

В южных пределах Восточных Королевств прозябали в бедности тролли джунглей — Гурубаша. Они так и не оправились после Раскола, который лишил их многих охотничьих угодий. В их государстве царил постоянный голод.

В отчаянной попытке вернуть прежнюю славу Гурубаша из Тернистой долины взмолились лоя, почитаемым ими могущественным духам. На зов отозвался Хаккар Свежеватель Душ, лоя крови. Он пообещал Гурубаша, что расширит их империю на всю южную половину Восточных Королевств, но за помощь потребовал множество кровавых жертв.

Тролли, присягнувшие на верность Хаккару, стали называть себя хаккари. Они легко разбили обитавшие по соседству стаи гноллов и племена мурлоков, а также своих сородичей, которые не пожелали поклоняться ужасному лоя. Те, кого захватили в плен, жалели, что они не погибли в бою: бесплотный дух Хаккара веками сосал кровь пленников. Под управлением Свежевателя Душ Гурубаша добились исполнения всех своих желаний, завоевали немало земель и даже множество островов у побережья Южных морей.

Зандалары, издавля наблюдая за этими событиями, сперва обрадовались, что Гурубаша вернула себе силу и традиционные верования. Но, когда стало ясно, что жажда Хаккара неутолима, они поняли: злобный бог может погубить и расу троллей, и весь мир.

Зандалары собрали войско и отплыли в Восточные Королевства. Там они сошлись с Гурубаша, прятавшимися от хаккари, и вместе с новыми союзниками выяснили, что самые ревностные служители Хаккара, жрецы Атал'ай, пытаются вселить дух лоя в живое тело. Это дало бы божееству ужасную силу и наверняка погубило бы народ троллей.

Придя в ужас от такого замысла, Зандалары взяли штурмом столицу Гурубаша — Зул'Гуруб. День и ночь кипело сражение среди увитых лианами зиккуратов храмового города. Наконец, на вершине залитого кровью святилища Хаккара, Зандалары победили лоя и его безумных последователей.

Несмотря на победу, мудрые тролли и их союзники не теряли бдительности, опасаясь нового явления Свежевателя Душ. Ведь его дух не погиб, а просто был изгнан из материального мира.

Многие из фанатичных жрецов Атал'ай бежали в джунгли за стены Зул'Гуруба. Они поселились на Болоте Печали к северу от столицы и соорудили огромный храм для кровожадного лоя — храм Атал'Хаккар.

Там они продолжили поклоняться своему богу. Жрецы совершали омерзительные обряды и ритуалы в надежде снова призвать его в материальный мир. Черная магия уродовала животных и растения вокруг храма и привлекла внимание Изеры, Дракона-Аспекта.

Узнав о планах Атал'ай, она всей своей мощью обрушилась на храм и его обитателей. Ее атака разметала стены постройки и разрушила фундамент Атал'Хаккара. Огромный зиккурат погрузился в землю, трясина поглотила его, а перепуганные жрецы забыли об обрядах и разбежались по болотам.

Изера предотвратила возвращение Хаккара, но понимала, что Атал'ай могут вновь попытаться оживить свое божеество.

Поэтому она приказала верным зеленым драконам стеречь руины храма и не допустить, чтобы тот снова использовали для призвания в мир зла.

<http://tl.rulate.ru/book/11952/1652819>