

Зекхану,
послу Совета Орды

Чтобы ты мог успешно выполнить поставленное перед тобой важнейшее задание, мы избрали твоим проводником и стражем одного из лучших наших воинов. Рексар, герой Орды, отправится с тобой в путешествие через весь Калиндор по всем землям Орды. Вместе вы должны выяснить, в чем нуждаются и как живут наши народы. И, если повезет, вы узнаете, насколько успешно заживают раны, полученные нами в Четвертой войне, и где наша Орда все еще страдает.

Куда бы ты ни отправился, Совет всецело полагается на тебя. Но будь осторожен в землях Альянса. Чернила, которыми скреплено наше перемирие, еще не высохли, а ногные эльфы до сих пор не признали ни его, ни указ, запрещающий применение оружия. Последствия твоих действий лягут на наши плечи.

Ака'магош, посол. Приведи нашего брата домой целым и невредимым.

Аралл,
советник Орды



Зекхан, окажи услугу старому соплеменнику из Черного Копья и прочитай это твоему новому другу Рексару. Он еще учится читать и писать, но слова эти важны и помогут вам перед путешествием.

Рексар, Совет не мог сказать этого прямо, но нам нужна твоя помощь. И паренюху этому она тоже нужна. Без тебя он просто погубит себя на этом задании. Совет отдал тебе приказ, но они ведь не дураки. Они знают о твоём прошлом, брат. Никто не может приказать Рексару сделать то, чего он делать не желает.

Но мы с тобой вместе ходили по этим диким землям. Вместе спасали жизни. Одним из спасенных был мой храбрейший охотник, гордый племянник Черного Копья по имени Хекази. Отец того парнишки, что читает тебе это письмо. И наш посол не мог пожелать лучшего проводника, чем тот, кто много лет назад указал путь Хекази.

Кровавая война стихла, но мы с тобой понимаем, что затихшее никогда не длится долго. Мы должны исцелить Орду, но для начала необходимо узнать, где ей был нанесен вред. Для этого и нужен наш посол. Для этого и нужен ты. Укажи ему путь, Рексар. Покажи ему тот мир, который ты показал его отцу и мне. Пусть парнишка почувствует истинный вес тех слов, что произносит от имени Орды. Да укроют тебя тени, повелители зверей. Пусть Миша приведет нашего юного призвателя бурь домой целым и невредимым.

Рокхан.
Верховный вождь
Бейн Кровавое Копье

ПОРА ИДТИ, МИША. МЫ ПОВЕДЕМ ТРОЛЬСКОГО ДЕТЕНЬША
В ПУТЕШЕСТВИЕ ПО НАШЕМУ ДОМУ. НАЙДЕМ БОЕВЫЕ РАНЫ ОРДЫ.
И НАЙДЕМ В СЕБЕ СИЛЫ ПОПРОЩАТЬСЯ С ХЕЛО. Я ЧАСТО ПРЕДЫВАЛ
СТРАДАНИЯ ДРУГИХ, НО НИ ПО КОМУ НЕ СКОРБЕЛ ТАК ЖЕ ДОЛГО. Я НЕ
СБЕРЕГ ЕГО ПРИ ЖИЗНИ. СБЕРЕГУ ПОСЛЕ СМЕРТИ. НАШ БРАТ ЗАСЛУЖИЛ
СВОЙ ОТДЫХ. МЫ НАЙДЕМ ЕГО КОСТЯМ ДОСТОЙНОЕ ПРИСТАНИЩЕ. ДА
НАЧНЕТСЯ ОХОТА.







ЭНЦИКЛОПЕДИЯ АЗЕРОТА

КАЛИМДОР

ШОН КОУПЛЕНД

BILZARD
ENTERTAINMENT



В соответствии с условиями перемирия между Альянсом и Ордой я, пророк Велен, тепло приветствую Зекхана, посла Совета Орды, и сопровождающего его землепроходца Рексара, героя Орды.

Этим двум посланникам даровано право беспрепятственно перемещаться по островам Лазурной Дырки и любым землям, находящимся под защитой дрениев.

Однако это предписание не является ни приглашением, ни разрешением на проход представителей Орды по владениям ночных эльфов. Но при этом, известным всем, наши союзники не потерпят любого присутствия Орды в своих землях. Народ дрениев хорошо понимает, насколько оправдана боль и злость калдорай. И хотя мы надеемся на примирение и исцеление душевных ран, ни то, ни другое не свершается по принуждению.

В те времена, когда мек'натал закрывали глаза на то, как Орда истребляла мой народ, я видел, как один из них, Рексар, сражался с Пылающим Лемоном ради всех нас. Как говорится, вчерашний враг завтра может стать другом. Дрениев с радостью отплатят содружеству-кожевнику за доверие и честь.

Дионисс ака, путники. Пусть Свет укажет вам путь.
Пророк Велен



TELDRASSIL

AZUREMYST
ISLES

DARKSHORE

AZSHARA

ashenvale

MULLGORE

DUROTAR

THE
BARRENS

FERREALAS

SILITHUS

UN'GORO
CRATER

TANARIS

Дуротар
10

Азшара и гора
Хиджал
24

Мемные берега
34

Мельдрассил
44

Острова Лазурной
Дымки
56

Ясневый лес
68

— DJJ —
Мулзор
80


— DJJJ —
Фералас
92

— JX —
Султурс
102

— X —
Кратер Ун'Горо
114

— XJ —
Манарис
122

— XJJ —
Северные стены
и Пылевые топи
136



— J —

Дуротар

В историях, которые мне рассказывали о Дуротаре, говорится, что Орда поселилась в этих суровых землях, чтобы искупить грехи прошлого. Тралл назвал это место в честь своего отца, Дуротана, покойного вождя орочьего клана Северных Волков. В Дуротаре обитают самые опасные создания. После Катаклизма многие из этих хищников стали добычей. Все живущие здесь борются за выживание. И потому они научились быть благодарными даже за малое.

Рексар рассказал, что орки пришли в Азерот из другого мира, который называется Дренор. До переселения в Калимдор орки жили отдельными шаманскими кланами, оставившими свой след на всем, к чему прикасались. Рексар тоже жил среди них, но его собратьев, полуорков мок'натал, считали изгоями.

Многие места Дуротара орки называли в честь своих предводителей. Мне нравится, что эти герои продолжают жить и в рассказах о подвигах, и в названиях мест, где обитают их собратья. Так о них никогда не забудут. Корабли, приходящие из Великого моря, встают на якорь в бухте Острорука. Порт, построенный из дерева и стали, назван в честь Каргата Острорука, бывшего вождя клана Изувеченной длани. Дальше на побережье находится взморье Мертвого Глаза — место, полное песка и камней. Здесь почти никто не живет, если не считать ящеров, скорпидов и вепрей. Еще там есть пятно, свободное от песка и похожее на череп без одной глазницы — прямо как у Килдрогга Мертвого Глаза, вождя орочьего клана Кровавой Глазницы.

Еще дальше находится берег Разбитых Кораблей. Он назван не в честь орка, а в честь разбившихся судов и машин, выброшенных сюда волнами. При виде обломков дерева и частей истекающих маслом машин, у меня оборвалось сердце. Океану, должно быть, дурно от такой помойки. Еще на берегу стоит крепость Тирагард. Во время Четвертой войны Орда пыталась помешать дозорному Керри восстановить ее, но не смогла. Может быть, когда-нибудь мы выйдем Альянс оттуда. А пока их экспедиторы из крепости Северной Стражи продолжают сторожить и отстраивать крепость.





Свинообразы — злобные, свиномордые задиры, наводняющие дикие земли Калимдора. До прихода орков в местах, которые теперь называются Дуротаром, свинообразов было гораздо больше. Тауренские храбрецы, сражающиеся со свинообразами, говорят, что их противники готовы пойти на все, даже пожертвовать жизнями лучших бойцов, лишь бы спасти свои шипастые дома. Свинообразы строят жилища из больших колючих лиан, которыми они управляют с помощью магии. Мне кажется, что жить в них не очень удобно, но все же это их дом. Самые большие из таких шипастых строений я видел в землях Иглогривых, что в южном Дуротаре. Глядя на все эти колючки и шипы, понимаешь, что, сцепившись со свинообразами, можно запросто превратиться в подушечку для игл.

АЛЛЕЯ СИЛЫ

Могучие врата Оргриммара стерегут аллею Силы, сердце столицы. Здесь, под бдительным надзором крепости Громмаш, ведут свои дела торговцы и ремесленники всех народов Орды. Но в лавках местных торговцев нужно глядеть в оба. Гоблины попытаются втюхать вам любой хлам, до какого только дотянутся. На этот раз мне хотели всучить проржавевшие гномские инструменты. Поначалу я отмахнулся от торговца, но затем меня стало снедать любопытство. Я спросил гоблина, где он их достал, и торговец похвастался мне, что у него есть поставщик на Колючем Холме. Только ему не понравилось, что я это записал... и он указал на огнемет, который стоял рядом с его крошшером. Рексар выволок меня наружу прежде, чем я успел спросить у торговца что-либо еще.





Оргриммар

Что мне больше всего нравится в Оргриммаре, так это стены каньона, которые его окружают. Когда я поднимаю голову, то вижу проплывающие над красными скалами облака, похожие на морскую пену на берегу. И мне сразу кажется, что мой родной дом не так уж и далеко.

Столица названа в честь Оргрима Молота Рока, легендарного орка из клана Черной Горы, вождя, приведшего Орду к множеству побед. Оргриммар — один из самых могучих городов Калимдора и один из крупнейших, что мне известны. Рексар говорит, что так было не всегда. Оргриммар перестраивался и укреплялся после многих осад. Как и Орда, он каждый раз становится сильнее и возвращается готовым к новой битве. Узданий из дерева и кожи железные остовы, защищающие тех, кто обитает внутри.

Оргриммар — город городов, возведенный в каньоне. Он состоит из четырех аллей. Каждая битком набита гордыми членами Орды всех ее рас. Честно говоря, я здесь уже терялся... и не единожды. В такой толчее легко отвлечься. Раньше стражи Оргриммара помогали мне найти дорогу к аллее Духов, куда мне нужно было попасть по шаманским делам, или к аллее Силы, куда я шел по делам посольским. Иногда они даже бывали вежливы. Но сегодня мои ноги уже твердо знают дорогу.

Из трактира «Сломанный Клык» доносятся лок'вадноды — орочьи песни о великих героях. На рынке гоблины болтают о торговых делах с лучшими мастерами Оргриммара. Даже в тяжелые времена, при Гарроше Адском Крике и Сильване Ветрокрылой, ритм жизни в Оргриммаре бился в такт сердцу его народа. Кто бы ни стоял у власти и какие бы изменения ни претерпевал город, он продолжает делать то, чего хотел от него Тралл, — объединять наши народы и защищать их.



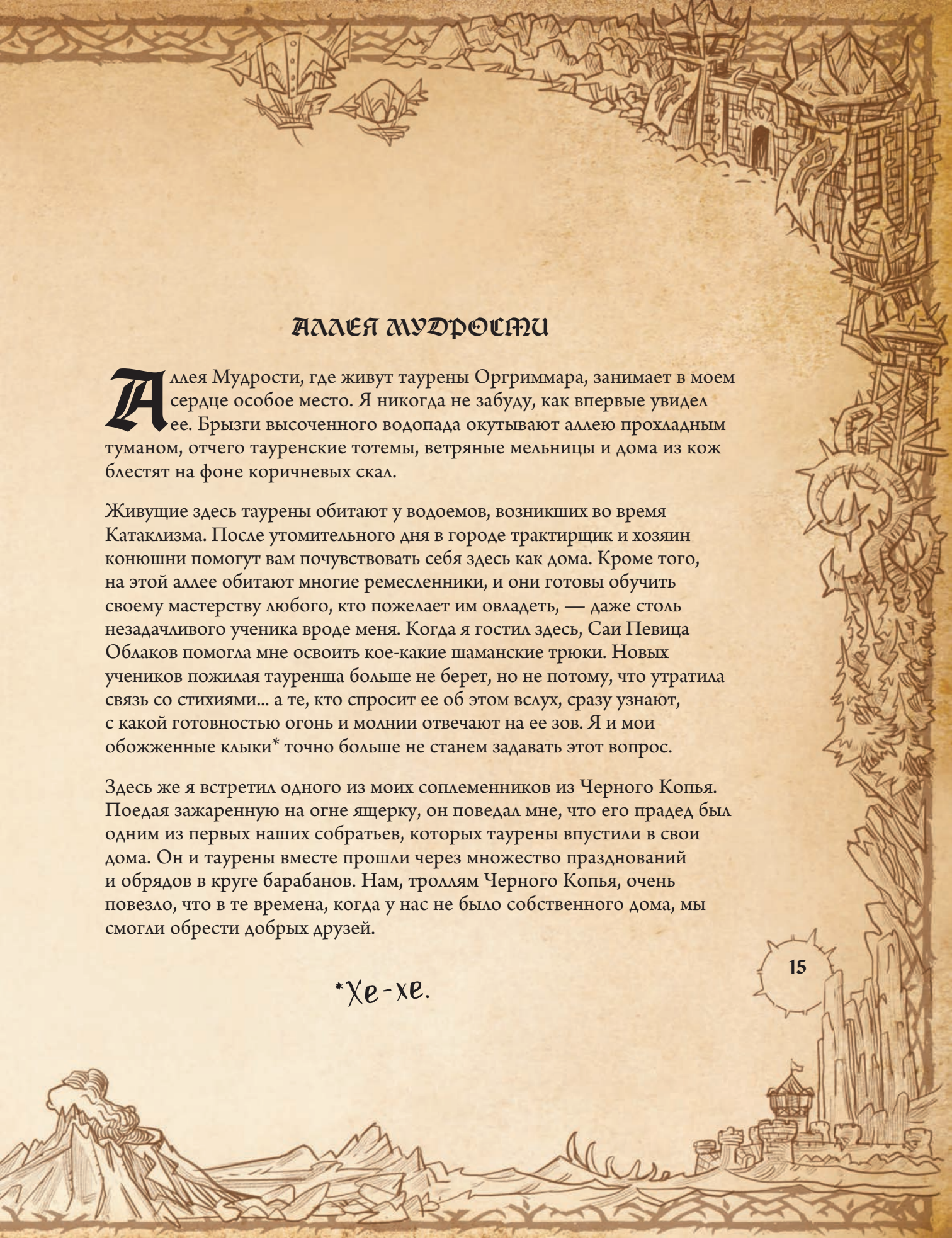
КРЕПОСТЬ ГРОММАШ

Орки назвали крепость Громмаш в честь павшего вождя клана Песни Войны, Громмаша Адского Крика*. Тралл воздвиг ее на аллее Мудрости, но сын Громмаша, Гаррош Адский Крик, став вождем Орды, перенес ее в самый центр Оргриммара. Чтобы запугать своих врагов, Гаррош установил за тронем голову властителя преисподней Маннорота. Но и этого ему было недостаточно. Он стал носить на плечах бивни демона вместо брони.

В крепости вершатся все важные дела Орды. Я сам бывал там всего несколько раз. Послы приходят туда, чтобы рассказать вождю о нуждах его народа. Сама крепость круглая, а в ее центре находится просторный зал, в котором можно устраивать большие собрания. Когда я был там в последний раз, Рокхан показал мне, что в недрах крепости спрятаны и комнатки поменьше. Уверен, он часто проводит в них тайные встречи.

Раньше крепость была обителью вождя, но теперь это не так. Ныне нами правит Совет, состоящий из представителей множества рас Орды. У каждой фракции есть свой предводитель, который говорит от имени своего народа, и вместе они прокладывают дальнейший курс Орды. Пусть Совет образовался совсем недавно, он все же дает мне надежду.

*СРАЖАЛСЯ Я ПОД КОМАНДОВАНИЕМ АДСКОГО КРИКА ВО ВТОРОЙ ВОЙНЕ. ХРАБРЫЙ БЫЛ ПРЕДВОДИТЕЛЬ И СВИРЕТЫЙ. ОТКАЗАЛСЯ ЖИТЬ МИРНО. И Я БОЛЬШЕ НЕ МОГ ЕМУ ПОДЧИНЯТЬСЯ. С ТЕХ ПОР ДОВЕРЯЛ ТОЛЬКО ЗВЕРЯМ.



АЛЛЕЯ МУДРОСТИ

Аллея Мудрости, где живут таурены Оргриммара, занимает в моем сердце особое место. Я никогда не забуду, как впервые увидел ее. Брызги высоченного водопада окутывают аллею прохладным туманом, отчего тауренские тотемы, ветряные мельницы и дома из кож блестят на фоне коричневых скал.

Живущие здесь таурены обитают у водоемов, возникших во время Катаклизма. После утомительного дня в городе трактирщик и хозяин конюшни помогут вам почувствовать себя здесь как дома. Кроме того, на этой аллее обитают многие ремесленники, и они готовы обучить своему мастерству любого, кто пожелает им овладеть, — даже столь незадачливого ученика вроде меня. Когда я гостил здесь, Саи Певница Облаков помогла мне освоить кое-какие шаманские трюки. Новых учеников пожилая тауренша больше не берет, но не потому, что утратила связь со стихиями... а те, кто спросит ее об этом вслух, сразу узнают, с какой готовностью огонь и молнии отвечают на ее зов. Я и мои обожженные клыки* точно больше не станем задавать этот вопрос.

Здесь же я встретил одного из моих соплеменников из Черного Копья. Поедая зажаренную на огне ящерку, он поведал мне, что его прадед был одним из первых наших братьев, которых таурены впустили в свои дома. Он и таурены вместе прошли через множество празднований и обрядов в кругу барабанов. Нам, троллям Черного Копья, очень повезло, что в те времена, когда у нас не было собственного дома, мы смогли обрести добрых друзей.

*хе-хе.