



# Istoria WARCRAFT

Carmen Scorțaru

**Ultimul episod s-a oprit înaintea evenimentelor prezentate în primul joc al celebrei serii. Acest episod va acoperi perioada în care are loc acțiunea din primele două jocuri (inclusiv add-on-ul celui de-al doilea) și va continua să prezinte desfășurarea evenimentelor până înaintea începerii acțiunii din WarCraft III.**

## Portalul Întunecat și căderea Stormwind-ului

(WarCraft I: Orcs and Humans)

În timp ce *Kil'jaeden* își pregătea *Hoarda* pentru invazia *Azeroth*-ului, *Medivh* a continuat să lupte pentru sufletul său împotriva lui *Sargeras*.

Regele *Llane*, nobilul monarh din *Stormwind*, s-a arătat îngrijorat de întunericul care părea să fi pângărit sufletul fostului său prieten.

Regele *Llane* și-a împărtășit îngrijorarea cu *Anduin Lothar*, ultimul descendent pe linia *Arathi*, pe care îl numise locotenentul său. Chiar și așa nimeni nu și-ar fi putut imagina că alunecarea înceată în nebulie a lui *Medivh* va aduce toate ororile care vor urma.

Într-o ultimă încercare, *Sargeras* i-a promis mari puteri lui *Gul'dan* dacă acesta va fi de acord să conducă *Hoarda* în *Azeroth*. Prin *Medivh*, *Sargeras* i-a spus vrăjitorului că ar putea deveni zeu dacă ar găsi mormântul de sub mări în care *Aegwynn* așezase corpul mutilat al lui *Sargeras* cu aproape o sută de ani înainte.

*Gul'dan* a fost de acord și a decis că, o dată ce cetățenii *Azeroth*-ului vor fi învinși, el va găsi legendarul mormânt și își va cere răsplata. Asigurat că *Hoarda* îi va servi scopurile, *Sargeras* a ordonat începerea invaziei.

Printr-un efort comun, *Medivh* și vrăjitorii din *Consiliul Umbrei* au deschis poarta interdimensională cu-

noscută sub numele de *Portalul Întunecat*.

Acest portal a făcut legătura dintre *Azeroth* și *Draenor* și a fost suficient de mare pentru ca armatele să poată trece prin el. *Gul'dan* a trimis iscoade ale orcilor prin portal pentru a supraveghea ținuturile pe care dorea să le cucerească.

Spionii care s-au întors au asigurat *Consiliul Umbrei* că lumea *Azeroth*-ului putea fi cucerită.

Fiind convins în continuare că pervertirea lui *Gul'dan* îi va distruge poporul, *Durotan* a vorbit încă o dată împotriva vrăjitorilor. Bravul războinic a susținut că vrăjitorii distrug puritatea spirituală a orcilor și că această invazie nesăbuită îi va duce la pierzanie.

*Gul'dan*, fiindu-i frică să ucidă un erou atât de popular, a fost forțat să îi exileze atât pe *Durotan*, cât și pe membrii clanului *Lupului de Gheață*, în regiunile îndepărtate ale noii lumi.

După ce exilații au trecut prin portal, doar câteva clanuri de orci i-au urmat. Acești orci și-au stabilit repede o bază operativă în *Black Morass*, o zonă mlăștinoasă și întunecată din estul îndepărtat al regatului *Stormwind*.

În timp ce orcii au început să se răspândească și să exploreze noile ținuturi, ei au ajuns imediat în conflict cu oamenii care apărau *Stormwind*-ul. Cu toate că aceste încercări se termi-

nau, de obicei, destul de repede, ele au scos la iveală slăbiciunile și avantajele celor două specii rivale.

*Llane* și *Lothar* nu au reușit niciodată să obțină informații sigure despre numărul orcilor și nu putea decât să ghicească cât de puternică era forța cu care se confruntau. După câțiva ani, cea mai mare parte a *Hoardei* orcilor a trecut în *Azeroth* și *Gul'dan* a decis că a sosit timpul pentru primul atac masiv împotriva umanității.

*Hoarda* și-a lansat întreaga putere împotriva regatului *Stormwind* care nu bănuia nimic.

Pe măsură ce forțele din *Azeroth* și *Hoarda* se ciocneau în întregul regat, conflictele interne au început să facă victime în ambele armate. Regele *Llane*, care credea că bestiile erau incapabile să cucerească *Azeroth*-ul, a rămas disprețuitor pe poziții în capitala *Stormwind*-ului.

Cu toate acestea, *Sir Lothar* era din ce în ce mai convins că inamicul trebuie atacat decisiv și a fost forțat să aleagă între convingerile sale și loialitatea față de rege. Alegând să își urmeze instinctul, *Lothar* a dezlănțuit atacul împotriva turnului-fortăreață a lui *Medivh* din *Karazhan* cu ajutorul tânărului învățăcel *Khadgar*.

Cei doi au reușit să îl învingă pe *Gardianul* posedat, despre care credeau, pe bună dreptate, că este sursa acestui conflict. Ucigând corpul lui *Medivh*, *Lothar* și tânărul învățăcel,

fără chibzuință, au alungat în abisuri spiritul lui *Sarger*as.

Ca urmare, sufletul pur și virtuos al lui *Medivh* a fost lăsat să își continue existența... și să cutureie planul astral pentru mulți ani de atunci înainte.

Deși *Medivh* fusese înfrânt, *Hoarda* a continuat să îi domine pe apărătorii *Stormwind*-ului. Pe măsură ce victoria *Hoardei* se apropia, *Orggrim Ciocanul Infernului*, una dintre cele mai mari căpetenii de război ale orciilor, a început să își dea seama de depravarea care se răspândise printre clanuri după plecarea de pe *Draenor*.

Vechiul său tovarăș, *Durotan*, s-a întors din exil și l-a prevenit din nou cu privire la trădarea lui *Gul'dan*. Reacția nu s-a lăsat mult așteptată și asasinii lui *Gul'dan* i-au ucis pe *Durotan* și pe familia sa, lăsându-l în viață doar pe copilul său fraged. *Ciocanul Infernului* nu a știut niciodată că acest copil a fost găsit de un ofițer om, *Aedelas Blackmoore*, și a devenit sclav. Micuțul orc avea să ajungă într-o zi cel mai mare lider al poporului său.

Înfuriat de moartea lui *Durotan*, *Orggrim* s-a hotărât să elibereze *Hoarda* de influența demonică și și-a asumat rolul de căpetenie de război a *Hoardei*, ucigându-l pe *Mână Neagră*, marioneta coruptă a lui *Gul'dan*.

Sub conducerea sa, *Hoarda* necruțătoare a asediat în sfârșit *Stormwind*-ul. Regele *Llane* subestimase cu mult puterea *Hoardei* și a fost nevoit să privească neajutorat cum regatul său cădea în fața invadatorilor cu piele verde. Apoi, el a fost asasinat de către unul dintre cei mai buni ucigași ai *Consiliului Umbrei*: semi-orcul *Garona*.

*Lothar* și războinicii săi, întorcându-se din *Karazhan*, sperau să oprească pierderile de vieți și să își salveze odată gloriosul pământ natal. Însă, ei s-au reîntors prea târziu și și-au regăsit iubitul regat în ruine încă fume-gânde.

*Hoarda* orcilor a continuat să facă ravagii pe pământurile din regat și au avut pretenția de a folosi pentru scopurile proprii pământurile înconjurătoare.

Forțați să se ascundă, *Lothar* și camarazii săi au jurat solemn să își recâștige cu orice preț pământurile natale.

## Alianța din Lordaeron

(WarCraft II: Tides of Darkness)

Lordul *Lothar* a regrupat forțele rămase ale armatelor din *Azeroth* după înfrângerea din *Stormwind* și apoi început un exod masiv, peste mări, înspre regatul nordic *Lordaeron*.

Convinși că *Hoarda* va copleși întreaga umanitate dacă va rămâne necontrolată, liderii celor șapte națiuni umane s-au întrunit și au căzut de acord să se unească în ceea ce va deveni *Alianța din Lordaeron*.

Pentru prima dată după aproape trei mii ani, națiunile disparate din *Arathor* au ajuns să unească încă o dată sub același steag. Numit comandant suprem al forțelor *Alianței*, lordul *Lothar* și-a pregătit armatele pentru venirea *Hoardei*.

Ajutat de locotenenții săi *Luther Aducătorul de Lumină*, amiralul *Daelin Proudmoore* și *Turalyon*, *Lothar* a reușit să convingă rasele semiumane din *Lordaeron* de iminenta amenințare. *Alianța* a reușit să câștige sprijinul stoicilor dwarfi din *Forja de Fier* și a unui număr mic de elfi înalți din *Quel'Thalas*.

Elfii, conduși pe vremea aceea de către *Anasterian cel care Pășește sub Soare*, nu erau prea interesați de conflictul care urma. Totuși, ei aveau o datorie de a-l ajuta pe lordul *Lothar* deoarece el era ultimul descendent al liniei de sânge *Arathi*, ai cărei membri îi ajutaseră pe elfi în trecut.

*Hoarda*, condusă acum de căpetenia de război *Ciocanul Infernului* a adus căpcăuni din *Draenor* și i-a chemat sub arme pe trolii pădurii *Amani*, cei care nu mai aveau nici un drept.

Pregătindu-se pentru campania masivă de invadare a regatului dwarfilor din *Khaz Modan* și regiunile sudice ale *Lordaeronului*, *Hoarda* i-a decimat fără efort pe toți cei care i-au stat în cale.

Bătăliile epice ale *Celui de-al Doilea Război* au variat de la ambuscade navale până la masive lupte aeriene.

Cumva *Hoarda* a dezgropat un puternic artefact cunoscut sub denumirea de *Sufletul Demonului* și l-a folosit pentru a o lua ca sclavă pe regina dragonilor *Alexstrasza*. Amenințând-o că îi vor distruge prețioasele ouă, *Hoarda* a forțat-o să își trimită copiii maturi la război. Nobilii dragoni roșii au fost forțați să lupte pentru *Hoarda* și au făcut-o.

Războiul s-a dezlănțuit asupra continentelor *Khaz Modan*, *Lordaeron* și asupra *Azeroth*-ului însuși. În timpul campaniei nordice, *Hoarda* a reușit să ardă ținuturile de la marginea *Quel'Thalas*-ului, ceea ce a determinat angajamentul final al elfilor pentru cauza *Alianței*.

Cele mai mari orașe din *Lordaeron* au fost ruinate și devastate de conflict. În ciuda lipsei întâlnirilor și a șanselor mici de izbândă, *Lothar* și aliații lui au reușit să îi rețină pe orci.

Totuși, în timpul ultimelor zile ale *Celui de-al Doilea Război*, când victoria *Hoardei* asupra *Alianței* părea aproape asigurată, o puternică vrajbă a erupt între cei mai puternici doi orci din *Azeroth*. În timp ce *Ciocanul Infernului* își pregătea ultimul asalt împotriva capitalei *Lordaeronului*, un asalt care ar fi strivit ultimele rămășițe ale *Alianței*, *Gul'dan* și discipolii săi și-au abandonat posturile și s-au îndreptat spre mare.

*Ciocanul Infernului*, a pierdut aproape jumătate din forțele armate datorită trădării lui *Gul'dan* și a fost nevoit să se retragă și să renunțe la cea mai mare oportunitate de a obține victoria împotriva *Alianței*.

Avid de putere și obsedat să obțină divinitatea, *Gul'dan* a organizat o căutare disperată a mormântului de pe fundul mării al lui *Sarger*as, despre care credea că deține secretele puterii supreme.

Condamnându-i deja pe tovarășii săi orci să devină sclavi ai *Legiunii Arzătoare*, *Gul'dan* nu s-a gândit deloc la datoria pe care o avea față de *Ciocanul Infernului*.

Protejat de clanul *Tălharilor Furtunii* și clanul *Ciocanelor Amurgului*, *Gul'dan* a reușit să ridice mormântul lui *Sarger*as de pe fundul mării.





Cu toate acestea, când a deschis vechiul cavou inundat, a găsit doar demoni demenți care îl așteptau.

Căutând să-i pedepsească pe orcii nesupuși pentru trădarea lor costisitoare, *Ciocanul Infernului* și-a trimis forțele să îl omoare pe *Gul'dan* și să îi aducă înapoi pe renegați. Pentru răutatea sa, *Gul'dan* a fost sfâșiat de către demonii nebuni pe care îi eliberase.

După moartea liderului lor, clanurile renegaților au căzut repede în fața legiunilor infuriate ale *Ciocanului Infernului*. Cu toate că rebeliunea a fost reprimată, *Hoarda* nu a fost capabilă să își revină după teribilele pierderi pe care le-a suferit. Trădarea lui *Gul'dan* a permis *Alianței* nu numai să spere, dar i-a dat de asemenea timp pentru regroupare și răzbunare.

Lordul *Lothar*, văzând că *Hoarda* se dezbină din interior, și-a adunat ultimele forțe armate și l-a împins pe *Ciocanul Infernului* spre sud, pe pământurile distruse din *Stormwind*.

Acolo, forțele *Alianței* au prins în capcană *Hoarda* care se retrăgea în fortăreața vulcanică din *Turnul Pietrei Negre*. Deși lordul *Lothar* a căzut în luptă la poalele turnului, locotenentul *Turalyon* a regroupat, în ceasul al doisprezecelea, forțele armate ale *Alianței* care au condus *Hoarda* înapoi înspre abisala *Mlaștină a Plăngerii*.

Forțele lui *Turalyon* au reușit să distrugă *Portalul Întunecat*, poarta mistică care îi lega pe orci de *Draenor*, lumea lor natală. Despărțită de posibilele întăriri și dezbinată de luptele interne, *Hoarda* a cedat și a căzut în fața forței *Alianței*.

Clanurile dispersate ale orcilor au fost repede capturate și plasate în lagăre de prizonieri păzite. Cu toate că se părea că *Hoarda* fusese învinsă pentru totdeauna, unii au rămas sceptici cu privire la faptul că pacea va dura.

*Khadgar*, acum un arhemag cu un oarecare renume, a convins conducea *Alianței* să construiască fortăreața *Paza Neterului* care avea să vegheze asupra ruinelor *Portalului Întunecat* și se va asigura că nu va mai exista nici o invazie din *Draenor*.

## Invadarea Draenor-ului

(WarCraft II: Beyond the Dark Portal)

După ce focurile *Celui de-al Doilea Război* s-au stins, *Alianța* a luat măsuri agresive pentru a înfrâna amenințarea orcilor. Un număr mare de lagăre de concentrare, construite pentru a-i găzdui pe orcii captivi, au apărut în sudul *Lordaeronului*. Păzite atât de paladini, cât și de soldați veterani ai *Alianței*, taberele s-au dovedit a fi un mare succes.

Cu toate că orcii captivi erau în tensiune și nerăbdători să lupte din nou, păzitorii lagărelor, care își aveau sediul în vechea închisoare-fortăreață *Durnholde*, au păstrat pacea și au menținut o stare aparentă de ordine.

Totuși, în lumea infernală a *Draenorului*, o nouă armată de orci era gata să lovească pe nepregătite *Alianța*. *Ner'zhul*, fostul mentor al lui *Gul'dan*, a reunit sub steagul său întunecat clanurile rămase ale orcilor.

Ajutat de clanul *Umbrei Lunii*, bătrânul șaman a plănuit să deschisă în *Draenor* câteva portaluri care să conducă *Hoarda* spre noi lumi neatinse. Pentru ca noile portaluri să funcționeze, el avea nevoie de câteva artefacte fermecate din *Azeroth*. El a redeschis *Portalul Întunecat* cu scopul de a le procura și și-a trimis servitorii lacomi la atac. Noua *Hoardă*, condusă de căpetenii veterane cum ar fi *Grom Țipătul Infernului* și *Kilrogg Ochi Mort* (din clanul *Văii Sângerânde*) a surprins forțele defensive ale *Alianței* și a produs dezastre pe câmpurile din jur. Sub comanda lui *Ner'zhul*, orcii au strâns repede artefactele de care aveau nevoie și au fugit înapoi spre siguranța *Draenorului*.

Regele *Terenas* al *Lordaeronului*, convins că orcii pregăteau o nouă invazie a *Azeroth*-ului, și-a adunat locotenenții cei mai de încredere.

El le-a ordonat generalului *Turalyon* și arhemagului *Khadgar* să conducă o expediție prin *Portalul Întunecat* ca să elimine amenințarea orcilor odată pentru totdeauna.

Forțele armate ale lui *Turalyon* și ale lui *Khadgar* au mărșăluit în *Draenor* și s-au izbit în mod repetat de clanurile lui *Ner'zhul* în peninsula

devastată *Focul Iadului*. Chiar și cu ajutorul elfei înalte *Alleria Alergătoarea Vântului*, al dwarfului *Kurdran Ciocan Sălbatic* și al soldatului veteran *Danath Urgia Trolilor*, *Khadgar* nu a reușit să îl împiedice pe *Ner'zhul* să își deschidă portalurile spre alte lumi.

*Ner'zhul* și-a deschis până la urmă portalurile, dar el nu și-a imaginat teribilul preț pe care urma să îl plătească. Energiile extraordinare ale portalurilor au început să distrugă chiar fundamentele *Draenorului*. În timp ce forțele armate ale lui *Turalyon* luptau să se întoarcă acasă în *Azeroth*, *Draenorul* a început să se autodistrugă.

*Grom Țipătul Infernului* și *Kilrogg Ochi Mort*, dându-și seama că planurile nebunești ale lui *Ner'zhul* vor distruge întreaga lor rasă, i-au unit pe orcii rămași și au evadat în siguranța relativă oferită de *Azeroth*.

Pe *Draenor*, *Turalyon* și *Khadgar* s-au hotărât să facă un ultim sacrificiu și să distrugă *Portalul Întunecat* din partea în care se aflau. Cu toate că aceasta îi va costa atât viața lor, cât și a camarazilor, ei știau că aceasta era singura cale prin care puteau asigura supraviețuirea *Azeroth*-ului.

Chiar când *Țipătul Infernului* și *Ochi Mort* își făcea drum printre oameni într-o disperată încercare de a obține libertatea, *Portalul Întunecat* a explodat în urma lor. Pentru ei și pentru orcii care rămăseseră în *Azeroth* nu mai exista cale de întoarcere.

*Ner'zhul* și loialii săi din *Clanul Umbrei Lunii* au trecut prin cel mai mare dintre noile portaluri create în timp ce o imensă erupție vulcanică a început să distrugă continentele *Draenorului*. Mările arzătoare s-au ridicat și au tulburat peisajele zdrobite în timp ce lumea torturată era în sfârșit distrusă de o masivă explozie apocaliptică.

## Nașterea Regelui Lich

*Ner'zhul* și discipolii săi au intrat în *Vârtejul Neterului*, planul eteric care leagă toate lumile dispersate prin *Marele Întuneric de Dincolo*. Din nefericire, *Kil'jaeden* și creaturile sale



demonice îl așteptau. *Kil'jaeden* care jurase să se răzbune pe *Ner'zhul* pentru sfidarea lui trufașă, i-a sfâșiat încet trupul, bucată cu bucată.

*Kil'jaeden* a păstrat spiritul șamanului viu și intact pentru ca astfel *Ner'zhul* să fie conștient de durerea dezmembrării trupului său. *Ner'zhul* a cerut demonului să-i fie eliberat spiritul și să i se permită să moară, dar demonul i-a răspuns neîndurător că *Pactul Sângelui* pe care l-au făcut cu mult timp în urmă îi leagă încă și că mai există încă un țel pe care *Ner'zhul* trebuie să îl servească.

Tentativă eșuată a orcilor de a cuceri lumea pentru *Legiunea Arzătoare* l-a obligat pe *Kil'jaeden* să creeze o nouă armată pentru a împrăști haosul printre regatele din *Azeroth*.

Acestei noi armate nu i se putea permite să cadă pradă acelorasi rivalități meschine și luptelor interne care au distrus *Hoarda*. Ea va trebui să fie nemiloasă și să aibă o singură misiune. De această dată *Kil'jaeden* nu își putea permite să eșueze.

Ținând suflul neajutorat al lui *Ner'zhul* în stază, *Kil'jaeden* i-a dat o ultimă șansă de a servi *Legiunea* sau de a suferi o eternă tortură. Încă o dată *Ner'zhul* a acceptat cu nepăsare pactul cu demonul.

Spiritul lui *Ner'zhul* a fost așezat într-un bloc de gheață dur ca diamantul, adus din colțurile îndepărtate ale *Vârtejului Neterului*. Încăstrat în învelișul înghețat, *Ner'zhul* și-a simțit conștiința extinzându-se de zeci de mii de ori.

Denaturat de puterile haotice ale demonului, *Ner'zhul* a devenit o ființă spectrală cu o putere nemaipomenită. În acel moment orcul cunoscut sub numele de *Ner'zhul* a dispărut pentru totdeauna și s-a născut *Regele Lich*.

Loialii cavaleri întunecați ai lui *Ner'zhul* și discipolii săi din clanul *Umbrei Lunii* au fost și ei transformați de energiile haotice ale demonului. Vrajitorii slăbiți au fost sfâșiați și transformați în *lich*-i.

Demonii s-au asigurat că, chiar și după moarte, discipolii lui *Ner'zhul* îl vor urma necondiționat pe acesta.

Când a sosit momentul oportun, *Kil'jaeden* a explicat misiunea pentru care l-a creat pe *Regele Lich*.

*Ner'zhul* trebuia să răspândească moartea și teroarea de-a lungul *Azeroth*-ului cu scopul de a nimici civilizația umană pentru totdeauna.

Toți cei care ar fi murit în timpul acestei acțiuni, ar fi fost ridicați dintre morți și spiritele lor ar fi fost legate pentru totdeauna de voința de fier a lui *Ner'zhul*. *Kil'jaeden* i-a promis lui *Ner'zhul* că, dacă își va îndeplini întunecata misiune de a elimina umanitatea, va fi eliberat de blestem și va primi un nou corp sănătos.

Deși *Ner'zhul* a fost de acord și părea nerăbdător să-și joace rolul, *Kil'jaeden* a rămas sceptic în privința loialității pionului său. Păstrându-l pe *Regele Lich* fără corp și în capcana învelișului de cristal, el era sigur de buna purtare a acestuia pe termen scurt, dar demonul știa că trebuie să îl supravegheze cu atenție. În acest scop *Kil'jaeden* i-a chemat pe membrii de elită ai gărzii demonice, vampiricii lorzi ai groazei, pentru a-l supraveghea pe *Ner'zhul* și a se asigura că acesta își va îndeplini sarcina.

*Tichondrius*, cel mai puternic și mai vicelan lord al groazei, a fost încântat de această provocare. El era fascinat de amploarea distrugerilor și de potențialul nestăpânit pentru genocid al *Regelui Lich*.

## Coroana de Gheață și Tronul Înghețat

*Kil'jaeden* a trimis învelișul de gheață al lui *Ner'zhul* înapoi în *Azeroth*. Cristalul întărit a brăzdat cerul nopții și a căzut pe dezolantul continent arctic *Northrend*, îngropându-se în adâncul ghețarului *Coroana de Gheață*. Cristalul înghețat, deformat și vătămat datorită căderii violente, a ajuns să semene cu un tron și spiritul răzbunător al lui *Ner'zhul* s-a trezit în interiorul său.

Din interiorul *Tronului Înghețat*, *Ner'zhul* a început să își extindă vasta conștiință și să atingă mințile băștinașilor din *Northrend*. Cu puțin efort el a pus stăpânire pe mințile multor creaturi indigene, cum ar fi

trolii gheții sau ferocii wendigo și le-a atras spre umbra sa în continuă creștere. Puterile sale psihice s-au dovedit a fi aproape nelimitate. El le-a folosit pentru a-și crea o mică armată pe care a găzduit-o în labirinturile din interiorul *Coroanei de Gheață*.

Pe măsură ce *Regele Lich* își îmbunătățește abilitățile, sub supravegherea atentă a lorzilor groazei, el a descoperit o așezare umană izolată la marginea vastului ținut *Pacostea Dragonului*. Dintr-un moft *Ner'zhul* s-a decis să își testeze puterile împotriva oamenilor luați pe nepregătite.

*Ner'zhul* a trimis o boală a morții, care a plecat din adâncurile în care se afla *Tronul Înghețat* și a ajuns în întregul ținut arctic. Controlând această boală folosindu-și voința, el a îndreptat-o direct spre satul oamenilor. După trei zile toți cei din sat erau morți, dar la scurt timp după aceea sătenii morți au început să se ridice sub forma unor zombii.

*Ner'zhul* le putea simți spiritele și gândurile ca și cum ar fi fost ale lui. Furia pe care o simțea în mintea sa a făcut ca *Ner'zhul* să devină mai puternic, ca și cum aceste spirite i-ar fi furnizat o hrană foarte necesară. El a descoperit că era o joacă de copii să controleze acțiunile zombiilor și să îi conducă așa cum dorește.

Pe parcursul următoarelor luni, *Ner'zhul* a continuat să experimenteze cu această boală, subjugând fiecare locuitor uman din *Northrend*. Văzând că armata sa crește în fiecare zi, el și-a dat seama că momentul adevăratului test se apropia.

## Bătălia de la Grim Batol

Între timp, pe pământurile din sud, devastate de război, reminiscențele dispersate ale *Hoardei* luptau pentru supraviețuire. În timp ce *Grom Țipă-tul Infernului* și clanul *Cântecului Războiului* au reușit să evite captura, *Ochi Mort* și clanul *Văii Sângere-rânde* erau strânși și duși în lagărele de concentrare din *Lordaeron*. Deși existau revolte costisitoare, păzitorii lagărelor de concentrare au reușit repede să îi controleze pe sălbatici aflați sub supraveghere.



Totuși, *Alianța* nu știa că o mare parte dintre forțele orcilor străbăteau în libertate întinderile nordice din *Khaz Modan*. Clanul *Gușa Dragonului*, condus de rău famatul vrăjitor *Nekros*, folosea un artefact vechi, cunoscut sub numele de *Sufletul Demonului* pentru a o controla pe *Alexstrasza*, regina dragonilor, și pe fiii săi. Având-o ostatică pe regina dragonilor, *Nekros* a format o armată secretă în interiorul abandonatei și, după părerea unora, blestematei fortărețe a clanului *Ciocanelor Sălbatică* din *Grim Batol*.

Plănuiind să își dezlănțuie forțele împreună cu puternicii dragoni roșii asupra *Alianței*, *Nekros* spera să reunească *Hoarda* și să își continue cucerirea *Azeroth*-ului. Viziunea lui nu s-a îndeplinit: un mic grup de luptători, condus de vrăjitorul uman *Rhonnin*, a reușit să distrugă *Sufletul Demonului* și să o elibereze pe regina dragonilor de sub comanda lui *Nekros*.

Înfuriați, dragonii *Alexstraszei* au distrus *Grim Batol*-ul și au incinerat cea mai mare parte a clanului *Gușa Dragonului*. Marile planurile de reunificare ale lui *Nekros* s-au terminat când trupele *Alianței* i-au adunat pe orcii supraviețuitori și i-au aruncat în lagărele de concentrare. Înfrângerea clanului *Gușa Dragonului* a însemnat sfârșitul *Hoardei* și sfârșitul băilor de sânge provocate de orcii.

### Letargia orcilor

Multe luni au trecut și din ce în ce mai mulți prizonieri orcii au fost capturați și trimiși în lagărele de concentrare.

Când acestea au început să devină neîncăpătoare, *Alianța* a fost nevoită să construiască altele noi pe platourile sudice ale *Munților Alterac*.

Pentru a menține și a aproviziona cum se cuvine lagărele al căror număr era în continuă creștere, regele *Terenas* a impus o nouă taxă pentru națiunile *Alianței*. Această taxă, împreună cu tensiunile politice referitoare la granițe, aflate în continuă creștere, au creat neliniște.

Se părea că pactul fragil încheiat de națiunile umane în cel mai întune-

cat cea al existenței lor se putea rupe în orice moment.

În mijlocul neliniștii politice, mulți dintre păzitorii lagărelor au început să observe că o schimbare tulburătoare avea loc în rândul orcilor captivi.

Eforturile orcilor de a evada din lagăre, și chiar luptele dintre aceștia, aveau o frecvență din ce în ce mai redusă. Orcii deveneau din ce în ce mai letargici. Deși era greu de crezut, orcii, cunoscuți odată ca cea mai agresivă rasă de pe fața *Azeroth*-ului, și-au pierdut complet voința de a lupta.

Starea letargică i-a dezorientat pe conducătorii *Alianței* și a continuat să îi secătuiască rapid de puteri pe orcii.

Unii spuneau că o boală, care putea fi contactată doar de orcii, a cauzat această letargie. Dar arhemagul *Antonidas* a formulat o altă ipoteză.

Studiind puținul pe care l-a putut găsi despre istoria orcilor, *Antonidas* a descoperit că ei s-au aflat de generații sub influența puterilor demonice. El a speculat că orcii ar fi fost corupți de aceste puteri chiar înainte de prima invazie a *Azeroth*-ului.

Era evident faptul că demonii au contaminat sângele orcilor și, în schimb, brutele au primit o rezistență, o putere și o agresivitate mult mărite într-un mod nenatural.

*Antonidas* a lansat o teorie potrivit căreia letargia comună a orcilor nu era de fapt o boală, ci o consecință a îndepărtării rasei de vrăjile care îi făceau pe orcii războinici îngrozitori, iubitori de sânge.

Deși simptomele erau clare, *Antonidas* nu a fost în stare să găsească un leac pentru starea actuală a orcilor. Apoi, mai mulți dintre tovarășii săi magi, precum și câțiva lideri importanți ai *Alianței*, au susținut faptul că încercarea de a găsi un leac pentru orcii ar fi o acțiune imprudentă.

Rămas să se gândească la misterioasa stare a orcilor, *Antonidas* a ajuns la concluzia că vindecarea orcilor va trebui să fie una spirituală.

### Nova Hoardă

Șeful păzitorilor lagărelor de concentrare, *Aedelas Blackmoore*, îi supraveghea pe orcii captivi din închisoa-

rea-fortăreață *Durnholde*. Un orc mai special i-a trezit întotdeauna interesul: copilul orfan pe care l-a găsit cu aproape optsprezece ani înainte.

*Blackmoore* l-a crescut pe acest tânăr ca pe un sclav favorit și l-a numit *Thrall*. *Blackmoore* l-a învățat pe orc despre tactici, despre filosofie, dar și despre luptă.

*Thrall* a fost antrenat chiar și ca gladiator. Tot timpul gardianul corupt a încercat să îl transforme pe orc într-o armă.

În ciuda educației aspre, tânărul *Thrall* a devenit un orc puternic, isteț, care știa, în inima lui, că viața de sclav nu era pentru el. Când a ajuns la maturitate, a aflat despre poporul său, orcii, pe care nu îi întâlnise niciodată deoarece după înfrângerea lor, mulți dintre ei au fost închiși în lagăre de concentrare.

Se zvonea că *Ciocanul Infernului*, liderul orcilor, a evadat din *Lordaeron* și acum se ascunde. Doar un singur clan de tâlhari mai acționa încă în secret, încercând să scape ochiului vigilent al *Alianței*.

*Thrall*, plin de resurse, dar încă neexperimentat, a decis să evadeze din fortăreața lui *Blackmoore* și să îi găsească pe cei din neamul lui. În timpul călătoriilor sale, *Thrall* a vizitat lagărele de concentrare și și-a găsit rasa care, odată puternică, era acum letargică.

Negăsindu-i pe mândrii luptători pe care sperase să îi descopere, *Thrall* a încercat să găsească ultima căpetenie neînvingătoare a orcilor, *Grom Țipătul Infernului*.

Vânat mereu de oameni, *Țipătul Infernului* a menținut vie dorința nemuritoare de luptă a *Hoardei*. Ajutat numai de propriul său clan al *Cântecului Războiului*, ai cărui membri îi erau devotați, *Țipătul Infernului* a continuat să ducă o luptă de hărțuire împotriva opresiunii oamenilor. Din nefericire, *Țipătul Infernului* nu a reușit să îi trezească niciodată din amorțeala lor pe orcii captivi.

Impresionabilul *Thrall*, inspirat de idealismul *Țipătului Infernului*, și-a dezvoltat o puternică empatie

pentru *Hoardă* și tradiția sa războinică.

Căutând, adevărul despre propria sa origine, *Thrall* a călătorit înspre nord pentru a găsi legendarul clan al *Lupului de Gheață*. *Thrall* a aflat că *Gul'dan* i-a exilat pe membrii acestui clan în timpul primelor zile ale *Primului Război*.

De asemenea, el a descoperit că era fiul și moștenitorul eroului orc *Durotan*, adevărata căpetenie a clanului *Lupului de Gheață*, care a fost asasinat în sălbăticie cu aproape douăzeci de ani în urmă.

Sub tutela venerabilului șaman *Drek'Thar*, *Thrall* a studiat vechea cultură șamanistică a poporului său, care a fost uitată sub conducerea lui *Gul'dan*. Cu timpul, *Thrall* a devenit un șaman puternic și și-a luat locul care i se cuvenea de căpetenie a exilaților din clanul *Lupului de Gheață*.

Primind putere chiar de la forțele elementare și determinat să își urmeze destinul, *Thrall* a plănuisit să elibereze clanurile captive și să își vindece rasa.

În timpul călătoriilor sale, *Thrall* l-a găsit pe *Orgrim Ciocanul Infernului*, bătrâna căpetenie de război, care a trăit ca un sihastru timp de mulți ani. *Ciocanul Infernului*, care a fost prieten apropiat al tatălui lui *Thrall*, s-a decis să îl urmeze pe tânărul vizionar orc și să îl ajute să elibereze clanurile captive.

Sprijinit de multe căpetenii veterane, *Thrall* a reușit în cele din urmă să revitalizeze *Hoarda* și să dea poporului său o nouă identitate spirituală.

Pentru a simboliza renașterea poporului său, *Thrall* s-a întors în fortăreața lui *Blackmoore* din *Durnholde* și a pus capăt planurilor fostului său stăpân, asediind lagărele de concentrare. Victoria a avut prețul ei: în timp eliberării unui lagăr, *Ciocanul Infernului* a pierit în luptă.

*Thrall* a luat legendarul ciocan de război și a îmbrăcat armura neagră a acestuia, devenind noua căpetenie de război a *Hoardei*. În următoarele luni, mica, dar plină de voință *Hoardă* a lui *Thrall*, a distrus lagărele de con-

centrare și a dejucat eforturile *Alianței* de a contracara strategiile lui inteligente.

Încurajat de bunul prieten și mentor, *Grom Țipătul Infernului*, *Thrall* a încercat să se asigure că poporul său nu va mai cădea niciodată în sclavie.

## Războiul Păianjenului

În timp ce *Thrall* își elibera frații din *Lordaeron*, *Ner'zhul* a continuat să pună bazele puterii sale în *Northrend*.

O mare citadelă a fost ridicată pe ghețarul *Coroanei de Gheață*; aceasta era populată de legiunile în continuă creștere a celor ridicați dintre morți.

În timp ce *Regele Lich* își extindea influența asupra pământurilor, un imperiu al umbrei s-a împotrivit puterii sale.

Vechiul regat subteran *Azjol-Nerub*, care a fost fondat de o rasă sinistră de păienjeni umanoizi, și-a trimis elita de gărzi războinice pentru a ataca ghețarul *Coroana de Gheață* și să oprească dorința de dominare a nebunului *Rege Lich*.

Mai mult din cauza frustrării, *Ner'zhul* a aflat că maleficii nerubieni erau imuni nu numai la boala morții, dar și la dominarea prin telepatie.

Lorzii păienjeni nerubieni comandau forțe vaste și aveau o rețea subterană care se întindea sub aproape jumătate din suprafața *Northrend*-ului.

Tacticile de hărțuire asupra fortărețelor conduse de *Regele Lich* au împiedicat de fiecare dată eforturile acestuia de a-i elimina.

Până la urmă războiul a fost câștigat de *Ner'zhul* prin uzură. Cu ajutorul sinistrilor lorzi ai groazei și a războinicilor nenumărați ridicați dintre morți, *Regele Lich* a invadat *Azjol-Nerub*-ul și a dărâmat templele subterane care au căzut peste lorzii păienjeni, nimicindu-i.

Deși nerubienii erau imuni la boala provocată de *Ner'zhul*, puterile necromantice ale acestuia îi permiteau să ridice dintre morți cadavrele războinicilor păienjeni și să îi supună voinței sale.

*Ner'zhul* a adaptat stilul arhitectural specific nerubienilor pentru a-și construi fortărețele și clădirile.

Rămas să își conducă regatul fără a i se opune nici o rezistență, *Regele Lich* a început să se pregătească pentru adevărata sa misiune în lume.

Extinzându-și vasta conștiință până în ținuturile oamenilor, *Regele Lich* a chemat toate sufletele întunecate dispuse să asculte.

## Kel'Thuzad și apariția Năpastei

Existau o mână de indivizi puternici, răspândiți peste tot în lume, care au auzit despre supunerea mentală pe care o practica *Regele Lich* în *Northrend*. Cel mai important dintre ei era *Kel'Thuzad*, arhemagul din *Dalaran*, care era unul dintre membrii *Kirin Tor*-ului, consiliul care conducea *Dalaranul*. Datorită insistenței lui de a studia artele interzise ale necromanției, el a fost considerat un rătăcitor ani de-a rândul.

Dorind să învețe tot ce putea despre lumea magiei și despre minunile întunecate, el a fost frustrat de concepțiile demodate și lipsite de imaginație ale celor de o vârstă cu el.

Când a auzit chemările venite din *Northrend*, arhemagul și-a folosit voința considerabilă pentru a stabili comunicarea cu vocea misterioasă.

Convins că *Kirin Tor*-ul nu ar fi fost de acord ca el să studieze artele întunecate, el s-a hotărât să învețe tot ceea ce putea de la puternicul *Rege Lich*. Lăsându-și în urmă averea și prestigiul politic pe care le dobândise, *Kel'Thuzad* a abandonat căile *Kirin Tor*-ului și a părăsit *Dalaranul* pentru totdeauna.

Îndemnat de vocea insistentă a *Regelui Lich*, el și-a vândut proprietățile și și-a înstrăinat averea. Călătorind de unul singur multe leghe pe pământ și pe mare, a ajuns în sfârșit pe țărmurile înghețate ale *Northrend*-ului.

Intenționând să ajungă la *Coroana de Gheață* și să își ofere sprijinul pentru *Regele Lich*, arhemagul a trecut prin devastatele ruine ale *Azjol-Nerub*-ului care fusese distrus de război. *Kel'Thuzad* a văzut de aproape ferocitatea și amploarea puterii lui *Ner'zhul*.





El a început să-și dea seama că alianța cu misteriosul *Rege Lich* ar putea fi atât înțeleaptă, cât și rodnică.

După multe luni în care a călătorit prin întinsele și asprele ținuturi arctice, *Kel'Thuzad* a ajuns în sfârșit la ghețarul întunecat *Coroana de Gheață*. El s-a apropiat cu îndrăzneală de citadela întunecată a lui *Ner'zhul* și a fost șocat că cei ridicați dintre morți l-au lăsat să treacă fără nici o problemă, ca și cum ar fi fost așteptat.

*Kel'Thuzad* a coborând adânc în pământul rece și și-a găsit singur drumul în jos, spre mijlocul ghețarului. Acolo, în caverna nesfârșită de gheață și umbre, s-a înfățișat în fața *Tronului Înghețat* și și-a oferit sufletul întunecatului lord al morților.

*Regele Lich* era mulțumit de ultimul său recrut. El i-a promis lui *Kel'Thuzad* nemurirea și o putere imensă în schimbul loialității și obedienței.

Nerăbdător să obțină cunoștințele întunecate și puterea, *Kel'Thuzad* a acceptat prima sa mare misiune: să meargă în lumea oamenilor și să pună bazele unei noi regii în care *Regele Lich* va fi venerat ca un zeu.

Pentru a-l ajuta pe arhemag să își îndeplinească misiunea, *Ner'zhul* a lăsat intactă umanitatea lui *Kel'Thuzad*. Vrajitorul bătrân, dar carismatic, a fost însărcinat să își folosească puterile de creare a iluziilor și de convingere pentru a alina masele asuprite și lipsite de drepturi din *Lordaeron* și a le duce într-o stare de încredere și credință.

Apoi, după ce le va atrage atenția, le va oferi o nouă viziune despre ce ar putea deveni societatea și o nouă figură pe care să o numească rege.

*Kel'Thuzad* s-a reîntors deghizat în *Lordaeron* și, timp de trei ani, și-a folosit averea și inteligența pentru a aduna o frăție clandestină de bărbați și femei care gândeau la fel.

Frăția, pe care a numit-o *Cultul celor Blestemați*, promitea acoliților săi egalitate socială și viață eternă în *Azeroth*, în schimbul serviciului și obedienței față de *Ner'zhul*.

Cu trecerea lunilor, *Kel'Thuzad* a descoperit, printre obosiții și su-

prasolicitații muncitori din *Lordaeron*, mulți voluntari nerăbdători dornici să se alăture cultului.

Pentru *Kel'Thuzad* a fost surprinzător cât de ușor a fost să își atingă acest țel: mai precis, să transfere credința cetățenilor în *Lumina Sfântă* în credința în umbra întunecată a lui *Ner'zhul*.

Pe măsură ce *Cultul celor Blestemați* și-a mărit influența și numărul membrilor, *Kel'Thuzad* s-a asigurat că își ascunde acțiunile de autoritățile din *Lordaeron*.

După succesul lui *Kel'Thuzad* din *Lordaeron*, *Regele Lich* a început pregătirea asaltului asupra civilizației umane. După ce a depozitat energiile care generau boala în mai multe artefacte portabile numite cazane ale bolii, *Ner'zhul* i-a ordonat lui *Kel'Thuzad* să le transporte în *Lordaeron*, unde acestea aveau să fie ascunse în diferite sate aflate sub influența *Cultului celor Blestemați*. Cazanele, protejate de membrii loiali ai cultului, vor funcționa ca adevărate generatoare ale bolii, aducând moartea peste ținuturile agricole și peste orașele din nordul *Lordaeronului*.

Planul *Regelui Lich* a funcționat perfect. Multe sate nordice din *Lordaeron* au fost contaminate aproape imediat. La fel ca în *Northrend*, cetățenii afectați au murit și s-au ridicat dintre morți ca sclavi ai *Regelui Lich*.

Membrii *Consiliului celor Blestemați* erau nerăbdători să moară și să fie ridicați dintre morți pentru a-l servi pe lordul întunecat. Ei exultau gândindu-se că astfel vor deveni nemuritori.

Pe măsură ce boala se extindea, tot mai mulți zombii au apărut în ținuturile din nord. *Kel'Thuzad* a privit armata în continuă creștere a *Regelui Lich* și a numit-o *Năpasta*. Armata avea să pornească în curând spre porțile *Lordaeronului* și avea să elimine umanitatea de pe fața lumii.

### Fărămițarea Alianței

Fără să bănuiască faptul că în ținuturile lor se formau culte ale morții, liderii *Alianței* au început să se certe pe seama teritoriilor stăpânite și da-

torită influenței politice în continuă scădere.

*Regele Terenas* al *Lordaeronului* a început să creadă că pactul fragil pus la punct în vremurile de restriște nu avea să mai reziste mult. *Terenas* i-a convins pe liderii *Alianței* să împrumute bani și muncitori pentru reconstruirea regatului sudic *Stormwind*, care fusese distrus în timpul ocupației orcilor în *Azeroth*.

Taxele mai mari care au urmat, împreună cu cheltuielile mari necesare pentru păstrarea și buna funcționare a lagărelor în care erau ținuți orcii, i-au făcut pe mulți lideri, mai ales pe *Genn Greymane* din *Gilneas*, să creadă că ar fi mai bine ca regatele lor să se separe de *Alianță*.

Lucrurile aveau să se înrăutățească atunci când elfii înalți din *Luna de Argint* au anunțat brusc faptul că nu se vor mai supune *Alianței*, susținând că, sub conducerea acestora, pădurile lor au fost arse în timpul *Celui de-al Doilea Război*.

*Terenas* și-a ținut în frâu sentimentele și le-a reamintit în liniște elfilor că nu ar mai fi rămas nimic din *Quel'Thalas* dacă nu ar fi fost apărut de sutele de oameni care și-au dat viața acolo.

Cu toate acestea, elfii s-au hotărât cu încăpățănare să își urmeze propriul drum. Cu puțin înaintea plecării elfilor, *Gilneas* și *Stromgarde* au decis să părăsească *Alianța*.

Deși *Alianța* se destrăma, *regele Terenas* avea în continuare aliați pe care se putea baza. Atât amiralul *Proudmoore* din *Kul Tiras*, cât și tânărul rege *Varian Wrynn* din *Azeroth*, au rămas loiali *Alianței*.

Mai mult, vrajitorii din *Kirin Tor*, conduși de arhemagul *Antonidas*, au reafirmat susținerea *Dalarnului* pentru conducătorul *Terenas*.

Probabil că cea mai îmbucurătoare era susținerea acordată de puternicul rege dwarf *Magni Barbă de Bronz*, care a jurat că dwarfii din *Forja de Fier* vor avea pentru totdeauna o datorie de onoare față de *Alianță* pentru eliberarea *Khaz Modan*-ului de sub controlul *Hoardei*.

(va urma)