

Александр Мавель

*Хранители.
Начало*

Александр Шавель
Хранители. Начало

«Издательские решения»

Шавель А.

Хранители. Начало / А. Шавель — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-00-500727-8

Эта история о том, кто такие Повелители Бездны. О том, как зародилась жизнь во Вселенной и, в частности, на Азероте. О войне титанов и титанидов против порождений Древних Богов. О том, как был создан Совет Хранителей Азерота, и о нелёгких испытаниях, через которые пришлось пройти девяти будущим защитникам юной планеты, прежде чем объединиться с одной целью — оберегать Азерот от сил Тьмы.

ISBN 978-5-00-500727-8

© Шавель А.

© Издательские решения

Содержание

ХРАНИТЕЛИ. НАЧАЛО	6
ПРОЛОГ	7
ГЛАВА 1: РОЖДЕНИЕ ТЬМЫ	8
ГЛАВА 2: К'ТУН	11
ГЛАВА 3: ЙОГГ-САРОН	14
Конец ознакомительного фрагмента.	16

Хранители. Начало

Александр Шавель

© Александр Шавель, 2019

ISBN 978-5-0050-0727-8

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

ХРАНИТЕЛИ. НАЧАЛО

Книга

Эта история о том, кто такие Повелители Бездны. О том, как зародилась жизнь во Вселенной и, в частности, на Азероте. О войне титанов и титанидов против порождений Древних Богов. О том, как был создан Совет Хранителей Азерота, и об нелёгких испытаниях, через которые пришлось пройти девяти будущим защитникам юной планеты, прежде чем объединиться с одной целью – оберегать Азерот от сил Тьмы.

ПРОЛОГ

Свет и Тьма... Эти две могучие силы с самого начала времён противостоят друг другу. Так было, есть и будет вечно. Их борьба идёт с переменным успехом, и вопрос лишь в том, за кем останется последний удар...

* * *

– Обращаясь к почтенному Пантеону, с великой радостью сообщаю, что в недрах этой юной планеты обнаружено сердце титана.

Чемпион Пантеона, бронзовый титан Саргерас, только что вернувшийся из очередной экспедиции, выступал перед правящей верхушкой своего народа во главе с Великим Отцом Аман-Тулом.

– Что ещё тебе удалось узнать об этой планете, сын мой?

– Совсем недавно на Азерот прибыли тёмные существа, – лицо Саргераса омрачилось. – Их размеры огромны – своим телом каждый способен накрыть целый город; их помыслы чернее Бездны – они сеют вокруг только хаос и разрушение. Этих чудовищ пятеро, и каждый из них по-своему ужасен.

Аман-Тул задумался:

– Способен ли Пантеон одолеть этих порождений Тьмы?

– Вынужден признать, отец, что их сила настолько велика, что победить их можно лишь одним способом – одного за другим по очереди. Атаковать нужно всей нашей армией, иначе поражение титанов неизбежно.

– В таком случае, Саргерас, готовь армию. Мы идём на Азерот.

Чемпион низко поклонился и уже собрался уходить, но что-то его остановило. Он снова обратился к Аман-Тулу:

– Ещё одно, Великий Отец. Эти тёмные существа посланы Повелителями Бездны...

ГЛАВА 1: РОЖДЕНИЕ ТЬМЫ

Посреди далёких звёзд, в самых тёмных уголках Вселенной, там, где не ступала нога титана, творят зло тёмные и могущественные сущности, именуемые Повелителями Бездны. Никто никогда их не видел, а если и видел, то мёртвые молчат, ибо среди живших когда-либо во всей Вселенной не найдётся того безумца, которому удалось бы поведать что-нибудь об этих воплощениях Тьмы.

Бытует легенда, что изначально были Тьма и Хаос, и Повелители Бездны первыми зародились во мраке. Они есть всё и ничто, основополагающая материя и бесконечная пустота; их присутствие затрагивает все уголки космоса, и нет места, скрытого от их чёрного взора.

Ходят слухи, что Повелители Бездны – бестелесные сущности, однако способны порождать не менее ужасных, но вполне осязаемых чудовищ, какими являются сами. Своих созданий они направляют в самые далёкие части космоса, чтобы те покоряли для своих хозяев всё новые и новые планеты, возвращая их к первозданному Хаосу.

Однажды Повелители Бездны обнаружили совсем юный мир, позже получивший название Азерот. Более того, они узрели в его недрах пульсирующее сердце титана, рыцаря Света. Его дальнейшая судьба была предрешена мгновенно – титан не должен родиться никогда. И для этого Повелители Бездны создали пятерых ужасных чудовищ и нарекли их Древними Богами Азерота. К’Тун, Йогг-Сарон, Фурфур, Маннор и Думх-Миньон – грозная пятёрка должна была отправиться на юную планету и, проникнув глубоко в недра, постепенно разрушить Азерот на поверхности, а затем добраться и до самого сердца титана, чтобы очернить его.

К’Тун, чьё имя переводилось с языка Повелителей Бездны как «Вездесущий» был создан первым. Его тело представляло собой огромный чёрный шар с сотнями извивающихся щупалец, простиравшихся на многие километры вокруг; сотни глаз и усеянных острейшими зубами ртов сплошь покрывали его тело. К’Тун был наделён безграничным могуществом и был способен проникать своими щупальцами в самые глубины миров, оскверняя их. Он стал главным среди пяти Богов Азерота.

Йогг-Сарон, он же «Ураган Смерти», был похож на смесь жука, паука и скорпиона. Его колоссальные челюсти могли охватить целый город, а три пары клешней способны были сравнять с землёй самые высокие горные пики. Панцирь второго Бога покрывала густая щетина убийственных шипов, а взмах четырёх крыльев создавал разрушительный ураган. Скорпионий хвост позволял пробивать в земной тверди бездонные пропасти. Ещё одной особенностью Йогг-Сарона была его вечно кипящая чёрная кровь – саронит, которая при остывании становилась металлом, сравниться с которым по прочности не могла ни одна известная материя; саронитом же было покрыто и всё тело второго Бога.

Фурфур «Хозяин Стихий», третий из Богов, воплотил в себе могущество всех четырёх первичных элементов мироздания: Земли, Воды, Огня и Воздуха. Его облик был подобен огромному смерчу, чьё тело сплошь обвивали пояса пламени. От тяжёлой поступи каменных ног исполина содрогалась земная твердь; его руки, похожие на гигантские волны, могли одним небрежным движением смыть с поверхности крупнейшие города; грудь и голова Бога переливались потоками лавы, а изо рта то и дело вырывались языки огня. Одного такого выдоха Фурфура вполне хватало, чтобы превратить целую долину в пустыню из пепла.

Маннор, или «Могучий», четвёртый Бог Азерота, был подобен огромному быку с телом ящера ниже пояса. Две пары толстенных ног при ходьбе оставляли за собой целые озёра; длинный массивный хвост с утолщением на конце раскалывал самые крепкие горы на куски; из могучего мускулистого торса росла пара рук, способных за считанные секунды изменить ландшафт. Вдобавок ко всему, голову Бога венчали два клыка, росшие из верхней

челюсти, словно бивни у снежных гигантов (которые, кстати, произошли именно от Маннора, унаследовав от своего прародителя большинство черт внешности).

И наконец, самый загадочный и таинственный из Богов Азерота – Думх-Миньон. Его имя означало «Дух из Бездны». Легенда гласит, что для создания Древних Богов Повелители Бездны использовали самые различные материалы. Например, тело Фурфура соединили из существ четырёх стихий; Йогг-Сарон родился из чёрной крови своих хозяев; Маннора создали из метеорита, блуждавшего доселе в глубинах космоса; К’Тун появился на свет из звёздной материи. Но Думх-Миньона Повелители Бездны сотворили из частиц своих душ, из межзвёздного пространства, именуемого Бездной, такой же мрачной, какими были они сами. Думх-Миньон стал духовным лидером среди Пяти Богов, неся в себе замыслы своих создателей и распространяя их власть во все глубины космоса.

– Идите в Азерот и покорите его для нас, – сказали Повелители Бездны. – Демон по имени Балрог станет вашим проводником и разведчиком в этом новом мире, – и Пять Богов, сопровождаемые демоном, покинули гигантскую планету Гхортанг, мир, где они появились на свет, и устремились на завоевание Азерота.

* * *

Первобытный Азерот был абсолютно безжизненным. Ни растений, ни животных, только один большой материк, обмываемый безграничным океаном. Правда, атмосфера была вполне пригодной для обитания.

В один из спокойных дней воздух планеты разразился оглушительным рёвом, а затем и весь Азерот содрогнулся от сильнейшего удара. Прямо посреди материка возникла глубокая пропасть, из которой поднялись Пять Богов и Балрог. Вскоре на месте приземления Богов возникнет огромный вулкан, получивший название Ородруин, или Огненная Пасть. К созданию вулкана немало усилий приложит и демон Балрог, впоследствии ставший одним из Хранителей Азерота.

Когда Боги выбрались на поверхность, К’Тун, возглавлявший их, осмотрелся вокруг и громогласно объявил:

– Бр-р-ратья, отныне этот мир пр-р-ринадлежит нам. Пора пр-р-риниматься за дело и создавать ар-р-рмии для наших повелителей. Азерот никогда не должен достаться н’аар-р-ру, иначе одним мер-р-рзким титаном во Вселенной станет больше.

– Как раз-з-зделим з-з-земли, брат? – спросил Йогг-Сарон.

К’Тун, подняв четыре щупальца, указал ими поочерёдно в разные стороны горизонта:

– Я займусь север-р-рными землями. Ты, Йогг-Сарон, возьми южную часть матер-р-рика. Маннор, твои владения будут на западе. Фурфур, тебе достаются восточные кр-р-рая. А ты, Думх-Миньон, повелевай центр-р-ром континента. Братья, следуйте замыслам наших хозяев и распр-р-ространяйте их волю в самые дальние уголки этой планеты. Созидайте новый облик Азер-р-рота и заселяйте его своими детьми. Собирайте армии гр-р-розных воинов, стройте кр-р-репости, готовьтесь к войне. Сделайте Азерот ещё одним оплотом в борьбе против пр-р-роклятых н’аару.

– Да будет так, брат, – в один голос ответили четыре остальных Бога и отправились в предназначенные для них владения – преобразовать юную планету по своему усмотрению и заселять её новыми обитателями. Ведь Повелители Бездны, будучи воплощениями Тьмы, с начала времён вели неустанную войну с н’аару, существами Света, за господство во Вселенной. И каждый раз какая-нибудь планета становилась плацдармом великих сражений Добра и Зла, и война, начавшаяся так давно, идёт по сей день с переменным успехом. Миллиарды существ с обеих сторон гибнут в битвах за право повелевать космосом. И эта борьба будет продолжаться до тех пор, пока одна из враждующих сторон не одержит верх над другой. Или до тех пор, пока Вселенная не будет окончательно уничтожена в результате кровопролитных войн межпланетного масштаба.

* * *

Балрог, когда все Боги разошлись по своим будущим владениям, остался один у края пропасти, куда они приземлились. Как любой демон, он испытывал страсть к огню во всех его проявлениях. Балрог был первым, кто ступил на земли Азерота. Именно он открыл эту планету для своих создателей, Повелителей Бездны, поэтому демоном завладело непреодолимое желание внести свою лепту в преобразование Азерота. Его взгляд устремился вниз, на самое дно пропасти. Острые глаза демона заметили слабое зарево на глубине: сквозь небольшие трещины в толще каменной породы виднелись тонкие огненные прожилки. Пропась, созданная при падении Богов, оказалась настолько глубокой, что достигла уровня магмы.

Балрог, воздев руки к небесам, ощутил, что находится на пересечении множества линий леи – энергетических поясов, окутывающих каждую планету в разных направлениях. В линиях леи содержалось изобилие магии в чистейшем виде, и Балрог, зная это, решил использовать силу самой планеты. Он сконцентрировался и почувствовал, как магия переполняет его тело, сводит с ума, разжигает желание получить всё больше и больше этой энергии. Балрог понял, что теперь может совершать то, что прежде было неподвластно ему. Он направил мощный поток энергии в глубину пропасти, и внезапно земля вздрогнула и пришла в движение. Магма прорвалась сквозь тонкий слой породы и быстро стала заполнять пропасть. Балрог отступил назад и направил свои силы уже на поверхность; земля вздыбилась и начала подниматься вверх. Вскоре на месте пропасти вырос огромный вулкан, вершина которого стала извергать тучи дыма и пепла.

Наконец Балрог прекратил колдовать и, любуясь своим творением, торжественно произнёс:

– Да будет имя тебе Ородруин, что на языке моих создателей означает «Огненная пасть». Отныне ты станешь моим домом и владением.

ГЛАВА 2: К'ТУН

Придя в северные земли, К'Тун первым делом решил преобразить сам облик своих владений. Запустив сотни щупалец глубоко в недра Азерота, он создал множество пещер и тоннелей, над которыми возвысились горные пики. Этот край получил название, Хаз-Модан, «дом камня».

Суровые земли севернее Хаз-Модана покрылись толстым слоем льда. Их К'Тун нарёк Нортрендом, «северным когтем».

Оставшиеся просторы своих владений Бог Азерота сделал равнинами, где прорыл множество рек и озёр. Этот край должен был стать колыбелью для новых народов.

Теперь, когда земля была готова к заселению, настало время создания первых форм жизни на Азероте.

Одно щупальце Бога отделилось от его тела и начало преображаться. Оно свершилось в шар, похожий на самого К'Туна, но гораздо меньшего размера, с таким же обилием щупалец. Десятки глаз, пылающих гневом, открылись и осмотрели окружающий мир.

– Ты – мой сын, а я – твой отец К'Тун, Бог Азерота, – пророкотал К'Тун. – И ты поможешь мне создать армию могучих воинов, которые будут служить нашим повелителям верой и правдой. Имя тебе будет – Забытый.

– Повинуюсь твоей воле, отец, – ответил Забытый.

– Ты станешь королём нового народа, который мы вместе сотворим, и поведёшь их вперёд, к великим завоеваниям.

К'Тун и Забытый одновременно погрузили щупальца в земную твердь, и вскоре на поверхность стали выползать огромные черви. Цвет их кожи варьировался от пурпурного до тёмно-фиолетового; вдруг черви начали трансформироваться в двуногих существ. Одна из рук каждого была похожа на пучок щупалец, такой же, как у их создателей; другая заканчивалась тремя мощными пальцами, сжатыми во внушительного вида кулак. Чуть ниже уровня глаз находился ещё один пучок щупалец, постоянно извивающихся в разные стороны. Сначала десятки, затем сотни, тысячи грозных воинов положили начало рождению первой цивилизации на Азероте.

– Добро пожаловать в новый мир, дети мои, – торжественно произнёс К'Тун. – Я именую вас туны, что на языке планеты Гхортанг, где я был создан, означает «Безликие». У всех вас одно лицо, нет имён, но есть бесстрашные сердца, благодаря которым мы завоюем этот мир!

Ответом ему был восторженный рёв тысячеголосой толпы Перворождённых (так впоследствии стали называть расы, появившиеся в Азероте непосредственно от Древних Богов или титанов).

– А теперь, мои воины, принимайтесь за работу. Стройте крепости, куйте оружие, готовьтесь к войне!

* * *

За довольно короткий срок туны сумели выполнить всё, что приказал Древний Бог. Первым делом они построили огромные горны для расплавки металла. Вокруг было достаточно метеоритов, из которых они добыли железо. Туны оказались на редкость выносливыми и старательными рабочими, поэтому без особых усилий изготовили множество инструментов, которые использовали для строительства довольно крупных городов.

Самым большим стал город Ульдуар, вскоре получивший статус столицы королевства Безликих. Часть их, обладавшая недюжинными магическими способностями, сформировала элиту тунского народа. Они достигли совершенства в ментальном общении, а затем распространили эту способность среди остальных. Эти маги стали называть себя «троггами», что означало «великие». Они поселились за высокими стенами Ульдуара. Кстати, стараниями Без-

ликих Ульдуар превратился в настоящее воплощение могущества этого народа и его прародителей, в частности. Высота стен столицы достигала ста метров, толщина стен – десяти. Вокруг города туны вырыли глубокий ров, дно которого усеяли стальными кольями. Сами стены оштукатурены тысячами острых лезвий, установленных под таким углом, чтобы исключить даже самую малейшую возможность подняться нападавшим. У основания стен Безликие оборудовали десятки бойниц, куда установили механизмы, поливавшие пространство перед крепостью горючей смесью. Наверху сделали площадки, которые заняли разрушительные боевые машины – катапульты, способные вести огонь очередью, со скоростью примерно десять-двенадцать метаний в минуту, благодаря хитроумной системе автоматической подачи снарядов. Причём в качестве боеприпасов, заготовленных в несметном количестве, могли выступать как обычные камни, так и сосуды с зажигательной смесью, и бомбы, начинённые порохом. За внешней линией обороны находилась ещё одна – стена, на которой несли круглосуточную вахту расчёты пятидесятизарядных баллист и бесчисленные ряды лучников, размещённых таким образом, чтобы иметь возможность вести обстрел всей поверхности внешней стены. Выходы из Ульдуара располагались по одному на каждую сторону света; между первой и второй стенами находился такой же ров, как и снаружи; железные ворота с перекидными мостами через рвы тоже покрылись густой щетиной острых шипов. По всему периметру Ульдуара туны воздвигли восемь башен, оборудованных установками с горючей смесью, подобными тем, что находились у основания стен. Постоянные патрули Безликих гордо маршировали за стенами города, и, наверное, во всём мире на нашлось бы безумца, рискнувшего проникнуть, пусть даже с миллионной армией за спиной, внутрь Ульдуара. Тем более, гарнизон столицы насчитывал около ста тысяч воинов, вооружённых до зубов и не знающих слова «страх». Центр Ульдуара охраняли отряды Безликих Ужасов – уменьшенных копий самого Забытого, испускавших ядовитое дыхание и изрыгавших на противника кислоту, растворявшую любой предмет за считанные секунды. А подземные ходы под городом заполонили Твари из Недр – порождения огня, творения Балрога, созданные в сердце Ородруина из раскалённой лавы и отправленные демоном в Ульдуар для укрепления боевой мощи народа тунов.

Вторым по величине городом Безликих был Ульдум. Построенный по подобию Ульдуара, он уступал столице лишь по численности гарнизона, достигавшей пятидесяти тысяч воинов. Правда маги-трогги не жили в этом городе, но их отсутствие с лихвой компенсировалось большим количеством Безликих-каргов, грозных воителей, не имевших столь обширных познаний в магии, как их собратья из Ульдуара, однако превосходивших многих других тунов силой и кровожадностью. Карги имели по четыре руки и несколько дюжин острых шипов на спине, плечах и груди, выступавших в роли дополнительного средства защиты и нападения. Все четыре руки каргов имели по три пальца, позволявших держать в каждой из них смертоносное оружие. Это были настоящие машины для убийства, и горе тому, кто встретился бы на пути разъярённого карга.

И наконец, третьим городом стал Улькер с гарнизоном в пятьдесят тысяч воинов и аналогичной постройкой укреплений. В Улькере в основном проживали туны-рабочие: строители, кузнецы, оружейники, которые объединялись в гильдии. Гильдиями руководили Безликие, именуемые Мастерами. Например, во главе строителей стоял Мастер Камня, кузнецов – Мастер Железа, оружейников – Мастер Войны. Была ещё одна гильдия, осуществлявшая надзирательные и карательные (на случай возможного непослушания) функции – гильдия Плети. Ею руководил Мастер Плети, которого боялись и уважали все туны Улькера. Этот Безликий обладал уникальной способностью вызывать из-под земли щупальца, которые обвивали провинившегося крепкими кольцами и нещадно хлестали до смерти, превращая тело наказуемого в сплошное кровавое месиво. Итак, можно сказать, что у Безликих присутствовала железная дисциплина, делавшая их армию непобедимой. Почти...

* * *

Балрог поселился в недрах Ородруина. Демон работал неустанно, днём и ночью. Из вулканической лавы он создавал уникальных воинов – Тварей из Недр, целые отряды которых затем отправлялись в подземелья Ульдуара, Ульдума и Улькера, на верную службу народу Безликих.

Один из таких отрядов Балрог оставил в Ородруине и его окрестностях, сделав своей личной гвардией, абсолютно и безропотно выполнявшей любые приказания своего создателя. Впоследствии эта самая гвардия, поддавшись влиянию Древних Богов, станет тюремщиками демона, который после прихода титанов оставит служение Повелителям Бездны и перейдёт на сторону Света.

ГЛАВА 3: ЙОГГ-САРОН

Второй Бог Азерота, Йогг-Сарон, занял южную часть материка. Он положил начало рождению цивилизации акиров – гигантских насекомых. Первыми из акиров стали дети Йогг-Сарона – Аз’Акир, Раак и Арахна.

Старшим был Аз’Акир. Его облик был подобен огромному жуку-скарабею: три пары мощных ног и пара смертоносных рук; тяжелобронированный панцирь, покрытый чередой острых шипов; две пары широких крыльев, скрытые под половинами панциря; крепкие челюсти-жвала, способные оторвать голову практически любому противнику; зазубренный рог на голове, используемый в качестве ещё одного грозного оружия. Аз’Акир по характеру оказался самым кровожадным из потомков Йогг-Сарона и отличался крайней нетерпимостью к представителям других рас, не относившихся к Перворождённым. Он стал родоначальником кираджей – одного из видов акиров. Кираджи, или силитиды, как их позже назвали титаны, – это большие насекомые размером от быка до слона, как наземные, так и летающие.

Народ кираджей существовал по законам строгой иерархии, напоминая распределение обязанностей среди жителей муравейника или пчелиного улья. Были рабочие, строившие жилища; няньки присматривали за потомством; охотники добывали пищу; солдаты, естественно, весь свой цикл существования посвящали военному делу. Но были и другие – аристократия кираджей, которая жила за счёт других, выполняя лишь функции руководства.

Столица кираджей, город Ан-Кирадж, была возведена прямо посреди пустыни. Это грандиозное творение акиров, руины которого, оставшиеся после войны с троллями, до сих пор напоминают о былом величии древней цивилизации насекомых. Ан-Кирадж был построен из подручных материалов, песка и глины, и состоял из двух частей – наземной и подземной. Наземная часть, Верхний Город, носила защитный характер и состояла из множества построек и укреплений. Здесь в основном несли службу солдаты-кираджи, а также находился дворец самого Аз’Акира. В Нижнем Городе располагались дома, точнее, норы жителей столицы, склады провизии, хранилища для потомства. Подземелья Ан-Кираджа были связаны между собой огромной сетью ходов и тоннелей, уходивших далеко вглубь и в стороны, что давало возможность содержать большую армию скрытно от глаз противника, а крепость становилась практически неприступной.

Второй сын Йогг-Сарона – гигантский скорпион по имени Раак, ставший прародителем расы арахнидов. Раак по характеру недалеко ушёл от старшего брата, но отличался от него недостаточным терпением и излишней самоуверенностью, что впоследствии привело его к гибели в поединке с Ануб’араком, князем паучьего народа неруба.

Арахниды были кочевым народом, поэтому не строили каких-либо укрепленных поселений, ограничиваясь лишь кратковременными лагерями. Являясь жителями пустыни, арахниды в основном охотились днём, когда враг изнемогал от обжигающих лучей полуденного солнца. На ночь они зарывались глубоко в песок, нагревавшийся до температуры, достаточной для поддержания организмов в нормальном состоянии, не позволяя уснувшим арахнидам из-за переохладения впасть в анабиоз. Собратья Раака использовали тактику засад, как для войны, так и для охоты: закапываясь в песок, они терпеливо поджидали добычу, а затем молниеносно нападали. Естественно, ускользнуть от таких мастеров было весьма и весьма затруднительно, если вообще возможно.

И, наконец, младшая дочь Йогг-Сарона – юная паучиха по имени Арахна. Она положила начало рождению уникальной цивилизации неруба, гигантских паукообразных созданий, отличавшихся от других своих собратьев мудростью и рассудительностью. Конечно, в битве нерубианцы не уступали в ярости и мастерстве ни кираджам, ни арахнидам, а зачастую даже превосходили их, используя собственный стиль боя – тактику «булавочных уколов». Они широко

применяли засадные действия и молниеносные рейды небольшими группами в самом центре вражеских лагерей. Возникая словно из ниоткуда, нерубианцы (как оказалось, непревзойдённые мастера по части подземных ходов и тоннелей) внезапно нападали на ничего не подозревающих врагов, устраивали кровавую резню и тут же исчезали в недрах земли. Тактика «булавочных уколов» в будущем изрядно потрепала нервы Королю-Личу, который решил подчинить своей воле королевство Азол-Неруб, хотя и не спасла большинство его жителей от гибели в боях с мертвецами Нер-Зула, а также от последующего оживления пауков уже в рядах Плети.

Часть неруба обладала способностями в магии холода. Пауки-маги вскоре стали самой почитаемой кастой в нерубианском обществе, пользовавшейся высоким авторитетом. Когда юная Арахна единогласно была избрана королевой своего народа, они стали её главной опорой, мудрыми советниками и верными друзьями. В их числе оказался и князь Ануб'арак, с личностью которого связано немало важных событий в истории Азерота, как первобытного, так и современного. Он возглавил совет магов и стал первым в Азол-Неруб после самой Арахны. Могучий полужук-полупаук, намного крупнее своих соплеменников, по внешности больше походил на кираджа, но обладал истинно нерубианским сердцем. Легенды гласят, что Ануб'арак был некоей частью эксперимента Йогг-Сарона по скрещиванию кираджей и неруба, правда, единственной и неудачной. Древний Бог сразу же после создания Ануб'арака отказался от задумки по скрещиванию рас, позволив им развиваться самостоятельно.

Неруба, как любители низких температур, заселили самую южную часть континента, где и было основано древнее королевство. Их главный город, Нерубиан, стал символом процветания цивилизации пауков. Он был не столько укреплен в военном плане, сколько красив и величественен. Огромные ледяные колонны устремлялись к высоким сводам королевского дворца, каждая из них была украшена изображениями неруба, а у входа поочередно несли службу сменные караулы из числа гвардейцев Арахны.

* * *

Йогг-Сарон вёл разговор со своими двумя сыновьями – Аз'Акиром и Рааком. Арахну же он специально не вызывал, чтобы её уши не услышали тех слов, что положили начало вражде кираджей и арахнидов с неруба, и вражда эта станет вечной.

– Дети мои, не стоит доверять вашей сестре. В недалёком будущем она всех нас предаст, и её народ перейдёт на сторону наших врагов – титанов. Поэтому присматривайте за ней.

Раак первым не выдержал:

– Так почему же не избавиться от неё прямо сейчас?

Йогг-Сарон покачал головой:

– Её время ещё не пришло, Раак. Наберись терпения, которого тебе всегда не хватает.

– И зачем мы должны ждать, пока наша драгоценная сестричка вонзит нам когти в спину? – спросил Аз'Акир. – Я думаю, что Раак прав. От гнили в наших рядах надо избавляться немедленно, отец, пока Арахна не нанесла первый удар.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.