



Istoria WARCRAFT

Carmen Scorțaru, Ion Scorțaru

Povestea acestei lumi se oprește deocamdată aici... Probabil ea va continua pe măsură ce vor apărea noi jocuri a căror acțiune se desfășoară în acest univers. În acest episod sunt prezentate evenimentele care încep odată cu WarCraft III și se încheie înainte de începerea acțiunii din World of WarCraft.

Năpasta în Lordaeron

(WarCraft III: Reign of Chaos)

După multe luni de pregătire *Kel'Thuzad* și *Cultul celor Blestemați* au dat prima lovitură aruncând boala morții asupra *Lordaeronului*.

Uther și paladinii săi au investigat regiunile infestate în speranța de a găsi o modalitate de a opri răspândirea bolii.

În ciuda eforturilor lor, boala a continuat să se răspândească, amenințând să distrugă *Alianța*.

În timp ce cei ridicați dintre morți cutreierau *Lordaeronul*, *Prințul Arthas*, unicul fiu al lui *Terenas*, a început lupta cu *Năpasta*.

Arthas a reușit să îl ucidă pe *Kel'Thuzad*, dar numărul celor ridicați dintre morți creștea cu fiecare soldat care cădea apărându-și pământul.

Frustrat de inamicul care părea de neoprit, *Arthas* a întreprins acțiuni extreme pentru a-l învinge. Până la urmă, camarazii săi l-au avertizat că își pierde umanitatea.

Frica și încăpățânarea lui *Arthas* s-au dovedit a fi cauzele transformărilor sale.

El a urmărit sursa bolii până în *Northrend*, intenționând să pună capăt amenințării pentru totdeauna.

Din nefericire, el a căzut pradă puterii uriașe a *Regelui Lich*. Crezând că își va salva poporul el a căutat și a gă-

sit până la urmă spada blestemată *Frostmourne*.

Deși sabia i-a dat, într-adevăr, puteri incredibile, ea i-a furat și sufletul și l-a transformat în unul dintre cei mai puternici cavaleri ai morții controlați de *Regele Lich*.

Cu sufletul pierdut și mintea sfărâmată, *Arthas* a condus *Năpasta* împotriva propriului său regat.

În cele din urmă *Arthas* și-a ucis propriul tată, pe regele *Terenas*, și a zdrobit *Lordaeronul* sub călcâiul de fier al *Regelui Lich*.

Fântăna Soarelui - Căderea Quel'Thalas-ului

Deși i-a învins pe toți cei pe care acum îi considera dușmani, *Arthas* era încă bântuit de stafia lui *Kel'Thuzad*.

Stafia i-a spus lui *Arthas* că trebuie să fie readusă la viață pentru a pune în aplicare faza următoare a planului *Regelui Lich*.

Pentru a-l învia, *Arthas* trebuia să ducă rămășițele lui *Kel'Thuzad* la mistica *Fântână a Soarelui*, ascunsă în *Quel'Thalas*, eternul imperiu al elfilor înalți.

Arthas și *Năpasta* sa au invadat *Quel'Thalas-ul* și au asediat liniile de apărare ale elfilor.

Sylvanas Cea care Fuge în Vânt, generalul ranger al *Lunii de Argint* s-a luptat cu vitejie, dar, în cele din urmă, *Arthas* a lichidat armata elfilor

înalți și a ajuns lângă *Fântâna Soarelui*.

El a ridicat dintre morți chiar și trupul învinsei *Sylvanas*, care a devenit o sperietoare blestemată să fie nemuritoare și în serviciul cuceritorului *Quel'Thalas-ului*.

În cele din urmă *Arthas* a scufundat rămășițele lui *Kel'Thuzad* în apele sfinte ale *Fântânii Soarelui*. Deși puternicele ape ale *Eternității* au fost întinate de acest act, *Kel'Thuzad* a revenit la viață sub forma unui vrăjitor *lich*.

Reînviat sub forma unei ființe mult mai puternice, *Kel'Thuzad* a explicat faza următoare a planului *Regelui Lich*.

Când *Arthas* și armata sa a morții s-au îndreptat spre sud, nu a mai rămas nici un elf în viață în *Quel'Thalas*. Patria glorioasă a elfilor înalți, care rezistase timp de peste nouă mii de ani, nu mai era.

Întoarcerea lui Archimonde și zborul spre Kalimdor

De îndată ce *Kel'Thuzad* a fost din nou întreg, *Arthas* a condus *Năpasta* la sud de *Dalaran*. Acolo *lich-ul* urma să obțină cartea de vrăji a lui *Medivh* pe care să o folosească pentru a-l readuce pe *Archimonde* în lume.

Din acel moment, *Archimonde* însuși ar fi început invazia finală a *Le-*



giunii. Nici chiar vrăjitorii din *Kirin Tor* n-au putut opri forțele lui *Arthas* și acesta a furat cartea de vrăji a lui *Medivh*. Curând, *Kel'Thuzad* avea tot ceea ce era nevoie pentru a realiza vraja.

După zece mii de ani, puternicul demon *Archimonde* și oastea sa au năvălit încă o dată în lumea *Azeroth*-ului. Totuși, *Dalaranul* nu era destinația lor finală.

Urmând ordine date de *Kel'Thuzad* însuși, *Archimonde* și demonii săi au urmat *Năpasta* spre *Kalimdor* cu scopul de a distruge *Arborele Vieții*, *Nordrassil*.

În mijlocul acestui haos un singuratic și misterios profet a apărut pentru a îndruma rasele muritoare.

Acest profet s-a dovedit a fi *Medivh*, ultimul *Gardian*, reîntors în chip miraculos de *Dincolo* pentru a se mântui de propriile păcate din trecut.

Medivh a informat *Hoarda* și *Alianța* de pericolele ce le stau în față și le-a îndemnat să se alieze.

Datorită urii reciproce care dura deja de generații, orcii și oamenii nu au vrut să audă de așa ceva.

Medivh a trebuit să se ocupe de fiecare rasă separat, folosind diverse profeții și trucuri pentru a le călăuzi spre legendarul ținut *Kalimdor*.

Orcii și oamenii s-au întâlnit în curând cu de mult ascunsă civilizație *Kaldorei*.

Orcii conduși de *Thrall* au suferit o serie de eșecuri în trecerea lor prin ținuturile sterpe din *Kalimdor*.

Deși s-au împrietenit cu *Cairne Copită de Sânge* și puternicii săi războinici taurini, mulți orci au început să cedeze în fața demonice sete de sânge care îi afecta de ani de zile.

Cel mai important locotenent al lui *Thrall*, *Grom Țipătul Infernului*, a trădat până la urmă *Hoarda*, cedând în fața instinetelor.

În timp ce *Țipătul Infernului* și loialii săi războinici din *Clanul Cântecului Războiului* treceau prin pădurile din *Ashenvale*, ei s-au ciocnit de *Santinelele* elfilor nopții.

Fiind sigur că orcii s-au reîntors la căile lor războinice, semizeul *Ce-*

narius a venit pentru a-i respinge pe orci.

Totuși *Țipătul Infernului* și orcii săi, au dominat lupta datorită unei mâinii și furii supranaturale și au reușit să îl ucidă pe *Cenarius* și să distrugă o parte din vechile ținuturi împădurite.

În cele din urmă *Țipătul Infernului* și-a recâștigat onoarea, ajutându-l pe *Thrall* să îl învingă pe *Mannoroth*, lordul demon care îi blestemase pe orci, umplându-le sângele de ură și furie.

Prin moartea lui *Mannoroth*, blestemul care îi afecta pe orci a fost în sfârșit curmat.

În timp ce *Medivh* încerca să îi convingă pe orci și pe oameni de necesitatea unei alianțe, elfii se luptau cu *Legiunea* folosind propriile mijloace secrete.

Tyrande Șoapta Vântului, nemuritoarea *Înaltă Preoteasă* a *Santinelelor* elfilor nopții, s-a luptat cu disperare pentru a împiedica invadarea pădurilor din *Ashenvale*.

Tyrande și-a dat seama că are nevoie de ajutor și a pornit să îi trezească pe druizii elfilor nopții din somnul lor de mii de ani.

Chemându-și vechea dragoste, *Malfurion Furia Furtunii*, *Tyrande* a reușit să își îmbunătățească defensiva și să respingă *Legiunea*.

Cu ajutorul lui *Malfurion*, natura însăși s-a ridicat împotriva *Legiunii* și *Năspastei*.

În timp ce căuta druizii adormiți, *Malfurion* a găsit vechea închisoare în care își înălțase fratele, *Illidan*.

Convinsă că acesta îl va ajuta în lupta împotriva *Legiunii*, *Tyrande* l-a eliberat.

Deși *Illidan* i-a ajutat pentru un timp, până la urmă i-a părăsit pentru a-și urma propriile interese.

Elfii nopții s-au înviorat și au luptat cu dârzenie și hotărâre împotriva *Legiunii Arzătoare*.

Legiunea nu a renunțat niciodată la ideea de a ajunge la *Fântâna Eternității*, sursa puterii *Arborelui Vieții* și inima regatului elfilor nopții.

Dacă planul lor de asalt asupra *Arborelui* s-ar încheia cu succes, de-

monii ar reuși să sfârșească lumea în bucățele.

Bătălia de la Muntele Hyjal

Sub călăuzirea lui *Medivh*, *Thrall* și *Jaina Proudmoore*, conducătoarea forțelor oamenilor din *Kalimdor*, și-au dat seama că trebuie să lase de o parte neînțelegerile.

De asemenea, elfii nopții conduși de *Malfurion* și *Tyrande* au căzut de acord că trebuie să se alăture acestei alianțe pentru a spera să apere *Arborele Vieții*.

Având un scop comun, rasele din *Azeroth* au lucrat împreună pentru a fortifica la maximum energiile *Arborelui Vieții*.

Întărit chiar de forța lumii *Malfurion* a reușit să dezlănțuie furia primară a lui *Nordrassil*, distrugându-l complet pe *Archimonde* și îndepărtând legătura dintre *Legiune* și *Fântâna Eternității*.

Bătălia finală a zguduit din temelii continentul *Kalimdor*. Neputând să absoarbă putere din *Fântână*, *Legiunea Arzătoare* a fost zdrobită de puterea combinată a armatelor muritorilor.

Ascensiunea trădătorului

(WarCraft III: The Frozen Throne)

În timpul invaziei pădurii *Ashenvale* de către *Legiune*, *Illidan* a fost eliberat din închisoarea sa, după zece mii de ani de captivitate.

Deși a căutat să își mulțumească camarazii, curând a revenit la firea sa adevărată și a consumat energiile unui puternic artefact magic, cunoscut sub numele de *Craniul lui Gul'dan*. Astfel a primit însușiri demonice și o putere magnifică.

De asemenea, a acumulat ceva din vechile amintiri ale lui *Gul'dan*, în special cele despre *Mormântul lui Sargeras*, insula închisoare despre care se zvonea că păstrează rămășițele *Titanului Întunecat Sargeras*.

Înzestrat cu putere și liber din nou să colinde lumea, *Illidan* a pornit să își găsească propriul loc în marea schemă a lucrurilor. Totuși, *Kil'jaeden* s-a confruntat cu *Illidan* și i-a

făcut o ofertă pe care nu o putea refuza.

Kil'jaeden era supărat datorită înfrângerii lui *Archimonde* la *Muntele Hyjal*, dar el avea griji mai mari decât răzbunarea.

Simțind că creația sa, *Regele Lich*, devenea tot mai puternic pentru a mai putea fi controlat, *Kil'jaeden* i-a ordonat lui *Illidan* să îl distrugă pe *Ner'zhul* și să pună capăt o dată pentru totdeauna *Năpastei*.

În schimb *Illidan* va primi o nepusă putere și un loc adevărat printre lorzii rămași ai *Legiunii Arzătoare*.

Illidan a fost de acord și imediat a pornit să distrugă *Tronul Înghețat*, învelișul din cristale de gheață în care locuia spiritul *Regelui Lich*.

Illidan știa că are nevoie de un artefact puternic pentru a distruge *Tronul Înghețat*.

Folosind cunoștințele obținute din memoria lui *Gul'dan*, *Illidan* a decis să caute *Mormântul* lui *Sarger* și să obțină rămășițele *Titanului Întunecat*.

El a invocat niște datorii vechi ale *Aristocraților* și a ademenit viclenele naga din întunecatele lor locașuri submarine.

Conduse de vicleana vrăjitoare *Lady Vashj*, naga l-au ajutat pe *Illidan* să ajungă pe *Insulele Sfărâmate*, unde se zvonea că se află *Mormântul* lui *Sarger*.

În timp ce *Illidan* a pornit împreună cu naga, *Păzitoarea Maiev Cântecul Umbrei* a început să îl vâneze.

Maiev fusese temnicerul lui *Illidan* timp de zece mii de ani și savura perspectiva recapturării acestuia.

Totuși el le-a păcălit pe *Maiev* și pe *Supraveghetoarele* sale și a reușit să ajungă la *Ochiul* lui *Sarger* în ciuda eforturilor acestora.

Cu puternicul *Ochi* în posesia sa, *Illidan* a călătorit spre fostul oraș al vrăjitorilor, *Dalaran*. Primind putere de la liniile magice de putere ale cetății, *Illidan* a folosit *Ochiul* pentru a lansa o vrajă distrugătoare împotriva citadelei *Regelui Lich* din *Coroana de Gheață*, aflată în îndepărtatul *Northrend*.

Atacul lui *Illidan* a sfărâmat defensivă *Regelui Lich* și a zdruncinat din temelii lumea.

În ultimul moment, vraja distructivă a lui *Illidan* a fost oprită când fratele său *Malfurion* și *Preoteasa Tyrande* au ajuns să o ajute pe *Maiev*.

Știind că lui *Kil'jaeden* nu i-ar fi plăcut eșecul distrugerii *Tronului Înghețat*, *Illidan* a fugit în dimensiunea stearpă numită acum *Tărâmul din Afară*, ultimele rămășițe ale *Draenorului*, lumea natală a orcilor.

Acolo el a plănuisit să evite mânia lui *Kil'jaeden* și să se gândească ce va face în continuare.

După ce au reușit să îl oprească pe *Illidan*, *Malfurion* și *Tyrande* s-au reîntors acasă în pădurea *Ashenvale* pentru a veghea asupra propriului popor.

Totuși, *Maiev* nu a renunțat atât de ușor și l-a urmărit pe *Illidan* în *Tărâmul din Afară*, hotărâtă să îl aducă în fața justiției.

Ridicarea elfilor sângelui

În acest timp *Năpasta* transformase profund *Lordaeronul* și *Quel'Thalas*-ul în toxicele *Pământuri Năpaste*. Rămăseseră numai câteva grupuri de rezistențe ale *Alianței*.

Un astfel de grup, format în principal din elfi înalți, era condus de urmașul dinastiei *Celui care Pășeste sub Soare*, *Prințul Kael'Thas*.

Kael, el însuși un vrăjitor desăvârșit, devenea îngrijorat de eșecurile *Alianței*.

Elfii înalți, îndurerăți de pierderea pământurilor lor, au decis să se numească începând de atunci elfi ai sângelui, în onoarea poporului lor căzut.

În timp ce ei acționau pentru a ține în frâu *Năpasta*, ei sufereau mult deoarece erau ruși de *Fântâna Soarelui*, care era sursa lor de putere.

Disperat să găsească o soluție pentru dependența de magie a poporului său, *Kael* a făcut incredibilul: a acceptat moștenirea *Aristocrată* a poporului său și s-a alăturat lui *Illidan* și forțelor naga în speranța de a găsi o nouă sursă de putere magică din care să se hrănească.

Conducătorii rămași ai *Alianței* i-au considerat trădători pe elfii înalți și i-au repudiat.

Neavând încotro, *Kael* și elfii sângelui au urmat-o pe *Lady Vashj* în *Tărâmul din Afară* pentru a ajuta la luptele cu *Maiev*, care îl recapturase pe *Illidan*.

Forțele combinate ale elfilor sângelui și ale armatelor naga, au reușit să o învingă pe *Maiev* și să îl elibereze pe *Illidan*.

Stabilit în *Tărâmul din Afară*, *Illidan* și-a strâns forțele pentru o nouă lovitură împotriva *Regelui Lich* și a fortăreței *Coroana de Gheață*.

Războiul civil din Pământurile Năpaste

Ner'zhul, *Regele Lich*, știa că nu avea timp. Închis în *Tronul Înghețat*, el se temea că *Kil'jaeden* își va trimite agenții pentru a-l distruge.

Daunele cauzate de vraja lui *Illidan*, zguduieră *Tronul Înghețat*; astfel, *Regele Lich* pierdea din puterile sale în fiecare zi.

În disperare, dorind să se salveze, el l-a chemat de partea sa pe cel mai puternic servitor muritor, cavalerul morții *Prințul Arthas*.

Deși puterile sale erau micșorate datorită slăbiciunii *Regelui Lich*, *Arthas* fusese implicat într-un război civil în *Lordaeron*.

Jumătate din forțele disponibile ale celor ridicați dintre morți, conduse de *Sylvanas Cea care Fuge în Vânt*, au încercat să preia controlul asupra imperiului celor ridicați dintre morți.

Arthas, chemat de *Regele Lich*, a fost nevoit să lase *Năpasta* în mâinile locotenentului său *Kel'Thuzad*, în timp ce războiul se stindea peste *Pământurile Năpaste*.

Până la urmă, *Sylvanas* și rebelii săi ridicați dintre morți, cunoscuți sub numele de *Părășiții*, au reușit să ocupe ruinata capitală a *Lordaeronului*.

Construindu-și propriul bastion între ruinele cetății, *Părășiții* au jurat să învingă *Năpasta* și să îi oblige pe *Kel'Thuzad* și pe supușii lui să părăsească ținutul.





Slăbit, dar hotărât să își salveze stăpânul, *Arthas* a ajuns în *Northrend* doar pentru a găsi forțele naga conduse de *Illidan* și elfii sângelui care îl așteptau.

El și aliații săi nerubieni s-au întrecut cu forțele lui *Illidan* pentru a ajunge la *Coroana de Gheață* și a apăra *Tronul Înghețat*.

Regele Lich triumfător

Deși era foarte slăbit, *Arthas* a reușit să îl păcălească pe *Illidan* și să ajungă primul la *Tronul Înghețat*.

Folosind spada *Frostmourn*, *Arthas* a zdrobit închisoarea de gheață a *Regelui Lich* și a eliberat coiful magic și platoșa lui *Ner'zhul*.

Arthas și-a pus pe cap coiful care avea o putere inimaginabilă și a devenit noul *Rege Lich*.

Spiritele lui *Ner'zhul* și *Arthas* s-au unit și au devenit o singură ființă puternică, așa cum dorise dintotdeauna *Ner'zhul*.

Illidan și trupele sale au fost forțate să se înapoieze în *Tărâmul din Afară*, în dizgrație, în timp ce *Arthas* a devenit una dintre cele mai puternice entități pe care lumea le-a cunoscut vreodată.

Acum *Arthas*, noul și nemuritorul *Rege Lich*, locuiește în *Northrend*; se zvonește că reconstruiește citadela *Coroana de Gheață*.

Locotenentul său de încredere, *Ner'zhuli*, comandă *Năpasta* în *Pământurile Năpăstuite*.

Sylvanas și *Părășiții* ei dețin doar *Porțile din Tirisfal*, o mică porțiune a imperiului sfășiat de război.

Vechile vrajbe - colonizarea Kalimdorului

Deși victoria a fost a lor, rasele muritoare s-au regăsit într-o lume zdruncinată de război.

Năpasta și *Legiunea Arzătoare* aproape au distrus civilizațiile din *Lordaeron* și aproape își îndepliniseră scopul în *Kalimdor*.

Existau păduri de vindecă, răz bunări de îngropat, pământuri de colonizat.

Războiul rănise adânc fiecare rasă, dar ele se aliașeră încercând un nou început, inițiat printr-un foarte dificil armistițiu între *Alianță* și *Hoarda*.

Thrall și-a condus orcii spre *Kalimdor*, unde și-au fondat o nouă patrie cu ajutorul fraților taurini care deveniseră prieteni cu orcii.

Numindu-și noul ținut *Durotar*, în cinstea tatălui ucis al lui *Thrall*, orcii au început să își reconstruiască societatea, care fusese cândva glorioasă.

Acum când blestemul demonic era înlăturat, *Hoarda* s-a schimbat dintr-o adunătură de războinici într-o coaliție liberă, dedicată mai mult supraviețuirii și prosperității decât cuceririi.

Ajutați de nobilii taurini și de viclenii troli din tribul *Sulița Întunecată*, *Thrall* și orcii săi așteptau cu nerăbdare o nouă eră de pace în ținutul lor.

Forțele rămase ale *Alianței*, conduse de *Jaina Proudmoore* s-au stabilit în sudul *Kalimdorului*.

Pe coasta de est a *Mlaștinii Scăldate de Praf*, au construit puternicul port *Theramore*.

Acolo, oamenii și aliații lor dwarfi au muncit pentru a supraviețui într-un ținut care avea să le fie întotdeauna ostil.

Deși apărătorii orașelor *Durotar* și *Theramore* au încercat să păstreze un armistițiu, fragila pace colonială nu avea cum să dureze prea mult timp.

Pacea dintre orci și oameni a fost zduncinată de sosirea unei flote masive a *Alianței* în *Kalimdor*.

Puternica flotă, sub comanda *Marelui Amiral Daelin Proudmoore*, tatăl *Jainei*, părăsise *Lordaeronul* înainte ca *Arthas* să distrugă regatul.

Navigând multe și istovitoare luni, amiralul *Proudmoore*, căuta orice supraviețuitori din *Alianță* pe care îi putea găsi.

Armata lui *Proudmoore* a constituit o serioasă amenințare pentru stabilitatea legiunii.

Renumit erou al *Celui de-al Doilea Război*, tatăl *Jainei* era un dușman de neclintit al *Hoardei* și era hotărât să distrugă *Durotarul* înainte ca orcii să poată câștiga teren în ținut.

Marele Amiral a forțat-o pe *Jaina* să ia o decizie teribilă: să îl ajute în lupta împotriva orcilor și să își trădeze noii aliați, sau să lupte împotriva propriului ei tată pentru a menține pacea pe care, în cele din urmă, *Alianța* și *Hoarda* o realizaseră.

După mult zbucium sufletesc, în cele din urmă *Jaina* a ales să îl ajute pe *Thrall* să îl învingă pe nebunul ei tată.

Din nefericire, *Amiralul Proudmoore* a murit în luptă înainte ca *Jaina* să se poată împăca cu el sau să îi dovedească faptul că orcii nu mai erau monștri înșețai de sânge.

Pentru a-i recompensa loialitatea, orcii au permis forțelor *Jainei* să se întoarcă în siguranță în *Theramore*.

(va urma... cândva)



Axiomă

Există 10 categorii de oameni: cei care înțeleg sistemul de numerație binar și cei care nu îl înțeleg.