

Поколение за поколением на Азероте расцветала жизнь. Это было особенно заметно у Колодца Вечности. Источник с магической кровью ускорял циклы рождения и роста. Вскоре из примитивных жизненных форм развились разумные расы. Среди первых и самых плодовитых оказались тролли — дикие охотники-собиратели, жившие в джунглях и лесах. Они были не слишком умны, зато невероятно сильны и проворны, а благодаря особенностям своей физиологии могли необычайно быстро заживать раны и даже восстанавливать утраченные конечности. С самых ранних времён у троллей появилось множество суеверных обрядов. Одни племена практиковали каннибализм и посвящали всю жизнь войне. Другие — немногие — искали познания в мистике и медитации. Третьи связали себя с тёмной и могущественной магией вуду. Но каковы бы ни были их обычаи, все тролли поклонялись неуловимым Диким Богам Калимдора, называли этих могучих зверей лоа и почитали как божеств. Преклонение перед ними привело троллей к горному хребту в южном Калимдоре, где обитали многие лоа. Тролли нарекли священные горы именем Зандалар и выстроили на их склонах множество небольших поселений. Самое могущественное племя троллей также назвало себя Зандаларами. Они быстро заняли самые высокие плато, считая их сакральными землями, а на вершинах соорудили примитивные святилища, положив начало шумному храмовому городу Зулдазару, который со временем возник на этом месте. Шли века, и другие племена, такие как грозные Гурубаша, Амани и Драккари, чувствуя свою силу, бросали вызов Зандаларам, притязая на их владения. В особенности Гурубаша и Амани активно претендовали на огромные территории Калимдора, занятые пышными лесами и джунглями. Племена часто ссорились из-за охотничьих угодий, но, тем не менее, крупные конфликты между ними возникали редко и длились недолго. Тролли были такими умелыми и свирепыми воинами, что любая стычка дорого обошлась обеим сторонам. Нетронутых земель хватало во всех краях, и тролли быстро поняли, что мудрее переселиться, чем воевать. Лишь одно место было для них запретным: небольшой курган из чёрных валунов у подножия гор Зандалар. Лоа предупреждали мистиков и жрецов всех племён, что, если потревожить тёмные камни, случится беда. Многие годы никто из троллей не смел послушаться наставления своих богов. Но в конце концов любопытство победило. Несколько ослушников взобрались на запретный курган и увидели, что чёрные камни — не простая скала, а чешуйчатая кожа какого-то чудовища. Никто из троллей никогда не видел ничего подобного. Они вообразили, что это неизвестный лоа, которого боятся остальные духи, исполнили в его честь гнусные обряды и принесли кровавые жертвы, чтобы пробудить спящего монстра. Учувя кровь, от долгого сна очнулся гигантский К'Траккси и безжалостно перебил тех, кто вернул его к жизни. Тролли не ведали, что разбудили Кит'икса, выжившего в битве с хранителем Тиром. Тяжелораненый, он бежал на юго-запад, в горы Зандалар и там погрузился в вековую спячку. Древние лоа с отвращением засыпали его землёй, чтобы никто не разбудил это создание. Проснувшись, К'Траккси с презрением взглянул на племена троллей, видя в них лишь бледную тень Тёмной Империи былых эпох. Кит'икс знал, что, повергнув эту цивилизацию во прах, доставит радость древним богам. Открыв свой разум, К'Траккси нашёл существ, которыми мог управлять, — акир. Со времен войны с титанидами те скрывались в гнездах и тоннелях под землёй. Кит'икс вызвал рои акир и отправил их в бой, чтобы снова подчинить себе Азерот. Пока он набирал силу и всё больше распространял своё влияние, его насекомоподобные подданные принялись строить огромную подземную империю Аз'акир. Кит'икс терпеливо наблюдал за этим и ждал, пока число акир возрастет. Когда время пришло, он вывел своих слуг на поверхность, и те хлынули на Калимдор. Охотники-тролли были грозными врагами, но с такой угрозой, как акир, им ещё не приходилось сталкиваться. Множество мелких племён пало перед полчищами членистоногих.

Когда акир приблизились к владениям Зандаларов, тем пришлось действовать. Они объединили отчаявшиеся племена троллей в единую могучую силу, назвав её Империей Зул. Новое государство отринуло внутренние междоусобицы и трудилось сообща, чтобы уничтожить противника. Зандалары взяли на себя командование армиями. Из храмового города высоко в

горах они видели передвижения акир и направляли удары в слабые места. Под их руководством тролли применяли тактику засад в джунглях, обессиливая врага. Все благоверные жрецы зывали к лоа, прося их отвратить беду. Свирепые Дикие Боги вместе с воинами-троллями вступали в бой, терзая ряды насекомоподобных чудовищ, и даже ранили Кит'икса. Акир пришлось отступить, так и не взяв в осаду священные горы. Тяжелораненый Кит'икс бежал на северо-восток вместе с ближайшими последователями. Там он собирался восстановить силы, оставив подданных продолжать войну. Зандалары, оттеснив акир, понимали, что угроза не миновала, и, если не сдерживать противников, те будут атаковать окраинные земли троллей. По призыву Зандаларов все племена решили выследить и уничтожить акир. Тролли быстро поняли, что просто убивать насекомых недостаточно. Даже если одно из них выживало, то закапывалось под землю и там образовывало новую колонию. Чтобы навсегда покончить с опасностью, надо было следить за каждым уголком континента. Поэтому Зандалары убедили самых охочих до власти троллей выстроить новые крепости в дальних краях Азерота. Главными из таких племён оказались Амани, Гурубаши и Драккари. Победив акир, они получили бы новые плодородные земли, где у них не осталось бы противников. Честолюбивые племена охотно согласились. Драккари двинулись на ледяной север, где осталась колония акир, но там столкнулись с неожиданно грозной силой — с оскверненными тол'вирами. Небольшая группа титанидов, обитавших за стенами Ульдуара, попала в плен и рабство к акир. Жестокие камнекожие тол'виры, получившие прозвище «обсидиановые разрушители», едва не одолели Драккари. Но за годы войны тролли стали искусными бойцами и нашли способ хитростью повергнуть и разбить врага. Гурубаши тоже встретились с падшими титанидами. Это племя ушло на юго-запад, где акир захватили тюрьму древнего бога К'Туна — Ан'Кираж. Проникнув в крепость, насекомые поработили гигантов-анубисатов, охранявших темницу. Первые столкновения Гурубаши с акир обернулись для троллей поражениями. Чудовища вместе с могучими анубисатами перебили несколько больших стойбищ троллей. Тогда Зандалары посоветовали жрецам Гурубаши разделить племя на малые части и сражаться набегами, а не целым войском. Новая тактика позволила постоянно нападать на акир, год за годом обескровливая армию насекомых. Полностью уничтожить их не удалось, но окрестные земли перешли под власть Гурубаши. Амани между тем взялись уничтожить Кит'икса. Они прошли по следу К'Траккси далеко в северо-западные леса, скосив по пути бесчисленное множество стражей-акир. В последней жестокой битве всё племя бросилось в самоубийственную атаку на Кит'икса и его приближенных. Уцелела лишь малая часть тролльской армии, но К'Траккси пал под ударами отважных охотников. Победа обошлась им дорого, но великая слава пошла об Амани по всем племенам. На месте, где пал Кит'икс, тролли выстроили новое поселение, из которого со временем вырос обширный храмовый город Зул'Аман. После гибели К'Траккси акир сражались с противниками без былой ярости и решительности. В войне наступил решительный перелом. Теперь у троллей появилась новая цель: полное уничтожение акир. Спустя несколько столетий жестоких битв тролли раскололи империю акир, загнав противников на дальний север и на дальний юг континента. Центральный Калимдор был полностью очищен от насекомых. Выжившие акир укрепили свои подземные колонии против возможного нашествия, но воевать больше не хотели. Тролли же провозгласили себя победителями. Когда закончилась связавшая их воедино война, фракции троллей начали отдаляться друг от друга. Крепости в дальних пределах Калимдора обрастали яркими зданиями, храмовыми кварталами и понемногу становились самостоятельными государствами. Зандалары удалились на горные плато, где искали духовного знания, но навсегда сохранили влияние на разрозненные племена троллей.