры, разбросанные в Вечной Тьме, – их тут же схватили демоны. Кил-Джеден, поклявшийся покарать Нер-Зула за неповиновение, начал безжалостно пытать его, медленно раздирая его тело на части. Но дух шамана демон поддерживал живым и невредимым, чтобы тот смог острее чувствовать кошмарные муки расчленяемого тела. Как ни умолял Нер-Зул демона отпустить его дух и даровать ему смерть, Кил-Джеден ответил лишь, что Договор Крови, заключенный между ними, остается в силе – и что он намерен наконец использовать свою непокорную пешку.

Из-за поражения орков на Азероте Кил-Джедену пришлось собирать новую армию, призванную сеять в землях Альянса хаос и разрушения. Но в ней не должно было возникнуть внутренних свар и распрей, погубивших Орду. На сей раз Кил-Джеден не имел права на ошибку.

Продолжая терзать беспомощный дух шамана, Кил-Джеден предложил ему на выбор либо вечную пытку, либо последний шанс послужить Легиону. И тот вновь опрометчиво согласился на сделку с демоном. Дух Нер-Зула был помещен в глыбу особого льда, твердого как алмаз и собранного в дальних пределах Преисподней.



Заключенный в магический лед, шаман ощутил, как его сознание расширилось во много тысяч раз. Под воздействием демонических сил хаоса он превратился в призрак – зато безмерно могущественный. В этот момент орк по имени Нер-Зул перестал существовать, и появился Король Мертвых. Преданные Нер-Зулу рыцари смерти и колдуны также не избежали превращений. Силы хаоса разорвали злых магов на части и воссоздали их уже в виде скелетов. По уверениям демонов, даже в смерти последователи Нер-Зула будут слепо повиноваться ему.


Когда все было готово, Кил-Джеден спокойно объяснил, для чего он, собственно, создал Короля Мертвых. Задачей Нер-Зула было распространить по Азероту смерть и ужас – магическую чуму, которая уничтожила бы человечество на веки вечные. Все умершие от этой чумы восстанут нежитью, а их души навечно окажутся подчинены воле Нер-Зула. Кил-Джеден даже пообещал предоставить злополучному Королю Мертвых новое, здоровое тело, если тот успешно справится со своей жуткой миссией.

Хотя Нер-Зул был на все согласен и вроде бы даже рад сыграть свою роль, Кил-Джеден по-прежнему сомневался в лояльности своей пешки. Ледяная тюрьма и отсутствие тела гарантировали на какое-то время его послушание, но демон прекрасно понимал, что за бывшим шаманом нужен глаз да глаз. Поэтому он приставил к Королю Мертвых стражу из элитной гвардии демонов-вампиров – Повелителей Ужаса, обязав их бдительно и неусыпно следить за Нер-Зулом и за выполнением его страшной миссии. Тикондрус, самый могущественный и коварный из них, пришел в восторг от всего этого – а особенно от того, как смертоносна чума: жертвам ее не будет числа.

Ледяная Корона и Ледяной Трон

Итак, Кил-Джеден зашвырнул Нер-Зула – уже в ледяной глыбе – обратно в мир Азерот. Метеором прочертив ночное небо, этот кристалл льда упал на бесплодный арктический континент Нортренд, глубоко зарывшись в мрачные лабиринты ледника под названием Ледяная Корона. Сама глыба, поцарапанная и побитая при падении, стала похожа на трон – а внутри этого «трона» маялся жаждущий мести дух Нер-Зула.

Сидя в Ледяном Троне, Нер-Зул начал постепенно расширять пределы своего грандиозного сознания и касаться сознаний коренных обитателей НортRENDA. Он с поразительной легкостью поработил многих местных существ – к примеру, ледяных троллей и свирепых йети. Он обнаружил, что его сверхъестественные способности стали почти безграничны – и создал небольшое войско, укрыв его в запутанных лабиринтах Ледяной Coronы. Накапливая армию под бдительным наблюдением Повелителей Ужаса, он наткнулся на уединенное людское поселение на краю обширного Драконьего Края. Король Мертвых решил проверить свои силы и наслать чуму на ничего не подозревающих людей.



Так обращающая в нежить чума, исходящая из глубин Ледяного Трона, поползла по ледяной пустыне. Направляя чуму одной лишь силой мысли, Нер-Зул пригнал ее прямоком в людскую деревню, и через три дня там не осталось ни одного живого человека. Но прошло совсем немного времени, и мертвые сельчане начали подниматься – уже в виде зомби. Нер-Зул чувствовал их души и мысли как свои собственные, и эта жуткая какофония в его сознании словно придала ему еще больше сил, будто бы души обеспечивали его крайне необходимой пищей. Управлять всеми действиями зомби оказалось для Короля Мертвых проще простого; в его власти было вести их к любой цели.

На протяжении следующих месяцев Нер-Зул продолжал экспериментировать с колдовской чумой, заразив ею всех людей Нортренда. Его армия нежити росла с каждым днем, и он чувствовал, что близится время настоящих испытаний.

Паучья война

Прошло десять лет. Все это время Нер-Зул собирал армию и отстраивал в Нортренде военную базу, и над Ледяной Коронаой теперь возвышалась огромная цитадель. Ее гарнизоном стали растущие легионы нежити. Но хотя власть Короля Мертвых все дальше распространялась по земле, под землей ему противостояла древняя непокорная империя. Аццзол-Неруб, царство, основанное жутковатой расой человекообразных пауков, послало свою элитную гвардию в наступление на Ледяную Корону, дабы покончить с Королем Мертвых и его безумной жаждой власти. К великому неудовольствию Нер-Зула, оказалось, что мерзкие воины Неруба не подвержены не только чуме, но и его телепатическому воздействию.

У пауков была большая армия и обширная сеть подземных туннелей, охватывавшая почти половину Нортренда. Их тактика булавочных уколов раз за разом сводила на нет все усилия Нер-Зула по их истреблению. В конце концов Нер-Зул выиграл эту войну, буквально задавив противника числом: неистовые Повелители Ужаса и бесчисленные легионы солдат нежити ворвались в Аццзол-Неруб и обрушили подземные храмы на головы их обитателей, паучьих лордов.

Хотя воины Неруба не могли заразиться чумой, Нер-Зул стал уже столь могущественным некромантом, что смог поднять трупы пауков-воинов и подчинить их своей воле. В память о стойкости и бесстрашии паучьего народа Нер-Зул принял на вооружение их архитектурный стиль. Отныне крепости и здания в его землях стали походить на постройки пауков. Оставшись единоличным властителем в своем королевстве, Нер-Зул вплотную приступил к выполнению той задачи, ради которой был послан в этот мир. Потянувшись сознанием к людским землям, Король Мертвых начал звать – любую темную душу, которая его услышит...



Кел-Тузед и Культ Проклятых

Несколько могущественных магов из этого мира услышали зов Нер-Зула. Среди них самым выдающимся был Верховный маг Кел-Тузед из Даларана. Кел-Тузед, одного из старших членов Кирин Тора, правящего совета Даларана, коллеги считали «белой вороной», ибо он посвятил многие годы упорному изучению запрещенной магии – некромантии. Он жаждал всеобъемлющих знаний о магии мира призраков и его чудесах, и его раздражали устаревшие догмы лишенных воображения собратьев. Услышав мощный магический зов из Нортренда, Верховный маг приложил все усилия, чтобы наладить общение с загадочным голосом. Будучи твердо уверен, что Кирин Тор слишком щепетилен, чтобы захотеть обладать силой черной магии, он решил принять знания из рук безмерно могущественного Короля Мертвых.


Отказавшись и от богатства, и от положения в обществе, и от моральных принципов Кирин Тора, Кел-Тузед навсегда покинул Даларан. Повинуясь неотвязному зову, звучащему в его голове, он продал свои обширные земли, а затем в одиночку отправился в страну вечного льда. После долгих недель странствий по суше и по морю Верховный маг наконец достиг суровых берегов Нортренда. Он хотел добраться до Ледяной Короны, чтобы поступить на службу к Королю Мертвых, и его путь лежал по руинам былой войны, – тем, что остались от Аццзол-Неруба. Впервые он смог оценить масштабы могущества Нер-Зула. И начал понимать, что союз с загадочным Королем Мертвых – деяние не только мудрое, но, возможно, и полезное.

После долгих месяцев пути по суровой ледяной пустыне Кел-Тузед наконец добрался до цели – мрачного ледника. Храбро подойдя к воротам темной цитадели Нер-Зула, он был потрясен: стражник-скелет молча пропустил его, словно давно ожидаемого гостя. Кел-Тузед спустился вниз, к самым глубинным слоям ледника. Там, среди бесконечных нагромождений льда и теней, он простерся ниц перед Ледяным Троном и предложил Королю Мертвых собственную душу.

Нер-Зул был доволен своим новобранцем. Он пообещал Кел-Тузеду бессмертие и великое могущество – в обмен на его верность и послушание. Верховный маг, жаждавший темных знаний и власти, радостно принял первое задание Нер-Зула – вернуться в мир людей и основать там новую религию, согласно которой Королю Мертвых поклонялись бы как богу.

Чтобы Верховный маг мог лучше справиться с этой задачей, Нер-Зул пока что оставил его человеком. Обаятельный пожилой маг должен был, пользуясь своим даром убеждения и мастерством в создании иллюзий, завоевать доверие бедных и отчаявшихся, затем заронить в их умы мысль о возможности создания нового общества... а во главе его встанет новый король.

Кел-Тузед неузнанным вернулся в Лордерон и за последующие три года, благодаря своему уму и деньгам, основал тайное братство



единомышленников и назвал его Культom Проклятых. Оно обещало своим послушникам социальное равенство и вечную жизнь на просторах Азерота, если они станут верными слугами Нер-Зула. Со временем последователей Кюльта становилось все больше и больше – к ним шли обездоленные, измученные непосильным трудом бедняки. Как ни странно, обратиться веру в Благой Свет в веру в темные силы Нер-Зула оказалось очень легко. Влияние Кюльта Проклятых росло, его ряды ширились – и Кел-Тузед прилагал все усилия, чтобы о деятельности Кюльта не узнали лордеронские власти.

Сплетение Плети

Поскольку Кел-Тузед прекрасно справился со своей задачей, Король Мертвых занялся последними приготовлениями к уничтожению человечества. Заключив магию чумы в несколько небольших предметов, так называемых чумных котлов, Нер-Зул приказал Кел-Тузеду перевезти их в Лордерон и спрятать в разных деревнях под охраной самых надежных последователей Кюльта. Котлы должны были насыпать чуму на ничего не подозревающие села и города северного Лордерона.

План Короля Мертвых сработал великолепно. Множество деревень на севере Лордерона вымерли за несколько дней. Как и в Нортренде, заразившиеся возродились после смерти верными рабами Нер-Зула. Приверженцы Кюльта Проклятых с радостью ждали своей гибели и последующего служения Королю Мертвых: ведь они станут бессмертными – пусть и в виде нежити. А чума продолжала собирать свою страшную жатву, и, глядя на растущее день ото дня воинство Нер-Зула, Кел-Тузед назвал его Плетью, ибо скоро оно замахнет на весь Лордерон и сотрет человечество с лица земли...

Будущий преемник

Повелители Ужаса с удовольствием наблюдали за тем, как наконец начала воплощаться в явь истинная миссия Короля Мертвых, а сам Нер-Зул в это время предавался мрачным размышлениям в тесной и темной клетке Ледяного Трона. Несмотря на обретение грандиозных сверхъестественных способностей и абсолютной власти над нежитью, он жаждал освобождения из ледяной тюрьмы. Он знал, что Кил-Джеден никогда не снимет с него проклятье. Более того – он уже понимал, что демоны уничтожат его, как только он выполнит свою задачу.

И все-таки один шанс у него оставался – единственная возможность обрести свободу и избавиться от своего ужасного проклятия. Если бы ему только удалось найти подходящего человека – какого-нибудь незадачливого дурачка, мечущегося между светом и тьмой – он, возможно, сумел бы завладеть его телом и сбежать из тюрьмы Ледяного Трона.

И однажды, послав свое сознание на поиски, Король Мертвых нашел себе замечательного преемника...



Герои Плети

Король Мертвых

Находясь в мире Дренор, Нер-Зул повелевал полчищами грозных воителей и колдунов. После гибели Дренора Нер-Зул и его последователи были схвачены Кил-Джеденом. Он превратил их в призраков, чей облик был искаженным подобием прежнего. Ставшие Королями Мертвых обладают сокрушительной магической мощью, а их бессмертные тела находятся во власти Нер-Зула. Им дано повелевать буйными стихиями Нортренда. Теперь Короли Мертвых владеют и искусством некромантии, и магией холода.

Ледяная звезда

Короли мертвых могут обращаться к силе холода Нортренда. Выбирая целью одного из врагов, Короли Мертвых вызывают ледяной взрыв, поражающий все вокруг него. Пострадавшим от взрыва тяжело двигаться, ибо их члены скованы льдом.

Ледяная броня

Дружественных существ можно заковать в ледяную броню. Враг, нападающий на воина в ледяной броне, теряет скорость, поскольку холод сковывает все его тело.

Темный ритуал

Убивая одного из своих соратников, Король Мертвых может забрать его жизненную энергию и восстановить свою темную магическую силу. Верша Темный ритуал над армией своих мертвецов, Король Мертвых забирает их жизненную энергию. Хотя слабые создания при этом гибнут, их энергия возвращается к Королю Мертвых и восстанавливает его силы.

Порча

Порча – любимое заклинание Короля Мертвых. Вихри черной энергии, возникающие по его приказу, уничтожают все, что попадает на их пути. Даже самые сильные воины и самые крепкие строения не могут устоять перед всей мощью этого заклинания.

Рыцарь Смерти

Когда-то Рыцари Смерти были отважными, доблестными защитниками людей. Однако постепенно они поддались уловкам Нер-Зула и стали служить темным силам. В обмен на верность бывшим героям предложили неслыханную силу и посулили бессмертие. Хотя они сохранили свой человеческий облик, их падшие души навечно во власти Нер-Зула. Владящие черными колдовскими клинками, скачущие на призрачных конях Рыцари Смерти – лучшие воины Плети.

Лик смерти

При желании Рыцари Смерти могут взывать к темным силам. Тогда с их пальцев срываются смертоносные стрелы, которые наносят большой урон врагам Рыцарей Смерти, в то же время восстанавливая силы нежити.

Сделка со смертью

Принося в жертву своих товарищей, Рыцари Смерти могут забирать себе их жизненную энергию.

Гальванизация

Одно из самых ужасных умений Рыцарей Смерти – их способность повелевать телами недавно погибших бойцов. Независимо, кому воин служил при жизни – теперь он солдат армии мертвых. Правда, Рыцари Смерти не могут сделать их служение вечным: в конце концов воины снова падают на поле брани, и никто не сможет потревожить их сон.

Аура смерти

Все Рыцари Смерти могут окружать себя темной аурой боевой ярости. Воины Тьмы, находящиеся рядом, чувствуют ее и бьются с удвоенной силой.

Повелитель Ужаса

Повелители Ужаса – это демоны неслыханной силы. Они повелевают мощью тьмы и способны подчинять себе чужой разум. Эти коварные злобные создания когда-то были самыми преданными слугами демона Кил-Джедена. По его приказу кровожадные Повелители Ужаса отправились присматривать за Нер-Зулом, чтобы убедиться, что он честно выполняет свою задачу – сеять хаос в мире людей. Говорят, что Повелители Ужаса любят биться с врагом один на один, но обычно они все же предпочитают исподтишка управлять действиями врага и добиваться победы обманом.

Темная стая

Повелителям Ужаса покорны все ночные твари. Так, летучие мыши по их приказу сбиваются в стаи и набрасываются на врага.

Сон

Повелители Ужаса владеют навыками гипноза. Они умеют насылать на врагов неодолимый глубокий сон. Со временем эти чары рассеиваются, а один удар, нанесенный другом или врагом, мгновенно будит беспомощную жертву.

Вампиризм

Те счастливицы, у кого в союзниках могущественные Повелители Ужаса, могут оценить всю пользу того, что эти демоны по природе своей – вампиры. Их темная, злая аура позволяет соратникам Повелителей Ужаса пить кровь врага, тем самым восстанавливая свои силы.



Отменный голем

Вершиной возможностей Повелителей Ужаса является умение вызывать яростного Отменного голема. Этот голем падает с небес, при своем падении причиняя ущерб вражеским силам, оказавшимся рядом. Затем облаченный в ревущее пламя дух встает, чтобы исполнить приказ Повелителя Ужаса.

Воины Плети

Послушник

Послушники – это люди, отдавшие себя во власть Нер-Зула и Плети. Эти жестокие фанатики не остановятся ни перед чем, чтобы исполнить волю своего повелителя, сохранить в тайне дела Культа Проклятых и преумножить его мощь. Свою собственную гибель и превращение в нежить они считают величайшей наградой за службу Нер-Зулу.

Развеять здание

Возвращая здания в небытие, послушники Плети превращают построенные здания в базовые формы материи и энергии. Часть материи и энергии при преобразовании теряется – как и большинство вещей, проходящих сквозь Вечную Тьму.

Самоубийство

Послушники, желающие стать глазами и ушами Нер-Зула, могут расстаться со своими телами и превратиться в невидимые Тени.

Вурдалак


Вурдалаки – основа воинства Плети. Эти неуклюжие полуразложившиеся тела когда-то были простыми людьми, которые теперь навсегда стали настоящей нежитью. В бою с живыми вурдалаки демонстрируют недюжинную выносливость, они наслаждаются битвой. Вурдалаки – жадные каннибалы, они могут лечить свои раны, пожирая плоть павших воинов.

Каннибализм

Раненые вурдалаки могут пожирать тела недавно убитых воинов, чтобы восстанавливать свое здоровье.

Некромант

Заклучив сделку со смертью, некроманты сохраняют свой человеческий облик, но становятся одними из самых страшных слуг Плети. Некогда считали, что эти злобные нечестивцы вдохновенно служат Совету Магов Даларана. Однако ненасытная жажда постичь искусство черной магии



заставила их забыть о своих бессмертных душах. В награду за преданность Нер-Зул дал этим черным колдунам огромную власть над мертвыми. Темные некроманты обладают властью поднимать из могил скелеты воинов и оказывать своим соратникам всевозможную магическую помощь.

Оживление мертвых

Властью Нер-Зула тела недавно убитых воинов можно вернуть к подобию жизни в виде скелетов. Увы, бесстрашные и беспощадные машины смерти довольно быстро рассыпаются в прах.

Ярость Проклятых

С помощью черной магии некроманты могут значительно увеличить скорость движения и силу атаки своих соратников. Создания, находящиеся под действием этого заклинания, двигаются так быстро, что их тела загораются и обугливаются – заклинание постепенно убивает их.

Увечье

Получая энергию зла напрямую от Нер-Зула, некроманты умеют заставить мышцы врага внезапно сжаться в сильном спазме. Враги теряют способность двигаться и становятся совершенно беспомощными.

Мясник

Изуродованные тела мясников составлены из частей множества трупов. Эти могучие воины, покрытые швами и гниющими открытыми ранами, любят пожирать плоть и рвать на части своих врагов. Неуклюжие и тупые мясники похожи на ходячие скотобойни: из их тел постоянно сочится кровь, они распространяют вокруг себя отвратительную вонь. Они сражаются огромными ножами и серповидными крюками, приделанными к их разнокалиберным конечностям.

Ядовитое облако

Облако гнилостных испарений повсюду сопровождает мясника. Попадая на живое тело, эти испарения начинают разлагать его. Этим безмянным ядом можно снабдить труповозки, тем самым увеличивая вред, который и без того огромен.

Банши

Некогда банши были прекрасными эльфийскими девушками. Когда они пали жертвами Плети, их неупокоенные души отравились в безмолвное, бесконечно печальное странствие. Нер-Зул собрал их вместе и подарил им ужасные голоса, чтобы живые наконец услышали их горестные стенания. За это банши стали служить делу Нер-Зула, оказавшись весьма полезными Плети. В ночи полнолуния их леденящие душу вопли можно расслышать в вое холодных северных ветров.



Проклятие

Управляя силой, заключенной в ужасающих воплях, банши могут на время лишать своих врагов умения драться. Проклятые ими жертвы просто перестают попадать в противника.

Защитная аура

Объединяя мощь некромантии и омерзительную музыку своих стонов, банши могут защитить кого угодно, делая тех, кто находится под их защитой, неуязвимыми для любой магии.

Одержимость

Банши лучше всех умеют пробираться в тела живых созданий, заменяя их души своими. Банши получают постоянную власть над новыми телами, а их собственные исчезают навсегда.

Горгулья

Ужасные горгульи Нортренда – прожорливые летающие создания, которым нравится калечить и убивать. Они пришли с севера вместе с армией Нер-Зула. От любых атак горгулий защищает прочная чешуя. При сильной опасности горгульи могут опускаться на землю и превращать свою чешую в твердокаменный панцирь. В этом состоянии они не могут нападать, зато за время отдыха горгульи успевают залечить раны и восстановить силы.

Статуя

Ненасытные горгульи Нортренда умеют превращать свою чешую в почти непробиваемый панцирь. Хотя для этого им надо приземлиться и стать неподвижными, это состояние позволяет горгульям восстановить силы, и продолжить бой.

Могильщик

Коварные могильщики некогда были владыками древнего царства пауков Ацдзол-Неруб, под властью которого в древности находился весь Нортренд. Однако Нер-Зул уничтожил их народ и захватил власть над ледяным континентом. Сейчас могильщики командуют пауками от имени своего владыки, Нер-Зула. Эти заблудшие создания умеют вызывать стаи ядовитых насекомых и выбрасывать сети, парализующие и поражающие врагов.

Паутина

Могильщики Ацдзол-Неруба всегда любили ловить тех, кто летает, в свои прочные сети. Паутина могильщика обездвижит жертву лишь на время. Затем пойманное существо сможет выбраться на свободу.



Ледяной змей

В древние времена старые драконы отправлялись в последний полет в земли Нортренда, чтобы закончить там свои дни. По сей день сохранились целые кладбища драконов, переполненные их окаменевшими костями и черепами. Когда власть в Нортренде захватил Нер-Зул, он воспользовался своей магической мощью, чтобы оживить скелеты древних драконов. Теперь скелеты драконов дышат ледяной мощью. Единственное, чего они хотят – служить своему темному повелителю. Холодное дыхание ледяных змеев способно разрушать здания. А еще они любят заглатывать своих несчастных врагов целиком.

Ледяное дыхание

В сердцах злобных ледяных змеев Нер-Зула – мощь морозов Нортренда. На вдохе ледяной змей вбирает в себя воздух, а на выдохе выбрасывает такую струю холода, что вся влага в воздухе вокруг здания превращается в лед.

Труповозка

Одно из самых страшных орудий Плети – зловещая труповозка. Это устройство предназначено для сбора тел погибших на поле боя. В любое время тела можно достать из труповозки и превратить в воинов-мертвецов. Усовершенствованная труповозка может метать зараженные трупы во врагов с помощью приделанной к ней катапульты. Бесценное средство пополнения армии Плети, труповозка вселяет смятение и страх в сердца самых решительных врагов.

Скелет

Вызванные из могил черной магией некромантов, скелеты – покорные рабы Нер-Зула. Эти неуклюжие бойцы неутомимы и неустрашимы. Когда их много, скелеты становятся серьезной ударной силой.

Тень

Тени вызваны из недр жертвенников. Это ядовитые, бесплотные создания, существующие только ради служения своему темному повелителю – Нер-Зулу. Их невозможно различить невооруженным глазом, что делает их идеальными лазутчиками Плети. Хотя они и не могут нападать на живых, их считают ценными воинами армии Нер-Зула.

Здания Плети

Некрополь

Из Некрополя осуществляется все управление армией нежити. Здесь перерабатывается добытый вурдалаками лес, и верные послушники готовятся исполнять поручения своих мертвых



повелителей. Даже в отсутствие воинов мстительные души мертвых охраняют Некрополь от посягательств врагов. Со временем это строение можно превратить в Чертоги Мертвых.

Склеп

В этом месте воины нежити призываются на службу Плети. Здесь обретают свои силы и учатся смертоносным атакам горгульи. Вурдалаки учатся пожирать тела убитых, чтобы восстанавливать свои силы. Могильщики обретаю возможность выбрасывать паутину, оплетающую их врагов.

Кладбище

Те, кто служит Нежити, неустанно изучают тайные науки, стараясь создать непобедимое оружие и непробиваемую броню. Кладбище, как и Некрополь, может обрабатывать древесину. Это строение также поднимает из земли свежие трупы, ставя их на службу злобным некромантам.

Зиккурат

Эти башни древнего царства пауков Аццол-Неруб теперь используются в качестве источника энергии для армии мертвых. Чем больше воинов Плети приходится поддерживать, тем больше зиккуратов нужно построить. Со временем эти башни можно улучшить, обеспечивая их средствами защиты.

Башня духов

Башни, населенные неупокоенными духами мстительных мертвецов, становятся грозной преградой для врага. Атаки духов сверхъестественно точны, и враги быстро отправляются в царство мертвых. Вид множества таких башен вселяет страх даже в сердце самого отважного воина.

Чертоги Мертвых

По мере укрепления власти мертвых в мире живых требуются дополнительные улучшения центра управления. Превращение Некрополя в Чертоги Мертвых позволяет Плети строить более сложные сооружения с более обширными возможностями. При дальнейшем развитии Чертоги Мертвых можно превратить в еще более величественное сооружение.



Храм Проклятых

Эти строения некогда использовались Ордой для сбора демонической энергии, а теперь ими пользуется Плеть. В храме появляются коварные некроманты, умеющие оживлять трупы, здесь же призывают на службу измученные души банши.

Бойня

Мясо на бойнях Плеть использует страшным, противоестественным способом. Здесь по частям собирают уродливых кошмарных мясников, у которых одна цель – убивать. Также здесь изготавливаются труповозки, мечущие во врагов зараженные чумой трупы.

Алтарь Тьмы

Это строение позволяет использовать темную энергию Плети для возрождения поверженных героев. Когда герой находит смерть в бою, здесь можно вызвать его душу и дать ей новую, злую жизнь. Если это сооружение построено и ресурсов достаточно, павшим героям недолго покоиться с миром.

Темная Цитадель

Когда мощь мертвых в мире живых достигнет расцвета, потребуется новое усовершенствование Чертогов Мертвых. Возведение Темной Цитадели позволяет Плети проявить всю свою мощь. При этом увеличивается прочность строения, и Темная Цитадель становится по-настоящему грозной крепостью.

Костяной завод

Костяной завод – это место, где останки некогда величественных драконов превращаются в ожившие скелеты, покорные воле Нер-Зула. Эти порождения черной магии, называемые ледяными змеями, умеют направлять свое холодное дыхание на вражеские строения и войска. Когда ледяных змеев много, их не остановить никому.

Жертвенник

На жертвенниках царства Ацдзол-Неруб давным-давно приносили в жертву вражеских воинов – так паучий народ платил за победу в битвах. Теперь послушники, желающие умереть во славу Культа Проклятых, совершают на них ритуальные самоубийства и превращаются в Тени – невидимых духов-разведчиков.







Ночные эльфы: Стражи

История Ночных эльфов


Калдореи и Колодец Вечности

За десять тысяч лет до того, как орки и люди сошлись в кровопролитной Первой войне, мир Азерот состоял из одного-единственного континента Калимдора, окруженного безбрежным бурным океаном. Самые разнообразные существа, самые удивительные народы вели здесь отчаянную борьбу за выживание в жестоком пробуждающемся мире. В центре огромного материка находилось странное озеро, налитое таинственным сиянием. Это озеро, позже названное Колодцем Вечности, было истинным средоточием естественных и магических сил целого мира. Черпая энергию из беспредельной Великой Тьмы, Колодец, по сути, являлся источником могущественной силы, распространяя ее по всему Азероту и питая жизнь во всех ее формах.

Однажды к зачарованному озеру пришло осторожное первобытное племя, ведшее ночной образ жизни. Эти полудикие кочевники, привлеченные странной силой озера, остались на его тихих берегах и построили себе хижины. Со временем космические силы Колодца изменили их племя, сделав их сильными, мудрыми и практически бессмертными. Племя стало называть себя «калдореи», что в переводе с их языка значило «дети звезд». Радуюсь происшедшим с ними переменам, они возводили вокруг озера прекрасные здания и храмы.

Калдореи, которые позднее получили название Ночных эльфов, поклонялись лунной богине Элуе и верили, что днем она спит в сияющих глубинах Колодца. Эльфийские целители и пророки стали изучать Колодец, страстно желая постичь его неизреченные тайны и силу. Ночные эльфы исследовали мир, расстилавшийся вокруг них, и познакомились с его разнообразными обитателями. Единственными существами, приведшими их в замешательство, были древние драконы. Хотя гигантские змееподобные создания часто жили затворниками, они ревностно охраняли земли от возможных угроз. Вероятно, драконы считали себя защитниками мира, и Ночные эльфы благоразумно решили, что и их самих, и их тайны лучше оставить в покое.

Со временем калдореи встретились и подружились со многими могущественными существами, одним из которых был Кенариус, полубог первобытных лесов. Великодушному Кенариусу понравилась любознательность Ночных эльфов, и он стал учить их тому, что сам знал об окружающем мире. И калдореи, развив в себе глубокое родство с живыми лесами Калимдора, жили в счастливой и безмятежной гармонии с природой.



Медленно текли века, казавшиеся бесконечными. Цивилизация Ночных эльфов росла и ширилась, равно успешно осваивая территории и восходя к вершинам культуры. Их храмы, дороги и жилища были разбросаны уже по всему темному континенту. Королева Ночных эльфов Ашеара, прекрасная и мудрая, выстроила на берегу Колодца огромный, величественный дворец и поселила в его искрившихся драгоценными камнями залах своих преданных слуг. Она называла этих слуг кель-дореи, что значит «высокорожденные», и они исполняли каждое ее повеление и считали себя выше и значительнее прочих своих соплеменников. Хотя королеву Ашеару любили все ее подданные в равной степени, простые эльфы тайно ненавидели высокорожденных.

Однако загадочный Колодец Вечности постоянно дразнил любопытство королевы, и Ашеара приказала своим ученым слугам раскрыть его тайны и открыть его истинное предназначение в этом мире. Высокорожденные с головой ушли в работу и со временем научились управлять космическими энергиями Колодца. Их опрометчивые эксперименты заходили все дальше и дальше, и вскоре эльфы обнаружили, что могут творить и разрушать по своему усмотрению с помощью новообретенных сил. Так несчастные высокорожденные столкнулись с примитивной магией и с того момента посвятили себя овладению ей в совершенстве. И хотя они все соглашались с тем, что безответственное применение магии крайне опасно, Ашеара и ее преданные слуги стали упражняться в магии с безрассудной страстью. Кенариус и многие эльфийские ученые не раз предостерегали их, что игра с изменчивыми магическими энергиями может обернуться немалой опасностью. Но Ашеара и высокорожденные упрямо продолжали развивать новообретенные способности.

Чем больше росло их могущество, тем отчетливее становились перемены в их взглядах. Надменные высокорожденные становились все более бессердечными и жестокими к своим соплеменникам. Очаровательная красота эльфийской королевы словно подернулась мрачной пеленой, Ашеара отдалилась от своих любящих подданных и общалась теперь только с доверенными высокорожденными жрецами.

Молодой и дерзкий ученый по имени Фарион Свирепый, посвятивший много времени изучению воздействий Колодца на калдореев, начал подозревать, что высокорожденных и его любимую королеву подтачивает какая-то злая сила. Хотя он не мог даже представить себе, какие ужасы их ожидают, он понимал, что прежней мирной жизни Ночных эльфов скоро придет конец.

Начало Битвы Деревьев

От опрометчивых магических упражнений Ночных эльфов, словно от камней, бросаемых в пруд, расхлослось возмущение по



всей ткани силы, устремляясь через Колодец Вечности прямо в Вечную Тьму. Оно достигло Преисподней, – и там его почуяли страшные, чуждые жизни сущности. Саргерас – Великий Враг всего живого, Разрушитель миров, мрачный бог Безымянной Пустоты – почувствовал мощные вибрации и потянулся туда, откуда они исходили. Глядя на девственный Азерот и ощущая безграничную силу Колодца Вечности, Саргерас твердо решил уничтожить молодой мир и забрать себе всю его энергию.


Великий Враг собрал огромную армию демонов – летописцы назовут ее впоследствии Пылающим Легионом, – и повел ее в наступление на мирный, ничего не подозревающий Азерот. Легион, состоявший из миллионов беснующихся, вопящих, пылающих демонов из всех уголков вселенной, предвкушал скорую победу. Помощники Саргераса, Архимонд Осквернитель и Маннорох Разрушитель, готовили своих адских подчиненных к боевым действиям.

Опьяненная восторгом магии королева Ашеара, околдованная неотразимым могуществом Саргераса, согласилась впустить его в свой мир. Ее высокорожденные слуги также поддались магической порче и стали почитать Саргераса как бога. Желая доказать свою верность Легиону, высокорожденные помогли королеве открыть в глубинах Колодца Вечности врата в виде гигантского водоворота.

Когда все было готово к вторжению, Саргерас отправил свое воинство на Азерот. Демоны ворвались в мир через Колодец и осадили ничего не подозревающие города Ночных эльфов. Под предводительством Архимонда и Маннороха Пылающий Легион пронесся по Калимдору, оставляя за собой только пепел и стенания. Демоны-колдуны призвали летающих духов огня, которые, словно метеоры из Преисподней, сшибали изящные шпили храмов. Привратники Ада – кровожадные огненные убийцы – прошли по полям Калимдора, уничтожая всех на своем пути. По деревьям рыскали стаи диких Адских Гончих. Хотя воины Ночных эльфов отчаянно пытались защитить свою родину, им пришлось отступать, дюйм за дюймом, перед яростным натиском Пылающего Легиона.

Расколотый мир

Так случилось, что именно Фарион Свирепый смог отыскать способ, чтобы помочь своему народу. Его брат Иллидан занимался магией высокорожденных, и Фариона давно беспокоило происходящее в высших классах эльфийского общества. Убедив брата бросить свое опасное увлечение, Фарион отправился на поиски Кенариуса, полный решимости собрать армию сопротивления. Юная прекрасная целительница Тиренд согласилась – во имя Элуны – пойти вместе с братьями. Хотя и Фарион, и Иллидан были тайно влюблены в нее, сердце Тиренд принадлежало только Фариону. Иллидан негодовал, но боль отвергнутой любви – ничто перед одержимостью магией.



Иллидан, попавший в зависимость от магических энергий, с трудом сохранял контроль над собой и над переполнявшей его жаждой еще хоть раз коснуться магии Колодца. Однако при спокойной поддержке Тиренд он находил в себе силы сдерживаться и помогать брату в поисках полубога-отшельника Кенариуса, который жил на священном Острове Луны у далеких Хиджальских гор. Кенариус помог героям найти древних драконов и заручиться их поддержкой, и драконы под предводительством крылатой королевы Алекстраши согласились выслать свои могучие стаи на помощь Ночным эльфам в жестокой борьбе против демонов и их хозяев из Преисподней.

Также Кенариус призвал духов зачарованных лесов, собрал армию древних энтов и повел их на Легион. Когда союзники Ночных эльфов сошлись с пришельцами у храма Ашеары и Колодца Вечности, началась неистовая битва. Увы, несмотря на столь мощную поддержку, Фарionу и его друзьям стало ясно, что военной мощью Легион не победить.

Пока вокруг столицы калдореев кипело яростное сражение, очарованная королева с трепетом ждала появления Саргераса. Когда огромная тень Повелителя Легиона подступила к бурлящей поверхности вод Колодца Вечности, Ашеара призвала самых могущественных высокорожденных. Только объединив свои магические силы в едином заклятии, они могли бы создать врата достаточного для Саргераса размера.

Фарион, убежденный, что Колодец был единственным связующим звеном между демонами и материальным миром, настаивал на его уничтожении. Его соратники были потрясены и возмущены столь опрометчивым заявлением, ведь Колодец являлся также источником их бессмертия и могущества. Однако Тиренд, понимая разумность доводов Фарiona, убедила Кенариуса и драконов разрушить храм Ашеары и найти способ уничтожить Колодец.

Зная, что разрушение Колодца Вечности навсегда лишит его возможности коснуться магии, Иллидан не выдержал. Он бросил друзей и решил предупредить высокорожденных о плане Фарiona. Будучи во власти безумия, порожденного привыканием к магии, и жгучей ревности к брату, он не отдавал себе отчета в том, что творил. Сознание того, что он стал предателем и перебежчиком, не вызывало у него угрызений совести. Когда-то Иллидан давал клятву любыми средствами защищать магию Колодца.

Скорбя о поступке брата, Фарion все же повел своих соратников в самое сердце храма Ашеары. Ворвавшись в главный зал, они застали заключительный ритуал высокорожденных в самом разгаре. Могущественное общее заклятье сплеталось в неистовый водоворот магических сил в бездонной глубине Колодца. Зловещая тень Саргераса подступила еще ближе к поверхности. Фарion и его союзники ринулись в атаку.



Предупрежденная предателем Ашеара уже ждала их. Почти все последователи Фариона погибли от магии безумной королевы. Тиренд была схвачена королевской гвардией высокорожденных, попытавшись атаковать Ашеару сзади. Девушке удалось справиться с гвардейцами, но она была тяжело ранена. Видя, что случилось с его любимой, Фарион обезумел от ярости и твердо решил убить Ашеару.

Пока в стенах храма и вокруг него кипела битва, Иллидан потихоньку пробрался на тенистый берег Колодца. Выгатавив несколько специально сделанных флаконов, он наполнил каждый из них сияющей водой. Уверенный, что демоны скоро уничтожат цивилизацию Ночных эльфов, он намеревался сохранить для себя священные воды и их магию.


Последовавший за всем этим бой между Фарионом и Ашеарой разорвал тщательно сплетаемое заклятье высокорожденных, и водоворот в глубинах Колодца Вечности растерзали переполнявшие его силы хаоса. Это стало началом катаклизма, расколовшего Азерот на части. Страшный взрыв потряс храм до основания и разошелся волной землетрясений. Пока на земле и в небесах разрушенной столицы кипело сражение между Легионом и союзными силами Ночных эльфов, бушующие воды Колодца Вечности вздыбились девятым валом – и обрушились сами в себя.

Грандиозный взрыв расколол материк на части, и небо затянула темная пелена...

Хиджалские горы и наследие Иллидана

Подземные толчки, последовавшие за взрывом Колодца Вечности, потрясли самую основу мироздания, и зияющие на поверхности земли раны заполнила вода. Взрыв уничтожил почти четыре пятых территории Калимдора, осталось лишь несколько изолированных континентов вокруг нового бурного моря. В центре этого водного пространства, там, где когда-то был Колодец Вечности, бушевал теперь неистовый шторм энергий хаоса. Он никогда не утихает, превратившись в вечное напоминание об ужасном катаклизме и о золотом веке, утраченном навсегда.

Немногие Ночные эльфы, выжившие при взрыве Колодца, сгрудились на грубо сбитых плотках и медленно плыли к единственной маячившей на горизонте земле. Каким-то образом – благодарение Элуне – Фарион, Тиренд и Кенариус пережили Великий Раскол. Измученные герои возглавили оставшихся в живых Ночных эльфов, и все вместе они отправились искать себе новый дом. Они плыли в молчании, глядя на обломки своего мира и постепенно осознавая, что, в сущности, сами виноваты в случившемся. Саргерас и его Легион были изгнаны из этого мира – но победа досталась Ночным эльфам слишком дорогой ценой.



Ашеару и ее высокорожденную элиту смыло в бушующую пучину. Но среди переживших Великий Раскол было немало высокорожденных, также пльвших к новым землям. Хотя Фарион и не доверял высокорожденным, он понимал, что без энергий Колодца они никому не смогут доставить серьезных неприятностей.

Высадившись на берег, измученные путники увидели, что священные Хиджальские горы также уцелели в катаклизме. Они вполне могли бы стать новым домом для Ночных эльфов, и те вскарабкались на их продуваемые всеми ветрами склоны. Когда эльфы спустились в уютную лесистую долину между гигантскими пиками, их взору предстало тихое озеро, воды которого искрились магией.

Иллидан, также уцелевший в Великом Расколе, добрался до Хиджальских гор задолго до Фариона и других Ночных эльфов. Пылая безумным желанием сохранить в этом мире магию, он вылил драгоценную воду Колодца Вечности из своих флаконов в горное озеро. Могущественные энергии тут же свились воедино, образовав новый мерцающий Колодец Вечности. Иллидан ликовал, полагая, что создал бесценный дар для будущих поколений, и был потрясен яростью Фариона, когда тот нашел его. Фарион объяснил брату, что магия, вновь принесенная им в мир, была по природе своей частью Хаоса, а это неизбежно приведет к новым бедам. Тем не менее, Иллидан отказался оставить занятия магией.

Слишком хорошо зная, к чему могут привести предательские планы Иллидана, Фарион решил раз и навсегда покончить с безумием брата. При содействии Кенариуса он навечно замуровал обессиленного, закованного в цепи Иллидана в огромной подземной темнице. Опасаясь, что уничтожение нового Колодца может привести к еще более ужасным бедствиям, Ночные эльфы решили оставить озеро в покое. Однако Фарион настоял на том, чтобы они навсегда оставили изучение магии. Под бдительным оком Кенариуса Ночные эльфы занялись изучением древнего искусства друидов, которое помогло им исцелить исковерканную землю и вновь вырастить любимые леса у подножия Хиджальских гор.

Мировое Древо и Изумрудный Сон

Многие годы Ночные эльфы неустанно трудились, стараясь воссоздать, насколько возможно, свою древнюю родину. Руины старых храмов и дороги заросли травой, а эльфы построили себе новые жилища среди цветущих деревьев и тенистых холмов Хиджальских гор. И настал момент, когда из своих тайных логовищ вышли драконы, выжившие в Великом Расколе.

Три драконицы – Алекстраша, красная, Изера, зеленая, и Ноздормо, бронзовая – прилетели на безмятежные поляны друидов, любясь плодами трудов Ночных эльфов. Ставший к этому времени могущественнейшим Верховным друидом



Фарион заговорил с драконицами и рассказал им о возникновении нового Колодца Вечности. Они с тревогой выслушали эту весть: ведь пока есть Колодец, Легион может однажды вернуться через него...

Фарион и три дракона заключили договор об охране Колодца, дабы Пылающий Легион никогда не смог вновь найти дорогу в этот мир.


Алекстраша, Дающая Жизнь, бросила в центр Колодца Вечности маленький заколдованный желудь. Желудь, питаемый растворенной в озере магией, вырос в крупнейшее дерево. Его корни уходили в воды Колодца, а зеленая крона, казалось, доставала до самых небес. Этот великан должен был стать вечным символом слияния Ночных эльфов с природой, а его жизнетворная энергия – со временем исцелить и остальной мир. Ночные эльфы дали своему Мировому Древу имя Нордрассил, что в переводе с их языка означает «крона небес».

Ноздормо, Не знающая Времени, наложила на Мировое Древо заклятье: пока стоит Нордрассил, Ночные эльфы не будут знать ни болезней, ни старости. Изера, Сновидица, также внесла свою колдовскую лепту. Она связала Мировое Древо со своим королевством – эфирным миром с дивным именем Изумрудный Сон. Этот огромный, вечно меняющийся мир духов находится за пределами материального мира. Из этого Сна Изера могла управлять движением жизни в природе и даже развитием всего мира. Эльфы-друиды, в том числе и сам Фарион, были отныне связаны с Изумрудным Сном через Мировое Древо. Они должны были спать по несколько столетий, в то время как души их могли странствовать по бесконечным дорогам Сна Изеры, – такова была их часть договора с драконами. Хотя друидам не очень хотелось терять по столько лет жизни в своем мире, они самоотверженно согласились на условия драконицы.

Изгнание высокорожденных

Со временем Ночные эльфы расселились по всему огромному лесу, который они называли Ашенвальским. Многие обитатели Азерота, например, беорны и квилборы, жившие на материке до Великого Раскола, вновь появились в эльфийских землях. Под благодатным правлением друидов для Ночных эльфов наконец-то наступила эпоха мира, спокойствия и безмятежности.

Однако многих бывших высокорожденных терзало беспокойство, и чем дальше, тем сильнее. Подобно Иллидану, они попали в зависимость от магии и очень страдали от ее отсутствия. Тем более что они вновь стояли перед искушением еще хоть раз коснуться энергий Колодца Вечности и испытать магический восторг. Дат-Ремар, дерзкий и красноречивый лидер высокорожденных, начал публично глумиться над друидами, обзывая трусостью их отказ от магии, которая, по его мнению, принадлежала им по праву. Фарион и другие друиды посмеялись над его



аргументами и предупредили высокорожденных, что любое применение магии будет караться смертью. В ответ своевольный Дат-Ремар вместе со своими последователями устроили страшную магическую бурю, которая накрыла весь Ашенвальский лес.

Друиды, не в силах казнить столько своих соплеменников, приняли решение изгнать безрассудных высокорожденных из Ашенвальского леса. Дат-Ремар и его приверженцы и сами были рады избавиться от своих собратьев с их закоснелыми принципами. Погрузившись на корабли, изгнанники уплыли в открытое море. Никто из них не знал, что ждет их за вечно бушующим штормом в сердце океана, но все они горели желанием основать собственное государство, в котором они могли бы без помех заниматься своей любимой магией. В конце концов, кель-дореи, как их назвала Ашеара многие века тому назад, высадились на берега восточных земель – тех, которые люди потом назовут Лордероном. Эльфы основали магическое королевство Кель-Талас, перестали поклоняться богине Луны и перешли на дневной образ жизни. С того времени их стали называть не иначе как «высшие эльфы».

Стражи и страхи

После изгнания своевольных соплеменников Ночные эльфы стали еще бдительнее оберегать свою зачарованную родину. Друиды, чувствуя приближение очередной спячки, готовились к Изумрудному Сну и долгой разлуке с родными и близкими. Тиренд, ставшая Первой Жрицей Элуну, просила своего любимого не покидать ее и не уходить по дорогам Сна Изеры, но для Фарiona это было бы бесчестьем. Так что он попрощался с Тиренд и поклялся, что, пока они верны своей любви, их не разлучит никто и ничто.

Теперь Тиренд предстояло в одиночку оберегать Калимдор от нападений внешнего мира, и для этого она набрала свое войско. Бесстрашных искусных воительниц, посвятившие себя защите Ашенвальского леса, прозвали Стражами. Они обычно выезжали в дозор одни, но у них было много надежных друзей, которые в случае чего могли прийти на помощь.

Полубог Кенариус по-прежнему жил на Островах Луны. Его сыновья, Хранители Роц, следили за жизнью в эльфийских землях и нередко помогали Стражам поддерживать в них порядок. Даже робкие дочери Кенариуса, дриады, все чаще и чаще появлялись там.

Хотя заботы об Ашенвале отнимали массу времени и сил, это не избавляло Тиренд от одиночества – ведь Фарiona рядом с ней по-прежнему не было. Столетия шли, друиды спали, а страхи Тиренд становились все отчетливее. Они никак не могла стряхнуть с себя липкое ощущение, что Пылающий Легион – там, за Великой Тьмой небес – вот-вот отправится мстить Ночным эльфам и всему миру Азерот.



Герои Ночных эльфов

Хранитель Рощи

Маги-хранители – любимые сыны полубога Кенариуса. Подобно своим младшим сестрам-дриадам, Хранители Рощи по облику – наполовину эльфы, наполовину олени. У них огромные олени рога, а их спины покрывают гривы из листвы. На правой руке у хранителей нет пальцев, а сама рука искривлена подобно узловой клешне энта. Хранители обладают таинственной властью над природой и животными. Они всегда приходят на помощь эльфам, если землям Калимдора грозит беда.

Гнев деревьев

По приказу Сынов Кенариуса деревья могут вырывать корни из земли и опутывать ими врага, обездвиживая и одновременно поражая его.

Сила природы

Эта способность позволяет хранителю вызывать союзников из окрестных лесов. Это могучие энты, которые выполняют волю хранителя, пока не иссякнет оживившее их колдовство, а затем превращаются в обычные деревья.

Аура возмездия

Пока действует эта аура, любые враги, сражающиеся с хранителем или его соратниками врукопашную, страдают от вызванного друидом вихря острых шипов и колючек.

Покой


В подтверждение своей неразрывной связи с природой хранитель может вызвать могучий поток исцеляющей и успокаивающей энергии, восстанавливающий здоровье всех попавших под него союзников. Сам Хранитель при этом также исцеляется освобожденной великой силой природы.

Жрица Луны

Жрицы Луны, бесстрашные предводительницы армии Стражей, наследуют силы и умения древней богини своего народа, Элуны. Одетые в серебряную сверкающую броню жрицы идут в бой, восседая на бесстрашных белых тиграх. Их задача – охранять покой земель Ночных эльфов, их оружие – магические луки. Изгоняя зло со своей древней земли, жрицы Луны не остановятся ни перед чем.

Невидимость

Властью богини Элуны воины Ночных эльфов владеют искусством полностью сливаться с местностью, становясь невидимыми для врагов от заката до рассвета. Однако для этого они должны быть абсолютно неподвижны.



Разведка

Жрицы могут отправлять на разведку своих ручных сов, осматривающих местность и обнаруживающих затаившегося врага.

Огненные стрелы

Жрицы могут взывать к богине Луны Элуне, попросив ее насытить их стрелы жгучей магической энергией. Град смертоносных ударов обрушивается тогда на их врагов.

Аура меткости

Присутствие жриц вдохновляет воинов, делая их удары более сильными и точными.

Звездопад

Вершиной мастерства жриц является способность вызывать яростный дождь падающих звезд, наносящий огромный урон врагу. Эта разрушительная энергия, данная жрицам самой Элуной, имеет наивысшую мощь, пока жрица остается рядом с местом заклинания.

Охотник на Демонов

Охотники на Демонов – это мрачные воины, которых сторонятся даже соплеменники. Давным-давно они заключили договор, позволивший им использовать в борьбе с силами Хаоса его собственную ужасную мощь. Они добровольно выкололи себе глаза, чтобы развить «духовное видение», позволяющее ясно видеть демонов и мертвых.

Змеиная ловкость

Двигаясь подобно змеям, Охотники на Демонов уклоняются от ударов врага.

Жар преисподней

Охотники на Демонов в совершенстве овладели Темной магией, поэтому они умеют создавать вокруг себя огненную стену, поражающую расположенных рядом врагов. Однако этот прием требует большого напряжения сил, поэтому охотник не может использовать его слишком часто.

Магический огонь

Охотник на демонов может сконцентрировать свою энергию в молнии, выжигающие ману врага.

Перевозлощение

Достигший совершенства охотник способен на некоторое время принимать обличье демона. В этом виде он не только может швырять огненные шары, но также быстрее восстанавливает здоровье и ману.



Воины Ночных эльфов

Светлячок

Светлячки – это древние духи природы, населяющие леса Калимдора. Легенды рассказывают, что на самом деле светлячки – это души Ночных эльфов, умерших в доисторические времена, но точно этого никто не знает. Светлячки сражаются вместе с Ночными эльфами и служат деревьям-полубогам, или Древам. Призванные на помощь Ночными эльфами, светлячки могут оживлять различные деревья и превращать их в прочные конструкции из живого дерева и камня.

Самопожертвование

Светлячки могут самоуничтожиться, рассеивая чары и лишая маны вражеских магов.

Обновление

Это умение позволяет светлячкам чинить здания и боевые машины своих союзников. Оно требует совсем немного золота и древесины.

Лучница

Лучницы составляют первую линию армии Стражей. Эти смелые воительницы – отличные стрелки, превосходно умеющие скрываться в лесах Калимдора. Их внезапные засады вошли в легенду, поскольку редкий воин может уйти от их метких стрел. Как и все женщины Ночных эльфов, лучницы умеют скрываться в ночи.

Невидимость

Властью богини Элуны женщины Ночных эльфов владеют искусством полностью сливаться с местностью, становясь невидимыми для врагов от заката до рассвета. Однако для этого они должны быть абсолютно неподвижны.

Охотница

Охотницы составляют элиту армии Стражей. Получая силу от богини Луны, Элуны, эти воительницы идут в бой верхом на диких саблезубых пантерах. Охотницы сильны, стремительны и беспощадны к любому, кто посягнет на Ашенвальский лес. Как и все женщины Ночных эльфов, охотницы умеют скрываться в ночи.

Невидимость

Властью богини Элуны женщины Ночных эльфов владеют искусством полностью сливаться с местностью, становясь невидимыми для врагов от заката до рассвета. Однако для этого они должны быть абсолютно неподвижны.

Сторожевая сова

Охотницы умеют смотреть глазами своих ручных сов, благодаря чему они могут разведывать вражеские позиции.

Дриада

Дриады – волшебные существа, дочери полубога Кенариуса. Эти игривые, веселые создания слегка напоминают своих проклятых родственников-кентавров, но их тела больше подходят для жизни в лесу. Быстрые и спокойные, дриады живут в мире со всеми детьми леса. Дриады ненавидят насилие, но готовы при необходимости пожертвовать жизнью во имя защиты Калимдора.

Рассеять чары

Дочери Кенариуса обладают врожденной способностью рассеивать губительные чары и заклинания вражеских волшебников, которые без устали направляют свою силу против природы.

Невосприимчивость к магии

Дриады от рождения невосприимчивы ко всем видам магии. Эта способность не зависит от запаса маны и не исчезает со временем.

Друид-медведь

Эти древние друиды поклонялись тотему медведя и пользовались его силой, чтобы защищать свое сообщество от внешних врагов. После многолетней спячки они часто превращаются в медведей и одиноко бродят по просторам Калимдора. Если друида-медведя разозлить, он демонстрирует ужасающую силу и выносливость. Кроме того, с помощью магических заклинаний они могут прибавлять своим соратникам ловкости и смелости.

Превращение в медведя

Сила тотема позволяет друидам принимать вид могучего медведя. В бою эти звери проявляют легендарную свирепость.

Омоложение

Могущество друидов-медведей позволяет им постепенно заживлять свои раны. Это умение друид может использовать и для себя, и для других воинов.

Рев

Используя силу природы и исконную мощь своего тотема, во время боя друид-медведь может издавать рев, умножающий силы соратников и увеличивающий силу их ударов.

Друид-ворон

Эти скрытные друиды поклоняются тотему быстrokрылого ворона. Они выполняют роли разведчиков и стратегов: принимая облик воронов, они летают над полем боя, ведя разведку и передавая приказы войскам. Друиды-вороны обладают магической властью даже над ветром и могут направлять его против врагов Калимдора.



Превращение в ворона

Сила тотема наделяет друидов способностью превращаться в гигантских воронов. В этом облике друид может летать, преодолевая почти любые преграды.

Смерч

Направляя беспорядочные потоки ветра, друид-ворон может вызывать яростный смерч, поднимающий вражеских воинов в небо и швыряющий их на землю, где они некоторое время остаются неподвижны.

Волшебный огонь

Под действием этого заклинания враг на некоторое время становится беззащитным, а друид может смотреть на мир его глазами.

Энт

Энты – это одушевленные живые деревья. Они охраняют леса Калимдора и считаются одними из самых древних живых существ. Энты обладают огромной силой и выдерживают даже самые мощные удары. Во времена испытаний можно видеть, как они выходят из своих сумрачных лесов, чтобы защитить землю от зла и порчи.

Гиппогриф

Гиппогрифы – древние волшебные животные, тела которых напоминают одновременно оленей и воронов. Они охраняют небо Калимдора и нападают на любого встреченного врага. Мудрые гиппогрифы пришли на помощь Ночным эльфам ради полубога Кенариуса, яростного защитника природы и ее созданий.

Оседланный гиппогриф

Во время боя лучницы Ночных эльфов могут вызвать могучих гиппогрифов, чтобы подняться на них в небо. Воительницы разят своих врагов из луков, восседая на спинах парящих гиппогрифов. Отважные создания понимают своих всадниц так, словно их соединяет некая духовная связь.

Химера

Таинственные химеры Ашенвальского леса – смертоносные лесные обитатели, связанные духовными узами сочувствия с расой Ночных эльфов. Жуткие двухголовые химеры скользят над темными лесами, и горе тем врагам Калимдора, что испытают на себе их смертоносное дыхание. Один вид этих огромных темных созданий заставляет большинство врагов отступить.

Баллиста

Построенные из прочного дерева баллисты Ночных эльфов – смертоносные осадные машины, способные метать тяжелые копья из железного дерева в гущу вражеских войск или в строения. Подвижные, необыкновенно точные в ближнем бою орудия бесценны для Стражей, безошибочно поражая цели, обнаруженные сторожевыми совами Ночных эльфов.

Древа и постройки Ночных эльфов

Древо Жизни

Могучее Древо Жизни – молодой побег Мирового Древа Нордрассил, средоточия жизненной энергии Ночных эльфов, того самого, что служит ключом к их бессмертию и гармонии с природой. Древо Жизни собирает энергию Нордрассила и передает ее Ночным эльфам, как бы далеко те не находились.

Съесть дерево

Древа Ночных эльфов могут поедать ближайшие деревья. Таким образом они восстанавливают здоровье в минуту опасности.

Вытащить корни

Все Древа способны вытаскивать свои корни из земли, что позволяет им перемещаться с места на место и даже нападать на врагов.

Оплести рудник

Чтобы светлячки могли заняться добычей золота, Древо Жизни должно оплести рудник своими мощными корнями. Пока рудник оплетен корнями Древа, добытое из него золото повышает благосостояние Ночных эльфов.

Лунный колодец

В Лунных колодцах плещутся священные воды Колодца Вечности – источника энергии, давшего жизнь загадочному Мировому Древу. Живительные воды этих колодцев питают войска Ночных эльфов. Чем больше войск у Ночных эльфов, тем больше нужно Лунных колодцев.

Восстановление

Чудесная вода Колодца Вечности, которой наполнены Лунные колодцы, восстанавливает ману и здоровье воинов, которые пьют из него. За ночь уровень воды в колодце поднимается, и наутро из него снова может напиться множество эльфийских воинов и их союзников.



Древо Войны

Это Древо исполнено духа отваги и решимости, пробуждающего в Ночных эльфах волю к победе. Оно вызывает к жизни забытую силу прошлых войн, храня связь эльфов с жестокой стороной их натуры и напоминая о том, что все живое участвует в неумолимом круговороте жизни и смерти.

Съесть дерево

Древа Ночных эльфов могут поедать ближайшие деревья. Таким образом они восстанавливают здоровье в минуту опасности.

Вытащить корни

Все Древа способны вытаскивать свои корни из земли, что позволяет им перемещаться с места на место и даже нападать на врагов.

Охотничий зал

В этом месте Ночные эльфы накладывают чары на свое военное снаряжение, придавая ему мистическую силу. Древние традиции и тысячелетнее искусство превращают дерево и сталь в прочную броню, и духи древних Стражей благословляют каждую готовую вещь.

Сторожевое Древо

В древности эти первобытные стражи охраняли спящих друидов в их тайных укрытиях. На полях Третьей войны эти хранители посвятили себя защите своих родичей и охране лесов Ашенваля. Могучие охранники, они способны выворачивать из земли огромные валуны и швырять их во врагов, посягающих на спокойствие поселков Ночных эльфов.

Съесть дерево

Древа Ночных эльфов могут поедать ближайшие деревья. Таким образом они восстанавливают здоровье в минуту опасности.

Вытащить корни

Все Древа способны вытаскивать свои корни из земли, что позволяет им перемещаться с места на место и даже нападать на врагов.

Древо Долголетия

Со временем Древо Жизни может превратиться в Древо Долголетия, поддерживая равновесие природных сил и создавая связи, достаточно прочные для дальнейшего развития сообщества Ночных эльфов. Это превращение наделяет Древо большими знаниями, мудростью и обостряет восприятие.

Съесть дерево

Древа Ночных эльфов могут поедать ближайшие деревья. Таким образом они восстанавливают здоровье в минуту опасности.

Вытащить корни

Все Древа способны вытаскивать свои корни из земли, что позволяет им перемещаться с места на место и даже нападать на врагов.

Древо Ветров

Древа Ветров способны обращаться к обитателям воздушной стихии. Они умеют вызывать на помощь мужественных друидов-воронов. Под сенью такого Древа можно приручить могучего гиппогрифа

Съесть дерево

Древа Ночных эльфов могут поедать ближайшие деревья. Таким образом они восстанавливают здоровье в минуту опасности.

Вытащить корни

Все Древа способны вытаскивать свои корни из земли, что позволяет им перемещаться с места на место и даже нападать на врагов.

Древо Мудрости

Древа Мудрости хранят вековые знания и мудрость поколений. Они – живые ключи к самым сокровенным тайнам природы. Только с его помощью можно обратиться к друидам-медведям, перед которыми благоговеют даже самые мудрые из Ночных эльфов. Без него не найти также и загадочных, свободолюбивых дриад.

Съесть дерево

Древа Ночных эльфов могут поедать ближайшие деревья. Таким образом они восстанавливают здоровье в минуту опасности.

Вытащить корни

Все Древа способны вытаскивать свои корни из земли, что позволяет им перемещаться с места на место и даже нападать на врагов.

Алтарь старейшин

Связь Ночных эльфов с природой настолько крепка, что даже после смерти их жизненные силы отданы сородичам, и можно вновь призвать дух умершего ночного эльфа в этот мир. Для этого нужно создать ядро, средоточие силы, найти для него место, где можно собрать и восстановить жизненную энергию. Это место – Алтарь старейшин.



Древо Вечности

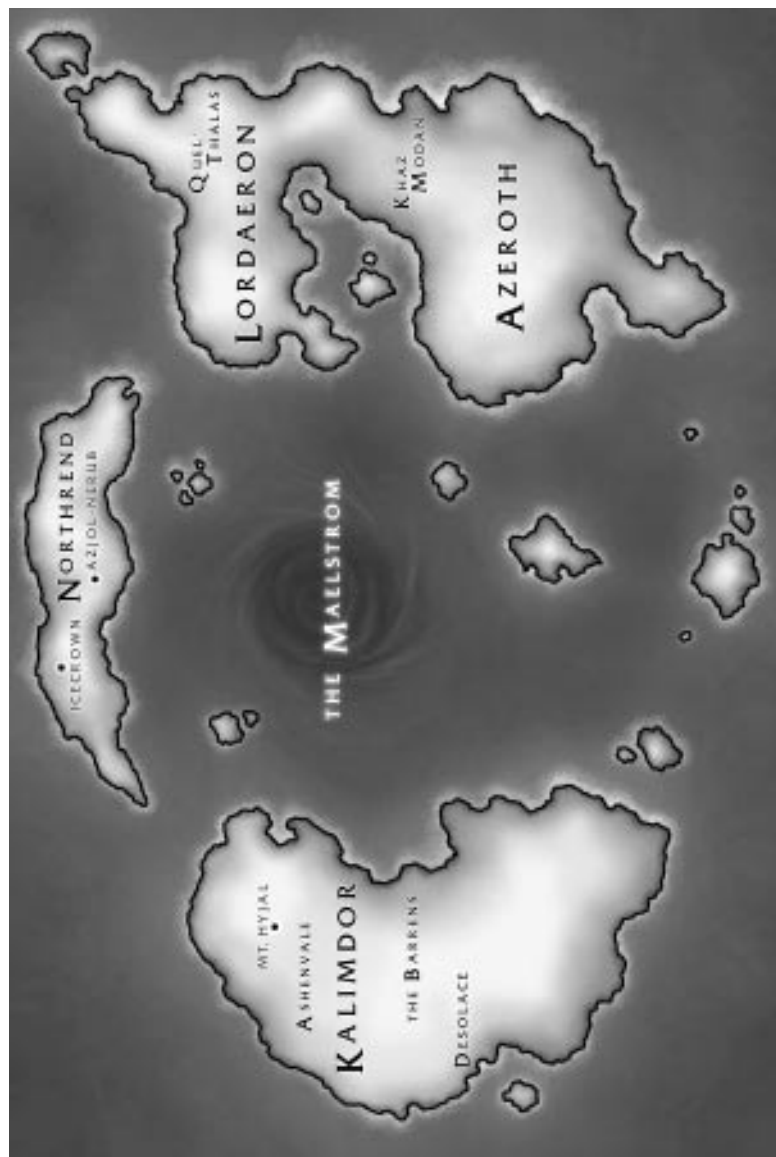
Достигнув зрелости, Древо Жизни превращается в Древо Вечности. Эти Древа стоят на вершине совершенства. Они теснее всего связаны с Мировым Древом и Колодцем Вечности. Вырастив Древо Вечности, Ночные эльфы достигают зенита своего развития, свободно черпая почти неограниченную энергию Древа.

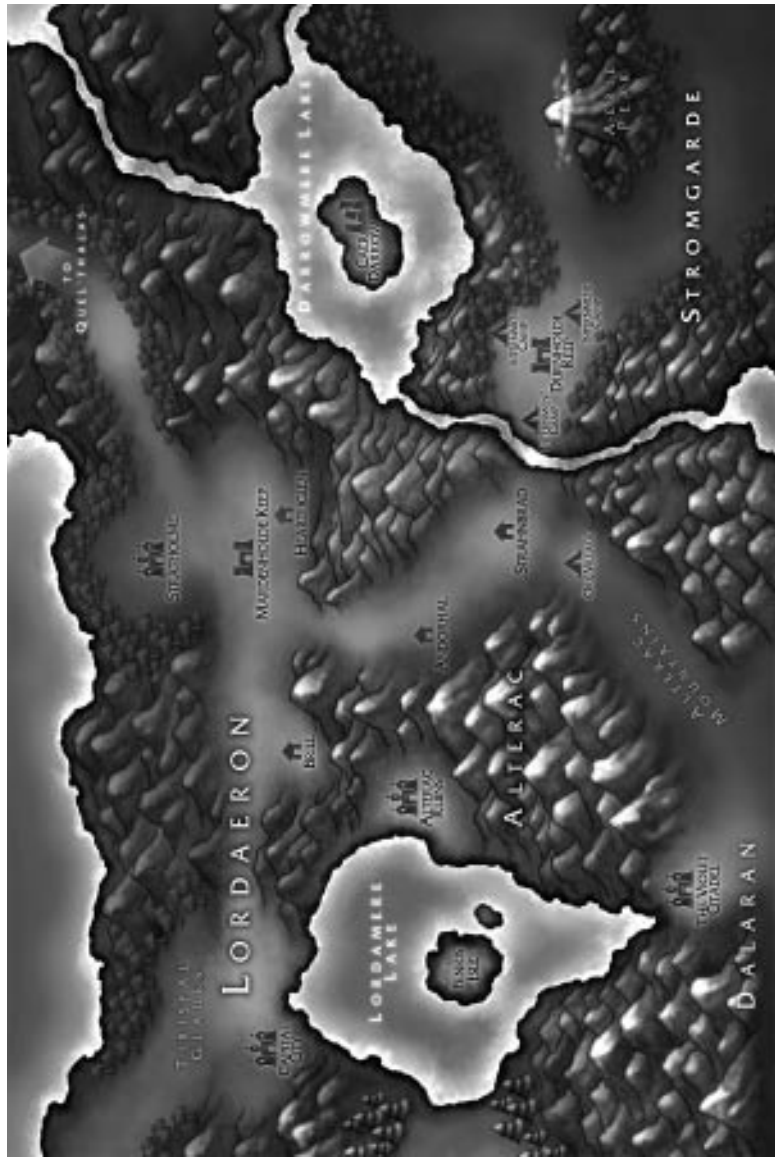
Гнезда химер

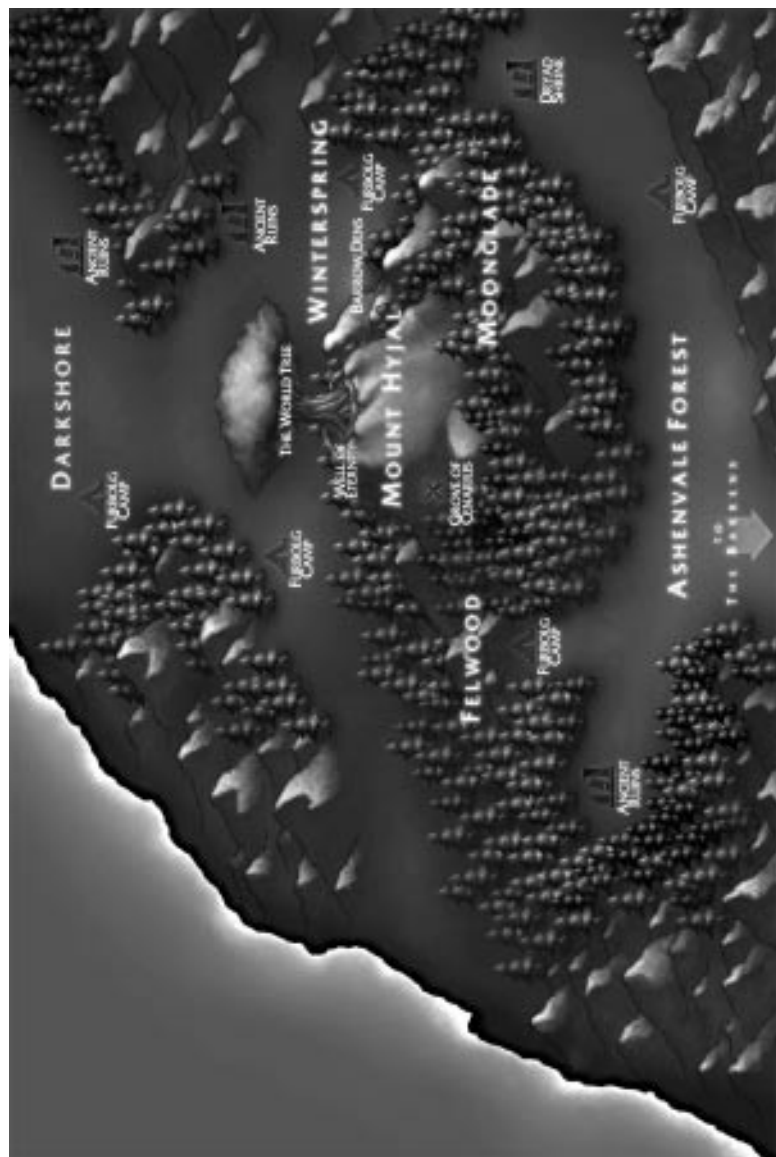
Ночные эльфы получают возможность приручать диких химер только после появления у них Древа Вечности и этих рукотворных гнезд.

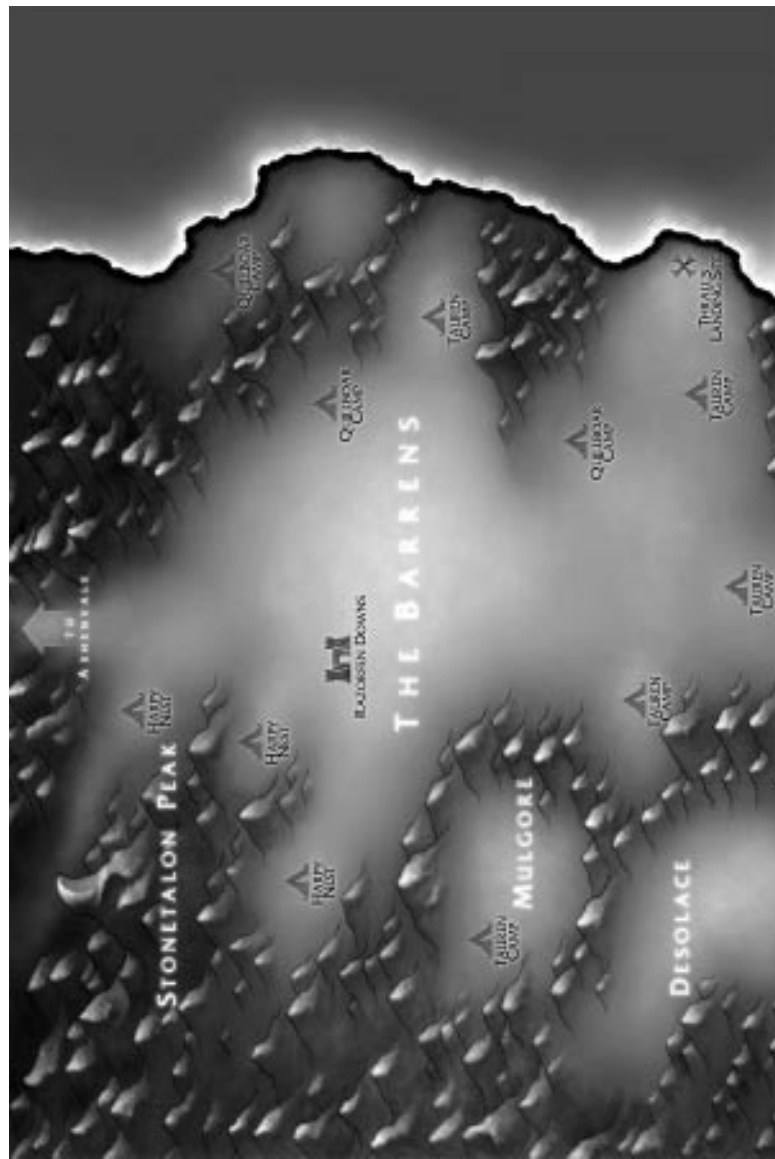
















Пылающий Легион

Происхождение Пылающего Легиона


Титаны, строители миров

Никто не знает точно, как появилась Вселенная. Одни предполагают, что невообразимо мощный космический взрыв разбросал по Великой Тьме несметное количество миров, а затем на них зародилась жизнь во всем ее разнообразии. Другие считают, что Вселенная была создана в ее нынешнем виде некоей единой всемогущей Сущностью. Истина остается скрытой, но мы знаем, что одна высокоразвитая раса из дальних пределов Космоса поставила перед собой благородную задачу – приводить в порядок миры и обеспечивать благоприятные условия для тех живых существ, что придут потом. Титаны, боги-великаны, светившиеся, как расплавленный металл, лепили облик планет, поднимая горы и осушая моря, окутывая их пригодной для жизни атмосферой... Все это составляло часть их космической цели – создание порядка из Хаоса. Они обучали примитивные расы заботиться о своих мирах, чтобы результаты титанического труда не пропали впустую.

В первые века Творения титаны облагородили таким образом многие миллионы планет, разбросанных в Вечной Тьме. Пантеон – круг избранных титанов-старейшин – решал трудную задачу: как защитить благоустроенные миры от угрозы нападения сущностей Зла, обитающих вне обычных измерений в Преисподней, средоточии Хаоса. Преисподняя – магическое пространство, связывающее воедино мириады миров – кишмя кишела злобными демонами, буруеваемыми жаждой разрушения и ненасытным голодом, утолить который могла лишь энергия живых Вселенных. Добросердечные титаны, чуждые злу в любой его форме, никак не могли найти способ покончить с постоянной угрозой нашествия демонов.

Саргерас и его безумие

Борьбу с демоническими тварями, то и дело объявлявшимися в облагороженных титанами мирах, Пантеон поручил лучшему своему воину по имени Саргерас. Этот великолепный гигант цвета расплавленной бронзы многие тысячелетия исправно выполнял свой долг. Он охотился за демонами везде, где только возможно, и уничтожал их. По прошествии нескольких эпох он столкнулся с двумя могущественными расами демонов, каждая из которых жаждала власти над всей Вселенной.



Одна из них, Эредар, пользовалась коварной магией: жители миров, куда проникали колдуны Эредар, изменялись под воздействием энергий Хаоса и сами постепенно превращались в демонов. Хотя почти безграничное могущество Саргераса и позволяло ему справиться с этими захватчиками, титан был настолько удручен всепоглощающим злом, являвшимся самой сутью Эредар и совершенно непостижимым для его собственной расы, что впал в уныние. Однако, несмотря на тягостные мысли, он нашел способ навсегда избавить Вселенную от демонов-колдунов, заперев их в пустой области Преисподней.

Затем все глубже увязавший в собственных измышлениях Саргерас столкнулся с новыми врагами. Натрезим, раса демонов-вампиров, прозванных Повелителями Ужаса, захватывала миры, подтачивая установленный титанами порядок изнутри: они овладевали душами местных жителей и обращали их ко злу. Беспринципные и расчетливые, Повелители Ужаса обращали друг против друга целые нации, умело играя на бездумной ненависти и недоверии. Хотя Саргерас легко справился с Натрезим, дьявольская порча затронула и его самого.

Благородный Саргерас уже не мог справиться с обуревавшими его сомнениями и отчаянием. Он потерял веру не только в свою миссию, но и в жизненные принципы титанов. Саргерас пришел к убеждению, что сама идея порядка бессмысленна, и что единственными абсолютами в этой беспросветной Вселенной являются Хаос и порок. Хотя соплеменники и пытались разъяснить ему его ошибку и унять бушевавшие в нем страсти, бронзовый титан отмел их доводы как бредовые. Навсегда покинув их, он отправился искать свое место во Вселенной. Пантеон скорбел о случившемся с Саргерасом, но титаны и представить себе не могли, как далеко зайдет их пропавший собрат.

Когда безумие сокрушило последние рубежи его великодушия, он начал подозревать, что именно на титаны ответственны за все беды мироздания. Убедив себя однажды, что так оно и есть, он задумал уничтожить результаты их трудов и начал собирать несокрушимую армию, дабы сжечь всю материальную Вселенную.

Порча, поразившая когда-то благородную душу Саргераса, изменила даже его облик. Теперь его глаза, волосы и борода пылали адским огнем, а бронзовая кожа потрескалась от kloкотавшего внутри него жара ненависти.

Сумасшедший титан разрушил им же созданные тюрьмы для Эредар и Натрезим и выпустил демонов на свободу. Хитрые твари тут же признали господство темного титана и его беспредельное могущество, и попросились к нему на службу, поклявшись стараться изо всех своих адских сил. Из числа демонов Эредар Саргерас и выбрал двоих предводителей для своих войск.



Один из них, Кил-Джеден Обманщик, должен был искать во Вселенной расы, наиболее склонные ко злу, и привлекать их на сторону Саргераса. Второй, Архимонд Осквернитель, встал во главе огромной армии, готовой сокрушить любого, кто осмелится перечесть воле темного титана.

Первым делом Кил-Джеден подчинил своей власти Повелителей Ужаса. Эти вампиры стали его элитной гвардией и с удовольствием рыскали по разным мирам в поисках примитивных рас, которые затем поработал их господин. Самым выдающимся воином среди Повелителей Ужаса был Тикондрус Очернитель, всегда готовый нести пламенную месть Саргераса в самые темные дали Вселенной.

Архимонд также обзавелся своими агентами. Призвав Повелителей Ада и их свирепого вождя Маннороха, он решил создать из них отборное войнство, дабы уничтожить жизнь во всех ее проявлениях.


Видя, что огромные армии демонов готовы к выступлению и ожидают лишь его приказаний, Саргерас отправил их в захватнический поход по бескрайним пространствам Вечной Тьмы. Он назвал свое войнство Пылающим Легионом... До сих пор неизвестно, сколько миров успело поглотить прожорливое пламя этого Легиона.

Сотворение Азерота

Не ведая о намерениях Саргераса, не зная, что все их труды оказались под угрозой уничтожения, титаны продолжали благоустраивать планеты. В своих странствиях по Вселенной они однажды обнаружили небольшой мир, который местные жители позднее назовут Азеротом. Пробираясь по беспорядочным нагромождениям первозданного ландшафта, они столкнулись с мириадами враждебных духов стихий, которые поклонялись непостижимым злобным сущностям, называя их Старыми богами. Духи поклялись выгнать металлокожих пришельцев из своего мира и не допустить в нем никаких титанических преобразований.

Обеспокоенный происходящим Пантеон послал войска против духов и их темных богов. Хотя духи стихий сражались яростно и упорно, силы были слишком неравны. Пантеон разрушил цитадели Старых богов и заточил эти пять сущностей глубоко под землей. Лишенные энергии Старых богов, бестелесные духи не смогли удержаться в материальном мире и развеялись подобно туману, просочившись обратно в глубь земли. Без злобных стихийных созданий природа успокоилась, и вскоре в ней воцарилась безмятежность и гармония. Как только с непосредственной угрозой было покончено, титаны принялись за свою обычную работу.

Обустроивая первобытный мир, титаны сотворили себе помощников. Нужно было выкапывать глубокие пещеры, – и они создали гномов из волшебного живого камня. Нужно было осушить океан и сделать из



морского дна сушу, – и они создали огромных, но кротких морских гигантов. Многие столетия титаны перекраивали поверхность планеты, пока наконец на ней не остался единственный, огромный и аккуратный континент. В центре его они поместили озеро, излучавшее загадочное сияние. Титаны назвали его Колодцем Вечности, и оно должно было стать живительным источником для всей планеты. Мощная сила Колодца питала мир до самых его глубин и оберегала ростки жизни, укоренившиеся в плодородной почве. Со временем на девственной земле появились травы, деревья, всевозможные звери... Когда наступили сумерки последнего дня творения, титаны нарекли континент Калимдором, что значит «страна вечного звездного света».

Довольные результатами своих трудов, титаны готовились покинуть Азерот. Но перед уходом они решили поручить самым крупным существам Калимдора оберегать этот мир, дабы ничто впредь не угрожало его безмятежному спокойствию. Каждый титан Пантеона передал частичку своей силы одному из пяти великих драконов, пробудившихся в эту легендарную эпоху. Их имена – Алекстраша, Дающая Жизнь; Малигос, Ткущий Заклятья; Изера, Сновидица; Ноздормо, Не Знающая Времени; Нелтарион, Страж Земли.

Наделив драконов достаточным могуществом, чтобы охранять заново сотворенные земли, титаны ушли из Азерота. К несчастью для них – и для мира, о котором они так заботились, – Саргерас рано или поздно узнает о его существовании...

Воины Пылающего Легиона

Адская гончая

Этих огненных псов Повелители Ада используют для поисков любых источников магии. Адские гончие, которые сами питаются магией, высасывают энергию несчастных волшебников, а затем разрывают в клочья их тела.

Колдун

Рожденные племенем Эредар колдуны беспредельно злобны и могущественны. Из века в век они использовали магию Хаоса, чтобы сжигать целые страны и превращать в прах бесчисленных живых существ. Кил-Джеден обучил орков секретам этой магии, но оркам никогда не овладеть мощностью разрушения, доступной расе Эредар. Подчиняясь Архимонду, колдуны определяют тактику и стратегию действий Легиона.



Привратник Ада

Кошмарные Привратники Ада составляют личную гвардию Архимонда. Они служат Легиону, но преданы только своему владыке. Гигантские огненные воины, они почти неуязвимы для магии и обладают такой невероятной силой, что могут в одиночку победить целый отряд.

Огненный голем

Эти безмозглые гиганты, состоящие из огня и ярости, появляются по зову колдунов. Падающие на землю в виде гигантских метеоритов, они существуют только ради уничтожения, убивая всех, кто попадает к ним на пути. Срок их существования ограничен, однако известны случаи, когда могучие големы уничтожали целые города, прежде чем их сила снова растворялась в Великой тьме.

Владыка Ада

Владыки Ада, состоящие на службе у Маннороха Разрушителя – одни из самых жестоких и злобных мясников, когда-либо встречавшихся на бескрайних пустынных пространствах Преисподней. Эти громадные машины ненависти и убийства наслаждаются смертью и страданиями живых существ. Фанатично преданные Маннороху, Владыки Ада не остановятся ни перед чем во имя Легиона.



Обитатели Азерота

Лордерон и Нортренд

Разбойники

В глухих уголках Лордерона промышляют банды разбойников. Порой они держат в страхе целые деревни. Власти Альянса уже давно пытаются бороться с ними, но безуспешно – этим негодьям почти всегда удается скрыться.

Синие драконы

Племя синих драконов, мастеров высшей магии, было почти полностью истреблено черными драконами Преисподней. Однако несколько представителей этого племени по-прежнему живет в ледяных пустынях Нортренда. Их чары так же могущественны, как и в былые годы, а ледяное дыхание по-прежнему смертоносно.

Красные драконы

Благородными красными драконами, изрыгающими пламя, уже несколько тысяч лет правит королева Алекстраша. Многие по наивности считают этих драконов жадными до сокровищ, но на самом деле они просто выполняют свой долг, оберегая опасные реликвии древности от недостойных или неумелых рук.

Жрецы-отступники

Некогда эти жрецы были верными служителями Церкви Света, но после долгих лет войн и страданий они утратили веру в высшую справедливость. Сейчас их проповеди исполнены лишь отчаяния и несправедного гнева.

Духи

Это – несчастные души умерших людей, так и не сумевших поверить в собственную смерть. Они не хотят никому зла, но само прикосновение их эфирной материи губительно для всего живого.



The Elf
1/14/04



Гноллы

Гноллы – это самый молодой из народов Азерота. Многие эльфы еще помнят времена, когда эти создания, напоминающие собак, ходили на четвереньках и не умели разговаривать. Теперь они переняли язык людей и научились пользоваться оружием, но их ум пока мало отличается от звериного.

Големы

Големы – магические машины, созданные из камня и металла. Чаще всего они встречаются в Даларане – ученики Кирина Тора создают их в качестве домашних заданий, а взрослые маги – для выполнения физической работы. Колдуны-отступники нередко используют боевых големов для охраны своих убежищ.

Обычно големов считают безмозглыми машинами, но кое-кто видел их действующими самостоятельно, без каких-либо приказов...

Кобольды

Кобольды – это крысоподобные создания, живущие в недрах земли. Они трусливы и слабы духом, но если их загнать в угол, сражаются до последнего.

Морлоки

Морлоки – очень древний народ, живущий в океанских глубинах Азерота. На Лордероне их впервые заметили относительно недавно – всего двести лет назад, – но за это время они успели привыкнуть к пресной воде и поселиться во многих реках и озерах. Поначалу их даже не считали разумными, но их умение обращаться с оружием быстро убедило всех в обратном.



Воины Неруба

Эти гигантские разумные пауки плели свою паутину среди льдов Нортренда, пока Нер-Зул не сокрушил их империю. Потомки воинов Неруба, избежавших гибели, и по сей день мечтают отомстить Королю Мертвых и возродить свое государство.

Огры

Огры пришли на земли Азерота вместе с орками. Всего лишь поколение назад они славились непроходимой тупостью. Теперь среди них появилось несколько умных и хитрых правителей, сумевших разыскать и объединить своих собратьев, рассеянных по всему Лордерону...

Нежить

Не все ожившие мертвецы подвластны Нер-Зулу и другим Королям Мертвых. Есть и такие, что странствуют по свету, ведомые лишь собственной ненавистью ко всему живому.

Лесные тролли

Лесные тролли – самые древние обитатели Лордерона: их цивилизация старше эльфийской на несколько столетий. Они живут в джунглях, не имеют письменности, практикуют примитивную магию и – по слухам – не чуждаются каннибализму. Они ненавидят Ночных эльфов, считая их захватчиками своей родины, а остальные народы попросту презирают. Договориться с лесными троллями удавалось только оркам, да и то ненадолго.

Ледяные тролли

Это – далекие потомки лесных троллей, вытесненные Ночными эльфами в холодные земли Нортренда. Жизнь среди льдов и камней ожесточила их, а постоянная нехватка пищи приучила к каннибализму. В остальном они мало отличаются от своих лесных собратьев.



Йети

Эти мохнатые гиганты – коренные обитатели Нортренда. Они бродят по ледяным полям, разыскивая пищу, и нападают на всякого, кто осмелится вторгнуться в их уголья.

Маги-отступники

Почти все маги эльфов и людей признали над собой власть Кирина Тора, однако некоторые предпочли постигать тайны мироздания в одиночестве. Подобные бродячие маги нередко практикуют запрещенные виды чародейства, поэтому официальный Даларан всячески преследует их.

Волки

Волки водятся на всех известных континентах Азерота. По большей части они враждебны к любым человекообразным существам, однако некоторые их подвиды вполне поддаются приручению.

Калимгор

Кентавры

Легенда гласит, что кентавры – это незаконнорожденные потомки эльфийского полубога Кенариуса. Так ли это на самом деле, не знает никто, но те дикие полукони, что населяют степи Калимдора, ничуть не похожи на изящных и мудрых Хранителей Роц. Огромные табуны эти кровожадных созданий кочуют из края в край, разоряя мирные стойбища минотавров.

Проклятые энты

Это создания когда-то были гордыми бессмертными защитниками Ашенвальского леса. Их души искалечило проклятье Пылающего Легиона, и теперь они бродят по лесам, исполненные ненависти ко всему живому.

Черные драконы

Хотя племя этих жестоких и кровожадных тварей было истреблено совместными усилиями всех остальных драконов, двоим или троим из них все же удалось бежать на юг...

Зеленые драконы

Изящные и мудрые зеленые драконы считают своим долгом защиту природы от неосторожных или неумеренных действий смертных. Они дружны с Ночными эльфами, а их богиня Изера даже покровительствует эльфийским друидам.

Беорны

Беорны – люди-медведи, живущие в заповедных уголках Ашенвальского леса. Эти великаны от природы очень добродушны, но в последнее время между их племенами то и дело начали вспыхивать ссоры. Встревоженные Ночные эльфы попытались вмешаться, но беорны лишь озлобились еще больше и ушли в самые глухие чащобы.


Гарпии

Эти злобные крылатые женщины, живущие на горе Каменный Коготь, нападают на любого, кто приблизится к месту их обитания.






Кодои



Гигантские неповоротливые кодои, живущие в степях Калимдора, – одни из самых загадочных животных обитаемого мира. Обычно они флегматичны до полного равнодушия, но стоит их потревожить, как от спокойствия не остается ни малейшего следа.

Среди минотавров ходят легенды о том, что кодои – это спустившиеся с неба грозовые тучи. Говорят даже, что некоторые разновидности этих животных по-прежнему способны метать молнии.

Морлоки-мутанты



Среди морлоков, обитающих на калимдорском побережье, все чаще стали появляться агрессивные мутанты, обладающие необычными способностями. Даларанские ученые полагают, что причина этого – влияние магического шторма, с древних времен бушующего у берегов Калимдора.

Совиные медведи

Эти неуклюжие звери, населяющие луга Хиджальских гор, – любимые питомцы Ночных эльфов. По своей природе они мирные, но в гневе опасны даже для опытных охотников.

Квилборы

Это первобытное племя ведет свой род от диких кабанов. Живет оно в центральной части Калимдора, в области, называемой Терновыми холмами.

Саламандры

Эти подземные жители имеют общих предков с могучими кодоями. Однако они приспособились к жизни в пещерах, развив ряд своих природных способностей.

Сатиры

Это – Ночные эльфы, предавшие свой народ ради обещаний Пылающего Легиона. Проклятые всеми сородичами, они утратили эльфийский облик, но сохранили разум и магическую силу. Сейчас они живут в лесной глуши, нападая на одиноких путников и мечтая о возвращении демонов.

Болотные гады

Эти непостижимые создания, напоминающие комки слизи, встречаются на болотах. Об их природе почти ничего не известно.

Пауки

Многие даларанские ученые считают, что все пауки – прямые потомки обитателей древнего царства Неруба. Если это так, то гигантские пауки Калимдора с тех пор очень сильно одичали. Они живут в глухих уголках Ашенвальского леса и почти никогда не нападают первыми – но горе тому, кто их потревожит!



Грифы

Этих огромных птиц можно встретить в любых уголках Калимдора. Они питаются падалью и, по слухам, иногда помогают гарпиям – в обмен на свежее мясо их пленников.



Герои и злодеи

Принц Артес

Паладин, наследник Лордеронского престола

Раса: человек

Сторона: Альянс, орден Серебряной Длани

Возраст: 24 года

Единственный сын короля Теренаса, Артес – идеалист. Временами безрассудный молодой человек, он собирается унаследовать в будущем престол своего отца. В девятнадцать лет Артес стал оруженосцем в ордене Серебряной Длани, и с тех пор он – любимый воин Утера Светоносного. Хотя Артес и любит своего дядюшку, доброго Утера, он хочет стать хозяином своей судьбы. Восхищаясь ветеранами Второй войны – теми, кто отважно сражался с орками – он жаждет стать таким же великим героем.

Несмотря на то, что после окончания недолгого романа с волшебницей Джайной Праудмур в его сердце поселилась печаль, Артес, принц Лордерона и благочестивый паладин, верен своему долгу. Он глубоко чтит Благой Свет и думает только о том, как защитить свой народ в годину бедствий.

Джайна Праудмур


Волшебница, агент Кирина Тора по особым поручениям

Раса: человек

Сторона: Альянс

Возраст: 23 года

Джайна, вероятно, одна из наиболее одаренных волшебниц, когда-либо воспитанных в Даларане. Эта яркая любознательная девушка постоянно старается пополнить свои магические знания и обрести новые умения. Ее отец, адмирал Праудмур из Кул-Тираса, был одним из величайших героев Второй войны. Окружающие считают, что Джайна обязана походить на своего отца, но ее мысли заняты только учебой и магическими исследованиями. Как и Артес, Джайна очень огорчилась, когда ее связь с молодым принцем прервалась, однако не позволила печали повлиять на учебу или исследования. Ее наставник, Верховный маг Антонидос, сказал однажды, что Джайна может стать самой великой волшебницей в истории человечества



Утер Светоносный

Паладин, глава ордена Серебряной Длани

Раса: человек

Сторона: Альянс

Возраст: 64 года

Утер Светоносный стал первым паладином – перед Второй войной его благословил на это архиепископ Фаол. Утер – закаленный в боях ветеран, его считают одним из величайших воинов в истории человечества. Много лет прошло после войны, расширившей границы дорогого его сердцу Лордерона, но Утер по-прежнему защищает свою страну от внешних врагов и междоусобиц. Видимо, благородный глава ордена Серебряной Длани – величайший полководец Альянса за всю историю его существования. Только желание научить Артеса достойно нести бремя власти не позволяет ему оставить службу и насладиться заслуженным покоем.

Мурадин Златобородый

Путешественник, бывший посол Железных гор в Лордероне

Раса: гном

Сторона: Альянс, Гильдия путешественников Железных гор

Возраст: 221 год

Мурадин – брат короля Железных гор Магни Златобородого. В черные дни Второй войны Мурадин служил послом королевства гномов Хаз-Модан в Лордероне. Находясь при дворе, он подружился с юным Артесом и обучил его искусству боя на мече. Мурадин одним из первых гномов посвятил себя археологии и исследованию далеких уголков мира. Он же основал Гильдию путешественников. Хотя теперь Мурадину редко удается бывать и в Хаз-Модане, и в Лордероне, он – пылкий сторонник дружбы между гномами и людьми



Антонидос

Верховный маг, глава даларанского совета магов Кирин Тор

Раса: человек

Сторона: Кирин Тор

Возраст: 71 год

Антонидос возглавляет Кирин Тор – совет магов, правящий волшебным городом Даларан. По общему мнению, этот почтенный Верховный маг является одним из самых могущественных волшебников мира. Слабеющее здоровье не позволяет ему проводить много времени вдали от любимого города, но глазами и ушами старому магу служит его ученица, Джайна Праудмур. Антонидос ждет того дня, когда он сможет передать свою власть Джайне, которая, как он чувствует, станет величайшим Верховным магом за всю историю Даларана.

Тралл, сын Дуротана

Шаман, предводитель Орды


Раса: орк

Сторона: Орда

Возраст: 24 года

Тралл – единственный сын вождя клана Ледяных Волков, Дуротана, предательски убитого во время Первой войны. Еще ребенком Тралл попал в руки людей, был воспитан в рабстве и стал гладиатором. Образованный и обученный воинскому искусству, Тралл хранил в своем сердце мечту о свободе и встрече со своим народом. Ему удалось вырваться на волю, и он отправился искать своих сородичей.

Тралл обнаружил, что народ орков переживает времена полного упадка, и поклялся освободить его от проклятья демонов. Изучая шаманские обряды древних орков, Тралл научился управлять мощью небес и земли. Ему удалось воссоединить свой народ и вырвать его из людского плена. За благородство, искреннюю веру в светлое будущее и смелость Тралл был единогласно избран новым вождем Орды.



Гром Задира

Воин, вождь клана Боевых Топоров

Раса: орк

Сторона: Орда

Возраст: 46 лет

Гром Задира – последний уцелевший вождь орков Дренора. Несмотря на то, что его клан одержал множество побед над войсками людей, Задира впал в беспросветное отчаяние, поразившее его народ после Второй войны. Задира стал одной из первых жертв проклятия демонов. Много лет он боролся с ненавистью и жадой крови, бушевавшими в его сердце. Сейчас, когда его народ возглавил мудрый вождь Тралл, Задира вновь обрел веру в себя.

Кэрн Кровавый рог

Воин, вождь племени Кровавый рог

Раса: минотавр

Сторона: Орда

Возраст: 99 лет

Могучий вождь минотавров племени Кровавый рог, Кэрн – великий воин. Он мудро правит своим древним народом. Груз прожитых лет немного сказался на быстроте его реакции, но Кэрн по-прежнему обладает силой и доблестью двадцатилетнего воина. Этот добродушный гигант знает, что набег кентавров угрожают самому существованию его народа, но не оставляет надежды, что однажды ему удастся увести свое племя на новые земли, где можно жить в мире.

Тиренд Шепот ветра

Жрица Луны, предводитель Стражей

Раса: эльф

Сторона: Стражи

Возраст: 13 836 лет

Тиренд – предводительница Ночных эльфов и верховная Жрица богини Луны, Элуны. В прошлом она помогала Фариону и Иллидану Свирепым защищать Калимдор от Пылающего Легиона. Будучи верховной Жрицей Элуны, она возглавляет Стражей – отряд воительниц, поклявшихся защищать берега Калимдора, пока их мужчины, друиды, пребывают в трансе Изумрудного сна. Тиренд – яростный воин. Ей не очень нравится то, что она вынуждена в одиночку



защищать свою землю, пока друиды спят. Ее бессмертная любовь к Фариону Свирепому придает ей силы и смелость проводить века в одиночестве и исполнять свой святой обет – защищать Калимдор.

Фарион Свирепый

Верховный друид Ночных эльфов

Раса: эльф

Сторона: Стражи

Возраст: 15 032 года

Фарион первым из Ночных эльфов вступил в бой со злобной королевой Ашеарой и ее последователями-демонопоклонниками. Вместе со своим братом Иллиданом и полубогом Кенариусом он во главе войска сражался с Пылающим Легионом во время Битвы Деревьев. Он был первым из тех, кто оставил магию и принял путь друидов. Фарион был духовным вождем Ночных эльфов более десяти тысяч лет и защищал хрупкую культуру своего народа, даже пребывая в оцепенении Изумрудного сна.

Иллидан Свирепый


Охотник на Демонов, бывший маг

Раса: эльф

Сторона: нет...

Возраст: 15 032 года

В смутные дни до Битвы Деревьев Иллидан был одним из немногих волшебников, вышедших из простонародья. Хотя его старший брат, Фарион, предупреждал об опасности магии и ее зловещем влиянии, Иллидан не отказался от своих усердных занятий колдовством. Со временем доблестный Ночной эльф потерял себя, попав в зависимость от энергии Хаоса. Хотя Иллидан использовал свою темную силу для помощи брату в борьбе с демонами Пылающего Легиона, в конце концов он предал свой народ, приняв сторону злобной королевы Ашеары и ее последователей. Когда война закончилась поражением Калимдора, Иллидан создал новый Колодец Вечности, чтобы сохранить свою злую силу. За этот грех его брат Фарион повелел заковать его в цепи и навеки заточить в подземной темнице. С тех пор Иллидан томится во тьме.



Кел-Тузед

Некромант, основатель Культа Проклятых

Раса: человек

Сторона: Плеть

Возраст: 58 лет

Кел-Тузед был одним из величайших Верховных магов Даларана. Он входил в состав Кирина Тора и был близким другом Верховного мага Антонидоса. Однако стремление постичь глубины темного искусства некромантии отвратило от него сердца других магов. Услышав зов Нер-Зула, Кел-Тузед отправился в Нортренд и предложил свою душу повелителю Нежити. Нер-Зул приказал темному магу создать религию, которая помогла бы собрать великую армию нежити. Кел-Тузед употребил свою власть и огромное состояние на создание Культа Проклятых – группы отступников, служивших черным замыслам Нер-Зула...

Тикондрус

Повелитель Ужаса

Раса: демон

Сторона: Плеть, Пылающий Легион

Возраст: неизвестен

Тикондрус – коварный демон, Повелитель Ужаса. Он упивается людскими страданиями и с радостью исполняет распоряжения своего господина, Кил-Джедена. Однако последним приказом – присматривать за Нер-Зулом – Тикондрус недоволен. Повелитель Ужаса убежден, что в конце концов тот предаст Легион и попытается освободиться от его власти. Тикондрус одинаково хорошо владеет оружием и магией. Он стремится к власти, но при этом является расчетливым и осторожным исполнителем.



Архимонд

Командующий Пылающего Легиона

Раса: демон

Сторона: Пылающий Легион

Возраст: неизвестен

Архимонд Осквернитель одним из первых пришел под знамена Саргераса, когда тот начал создавать Пылающий Легион. Архимонд бессердечен и жесток, энергичен и дальновиден. Огромный демон владеет бесчисленными колдовскими умениями и древней силой, позволяющей сокрушить любого, кто выступит против него. В глубине души он мечтает стать богом, чтобы сила его превосходила силу самого Саргераса. После десяти тысяч лет ожидания он готов снова вторгнуться в мир Азерота. Хотя он хочет осуществить вторжение под знаменами Саргераса, у него, возможно, имеются свои тайные мысли по поводу судьбы мира и его магии.

Маннорох

Король демонов

Раса: демон

Сторона: Пылающий Легион

Возраст: неизвестен

Маннорох Разрушитель – воплощение чистой ненависти, злобы и бешенства. Он – доведенная до совершенства живая машина разрушения, уничтожающая все на своем пути. Ходят слухи, что он был каким-то образом связан с народом орков, и что именно в нем кроется причина их кровожадности и испорченности, но это пока ничем не подтверждено. Маннорох десять тысяч лет ждал возможности вернуться и закончить дело, начатое им во времена Битвы Деревьев. Теперь время его мести пришло.





Службы технической поддержки

Поддержка через Интернет

На веб-сайте технической поддержки Blizzard Entertainment™ вы найдете инструкции по решению самых распространенных проблем. Сайт работает круглосуточно, семь дней в неделю, по адресу: <http://www.blizzard.com/support/>.

Дополнительная информация по защите вашего компьютера и счета на Battle.net™, а также ответы на часто задаваемые вопросы, опубликованы здесь: <http://www.blizzard.com/support/information/warning.shtml>.

Поддержка по электронной почте

Вы можете в любое время отправить электронное письмо в нашу службу технической поддержки. Наши специалисты ответят вам в кратчайшие сроки.

Техническая поддержка на русском языке – support@softclub.ru

Поддержка в конференции

Вы можете задать свой вопрос непосредственно из игры – при помощи конференции Tech Support службы Battle.net™. Эта конференция работает с понедельника по пятницу (кроме государственных праздников США), с 10:00 до 12:00 и с 14:00 до 18:00 по тихоокеанскому времени.

Автоматическая поддержка по телефону

Автоматическая служба технической поддержки по телефону работает круглосуточно, 7 дней в неделю. С вероятностью 80%, в ее базе данных есть инструкции по решению вашей проблемы. Чтобы воспользоваться этой службой, позвоните по телефону +101 (949) 955-1382 и, когда вас попросят, нажмите цифру 2. Плата за услуги не взимается – вы оплачиваете только международный звонок.

Поддержка по телефону

Вы можете обратиться в русскоязычную службу технической поддержки по телефону, набрав номер (095) 232-6952. Служба работает с понедельника по пятницу, с 10:00 до 18:00.

ВНИМАНИЕ: СПЕЦИАЛИСТЫ СЛУЖБЫ ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ НЕ ДАЮТ СОВЕТОВ И ПОДСКАЗОК ПО ИГРОВОМУ ПРОЦЕССУ.

Прежде, чем звонить нам, внимательно прочитайте раздел «Решение проблем». В процессе разговора, по возможности, найдитесь рядом со своим компьютером и будьте готовы ответить на ряд вопросов о его конфигурации. В частности, вам могут понадобиться следующие сведения:

- Тип и частота центрального процессора.
- Объем оперативной памяти.
- Производитель, модель и набор микросхем материнской платы.
- Производитель, модель и набор микросхем видеокарты.
- Производитель и модель звуковой карты.
- Производитель, модель и объем жесткого диска.
- Версия операционной системы Windows и установленных пакетов Service Pack (если есть).
- Версия установленного пакета DirectX.
- Версии используемых драйверов для видео- и звуковой карт.
- Перечень программ, автоматически запускающихся при загрузке Windows.

Дополнительные службы технической поддержки

Вы также можете связаться со службой технической поддержки Blizzard по факсу: +101 (949) 737-2000 или написать письмо по адресу:

Technical Support
Blizzard Entertainment™
P.O. Box 18979
Irvine, CA
92623

Советы и подсказки

Если вам нужен совет, подсказка или дополнительная информация по игре *Warcraft III™*, посетите веб-сайт <http://www.battle.net/war3>.

В создании игры участвовали

Дизайн игры

Blizzard Entertainment™

Исполнительный продюсер

Майк Морхейм

Лидер команды

Фрэнк Пирс

Руководитель отдела

художественного оформления

Сэмуайз Дидье

Ведущий дизайнер

Роб Пардо

Ведущий технический художник

Роб Макноутон

Продюсер

Крис Сайгети

Ведущий технолог

Джей Пэтил

Программисты

Энди Бонд, Карл Чаймз, Джефф Чоу, Алан Дебайри, Боб Фитч, Монте Крол, Дейв Лоуренс, Грэхем Мадарач, Коллин Мюррей, Джей Пэтил, Френк Пирс, Андреа Пессино, Бретт Вуд

Дополнительное программирование

Майк Хейберг, Сэм Лентинга, Майк Морхейм, Джон Стайлз, Тим Трусдейл, Мэтью Верслайз, Джереми Вуд

Программирование Battle.net™

Джеймс Энхолт, Роберт Брайденбеккер, Брайен Фицджеральд, Тони Трибелли, Мэтью Верслайз

Художники

Дейв Берггрен, Сэмуайз Дидье, Аллен Диллинг, Тревор Джейкобс, Роман Кенни, Роб Макноутон, Микки Нилсон, Мэтт Осборн, Тед Парк, Стю Роуз, Ру Вирасурия

Дополнительная графика

Кевин Бердсли, Адам Бирн, Брендон Айдол, Кайл Харрисон, Эрик Хинз, Соломон Ли, Джастин Тэйвирет

Старший дизайнер

Аллен Эдем

Писатель и творческий руководитель

Крис Метцен

Дизайн и планирование кампаний

Тим Кэмпбелл, Дэвид Фрайд, Дейв Хейл, Майкл Хейберг, Скотт Мерсер, Мэтт Моррис, Роб Пардо, Дин Шипли

Концепция сюжета

Сэмуайз Дидье, Крис Метцен, Роб Пардо

Редактирование сценария и текстов

Микки Нилсон, Сьюзен Сэмз, Ру Вирасурия

Ассистенты продюсера

Фрэнк Гилсон, Крис Миллэйр

Режиссер видеофрагментов

Николас С. Карпенгер

Исполнительный продюсер

видеофрагментов

Мэтт Сеймия

Продюсер видеофрагментов

Скотт Эбейта

Редактор видеофрагментов

Джойрей Холл

Авторы сценария видеофрагментов

Николас С. Карпенгер, Крис Метцен

Художники по видеофрагментам

Скотт Эбейта, Джон Барнетт, Николаас С. Карпенгер, Джон Чолфонг, Джефф Чемберлен, Аарон Чен, Бен Дей, Джо Фрейн, Джей Хэтэвей, Харли Д. Хагинс II, Джеред Келлер, Джон Ленц, Джеймс Маккой, Мэтью Мид, Деннис Прайс, Мэтт Сеймия, Марк Скилтон, Патрик Томас, Сит Томпсон, Ру Вирасурия, Кенсон Ю

Технические художники

по видеофрагментам

и разработчики инструментария

Скотт Эбейта, Джон Барнетт, Джефф Чемберлен, Аарон Чен, Джо Фрейн, Стиг Хэскилл, Джеред Келлер, Джон Ленц, Аллен Лапидис

Дополнительная работа над видеофрагментами

Ден Барк, Пол Хормис, Брит Снайдер, Тейрн Валаванис

Звукорежиссер

Гленн Стеффорд

Музыка

Трейси В. Баш, Дерек Дьюк, Джейсон Хейз, Гленн Стеффорд

Дополнительный обзор игры

Аллен Эдем, Крис Эрретч, Дейв Бривик, Сэмуайз Дидье, Эрик Доддс, Боб Фитч, Джефф Фрейзер, Майк Морхейм, Билл Роупер, Макс Шейфер, Тайлер Томпсон, Йен Уэлк

Авторы и редакторы Руководства пользователя

Эли Каталан, Эллиот Чин, Мелисса Эдвардс, Джейсон Хатчинс, Скотт Мерсер, Крис Метцен, Сьюзен Сэмз, Майки Шефер, Эвелин Смит

Оформление Руководства пользователя

Крис Метцен, Тед Парк, Ру Вирасурия, Питер Андервуд

Руководители тестирования

Кристофер Мэнли, Марк Моусер, Йен Уэлк

Ведущий тестер

Эд Канг

Ассистент ведущего тестера

Келли Чан

Технический инженер тестирования

Эвелин Смит

Руководители групп тестирования

Зак Аллен, Майкл Бэкас, Илья Берельсон, Зак Калланан, Майкл Чу, Лес Дуглас, Роберт Фут, Рон Фрайберджер, Гэри Гибсон, Манни Гонзалес, Рей Лабаук, Дин Ли, Мэтт Ли, Брайен Лав, Джонатан Мэнкин, Шон Маккри, Майкл Мерфи, Джастин Паркер, Дин Симониси, Стэн Ванг

Игру тестировали

Аарон Адамс, Майкл Баркин, Эндрю Браунелл, Эдвард Бай, Джереми Кэрджилоу, Шейн Кэрджилоу, Чарльз Картер, Джеймс Чедвик, Брайен Чен, Джек Чен, Мишель Элберт, Джейсон Фейдер, Кристофер Фишер, Артур Фонг, Дерек Джонстон, Деннис Лэм, Джонас Лестер, Николас Лоусон, Аллен Лин, Джон Мейерс, Кео Милкер, Брайен Митчелл, Денни Нгуен, Ник Пизани, Уильям Роузен, Майкл Шефер, Эмилио Сегура, Ллойд Тальюз, Брайен Эркхарт, Джон Уик, Стивен Вонг, Джон Ю

Дополнительное тестирование

Тед Беркин, Жанетт Клаузен, Дэвид Дули, Год Фей, Джош Хиллборн, Джефф Маклин, Сэмьюэл Шримшер, Эрик Штраусс, Космо Таормина

Руководство технической поддержки

Тор Байефор, Джон Шварц

Интерактивная техническая поддержка

Тимоти Фокс, Эдвард Хейнс, Майк Креймер, Ален Лапидис, Дэвид Нгуен, Майкл Нгуен, Коллин Смит, Мартин Тенд, Кенни Зиглер

Техническая поддержка

Джефф Гудмен, Норман Хармс, Джон Хсайе, Крис Недребо, Ричард Сэнфорд, Адам Слэк, Джейсон Стилвелл

Локализация и версия для Macintosh

Продюсер

Джейсон Хатчинс

Продюсер глобализации

Флейви Гафлет

Менеджер по локализации

Бэрри Кихоу

Руководители локализации

Кейтриона Финлей, Дэвид Хикки, Пэдрейг Маккоул

Ведущий инженер локализации

Дэмыен Монаган

Инженеры локализации

Атилла Эделеньи, Джейсон Кинг, Монте Крол, Брендан О'Махоуни, Стюарт Нолен

Ведущие тестеры локализации

Джезус Бакедано Феррер, Дэвид Хикки

Тестирование локализации

Фрэнсис «Фрукс» Куршиноу, Нелли Дитрих, Эндрю Хэггер, Франческо Муссо, Дж. К. Пастор «pAsh»

Международные веб-группы

Себастьян Жерно, Стив Мартин, Джордж Мартинс, Стефани Пранз, Мириам Сантозо

Деловые разработки

Пол В. Сэмз

Дополнительные деловые разработки и операции

Илейн Дилорио, Мелисса Эдвардс, Исаак Матарассо

Продюсер Battle.net™

Джон Легрэйв

Сетевые инженеры Battle.net™

Адриан Лафф, Хунг Нгуен

Информационные технологии

Майк Хейл, Крис Мэкки, Кирк Махоуни,
Исаак Матарассо, Хунг Нгуен, Джереми
Смит, Роберт Ван Дусен

Администрация офиса

Кристина Кейд, Джеми Нево, Лайза
Шоунер

Финансовое руководство

Дэвид Ги, Пол В. Сэмз

Связи с общественностью

Лайза Бьюсик, Сьюзен Сэмз, Джил
Шиф, Бью Ярбро

Веб-группа

Илейн Дилюрио, Джефф Фрейзер, Майк
Хейн, Тед Парк, Блейн Уитл

Юридический совет

Кевин Крук, Уилл Гленн (помним и
любим!), Боб Марафьоти, Роб Ригоул,
Эрик Редер, Патрик Суини

Глобальный брэнд-менеджмент

Нил Хаббард

Маркетинг и творческие услуги

Кэти Картер, Джессика Дроссин,
Элизабет Миллер, Стивен Паркер, Хейли
Самнер, Билл Уотт, Стюарт Вайсс

Дизайн упаковки

Джастин Тэйвирет

Международные продажи,

маркетинг и связи

с общественностью

Крис Энселл, Майкл Фаллер, Хьюберт
Лейренауди, Кирил Марчал, Седрик
Мэрчал, Кристоф Рамбоз, Стивен
Уоллет, Марк Уорбартон, Ким Уотт

Прямые продажи

Роб Бити, Ким Брайденбеккер

Производство

Том Брайен, Джейм Шейвз, Боб Уортон

Подбор персонала

Пэт Нейгл, Дерек Симмонс, Джек
Стерлинг, Берни Уилкинс

Выпуск продукта на рынок

Лайза Басик, Джерри Керти, Мелисса
Эдвардс, Ланг Фредриксон, Майкл
Фаллер, Флейви Гафлет, Нил Хаббард,
Джейсон Хатчинс, Хьюберт Лейренауди,
Кирил Марчал, Седрик Мэрчал, Майк
Морхейм, Филипп О'Нил, Кристоф
Рамбоз, Пол В. Сэмз, Крис Сайгети,
Брюс Сливка, Люк Вэнхол, Стив Вурма,
Марк Ворбартон, Боб Уортон, Эдвард
Зинсер

Хостинг-партнеры Battle.net™

AT&T, DACOM, Telia

Особые благодарности

Blizzard North, Люк Вэнхол, Боб и Джен
Дэвидсоны

Русская версия

Компания Софт Клуб

Роли озвучивали:

Юльен Балмусов, Рогволд Суховерко,
Людмила Гнилова, Владимир Вихров,
Дмитрий Назаров, Дмитрий Полонский,
Александр Ленков, Павел Смеян,
Елена Соловьева, Влад Копп,
Виктор Бохан, Лариса Гребенщикова,
Василий Косолапов, Юрий Лученко,
Виктор Цымбал, Елена Чеботуркина,
Татьяна Магюхова, Василий Дахненко,
Сергей Фролов, Сергей Ланбамин,
Василий Фирсов

Студии звукозаписи:

«БОП»
«ПАРК»

Команды управления

Меню

F9	Открыть/закрыть список заданий
F10	Открыть/закрыть меню паузы
F11	Открыть/закрыть меню союзников
F12	Открыть/закрыть меню общения
Alt - Q	Выйти из игры
Alt - O	Открыть/закрыть меню настроек
Alt - S	Вызвать меню сохранения игры
Alt - L	Вызвать меню загрузки игры
Alt - H	Вызвать справочную систему
Ctrl - M	Включить/отключить музыкальное сопровождение
Ctrl - S	Включить/отключить звуковые эффекты
Esc	Вернуться в предыдущее меню

Игра

Alt (удерживать нажатым при отдаче приказа)	Запретить сохранение боевого порядка при выполнении приказа
Ctrl (удерживать нажатым при отдаче приказа)	Отдать приказ только одному воину из состава отряда
Esc	Отмена
Enter	Вызов поля для отправки сообщений. Следующее нажатие – отправка введенного сообщения.
Shift + Enter	Вызов поля для отправки сообщений всем игрокам. Следующее нажатие Enter - отправка введенного сообщения.
Ctrl + Enter	Вызов поля для отправки сообщений союзникам. Следующее нажатие Enter - отправка введенного сообщения.
Средняя кнопка мыши (удерживать нажатой)	Перемещение мыши приводит к прокрутке экрана
Клавиши со стрелками	Прокрутка экрана
Tab	Переключение между войсками, входящими в состав отряда

Ctrl + <цифра>	Создание отряда из выбранных войск
Shift + <цифра>	Добавление выбранных войск в отряд с соответствующим номером
<цифра> (от 0 до 9)	Выбор отряда с соответствующим номером. Два нажатия подряд - переход к отряду с соответствующим номером.
F1 - F7	Выбор соответствующего героя. Два нажатия подряд – переход к соответствующему герою.
F8	Выбор работника, раба, светлячка или послушника, не занятого никакой работой
Backspace	Переход к следующему дружественному зданию
Пробел	Переход к месту последнего события
Ctrl - C / Alt - C	Перейти к выбранной боевой единице
Shift + выбор	Добавить боевую единицу к выбранным или отменить ее выбор
Ctrl + выбор / двойной щелчок	Выбор однотипных войск, находящихся в пределах экрана
Колесико прокрутки вверх / Page Up	Уменьшить высоту расположения камеры и увеличить масштаб изображения
Колесико прокрутки вниз / Page Down	Увеличить высоту расположения камеры и уменьшить масштаб изображения
Insert	Повернуть камеру влево
Delete	Повернуть камеру вправо
Print Scrn	Снимок экрана. Снимки сохраняются в директории игры Warcraft™ III.