



# Istoria WARCRAFT

Carmen Scorțaru

**Povestea WarCraft continuă... Dacă doriți să aflați ce s-a mai întâmplat înainte de acțiunea din primul joc al seriei, atunci vă invităm să citiți această a doua parte în care vom descrie evenimentele din lumea nouă creată după apariția Volburei.**

## Întemeierea regatului Quel'Thalas

(6800 de ani înainte de WarCraft I)

Elfii înalți, conduși de *Dath'Remar*, au lăsat *Kalimdor* în urma lor și s-au înfruntat cu furtunile provocate de *Volbură*.

Flotele lor au cutureierat rămășițele lumii pentru mulți, mulți ani și au descoperit mistere și împărății pierdute de-a lungul călătoriei lor.

*Dath'Remar*, care și-a luat numele *Sunstrider* (sau "cel care umblă ziua"), a căutat locuri cu o considerabilă energie magică, care puteau deveni o nouă casă pentru poporul lui.

Flota lui a acostat pe plajele regatului pe care oamenii l-au numit mai târziu *Lordaeron*. Înaintând înspre centrul teritoriului, Elfii înalți au găsit o așezare dominată de liniștilele Porți din *Tirisfal*.

După câțiva ani, mulți dintre ei au început să înnebunească. Au crezut că ceva diabolic a cuprins acea parte a lumii, dar zvonurile nu s-au dovedit niciodată a fi adevărate. Elfii înalți și-au strâns taberele și s-au mu-

tat în partea de nord înspre un alt ținut bogat în energie magică.

Când elfii înalți traversau tărmurile muntoase accidentate ale *Lordaeronului*, călătoria lor a devenit mai periculoasă. Deoarece au fost privați efectiv de energiile dătătoare de viață ale *Fântânii Eternității*, mulți dintre ei s-au îmbolnăvit din cauza climatului aspru sau au murit de foame.

Cea mai tulburătoare schimbare, totuși, a fost faptul că ei nu mai erau nemuritori și nici imuni față de elemente. De asemenea, ei au scăzut cumva în înălțime și pielea lor și-a pierdut nuanța violetă caracteristică. În ciuda vitregiei sorții, ei au întâlnit multe creaturi monstruoase care nu au fost văzute niciodată în *Kalimdor*. Ei au mai găsit triburi de umanoizi primitivi care vânau prin bătrânele ținuturi împădurite. Cea mai mare amenințare pe care au întâlnit-o au fost flămânzii și șireții trolilor de pădure *Zul'Aman*.

Acești trolori cu pielea acoperită cu mușchi își puteau regenera membrele pierdute și se puteau vindeca de răni fizice grave, dar ei s-au dovedit a fi o rasă barbară și malefică.

Imperiul *Amani* s-a extins aproape peste toată partea de nord a *Lordaeronului* și trolori au luptat mult să-i păstreze pe nedoriți străini în afara granițelor lor. Elfii au dezvoltat o puternică aversiune față de trolori vi-

cioși și i-au omorât de câte ori le apăreau în fața ochilor.

După mulți ani, elfii înalți au găsit un teritoriu care era o rămășiță din *Kalimdor*. În adâncul pădurilor nordice de pe continent ei au înființat regatul *Quel'Thalas* și au jurat să creeze un imperiu puternic care ar putea împiedica dezvoltarea celui al verilor *kaldorei*.

Din nefericire ei au aflat curând că *Quel'Thalas* a fost întemeiat deasupra unui vechi oraș al trolilor pe care aceștia îl considerau sacru. Aproape imediat trolorii au început să atace așezările elfilor în masă.

Încăpățânați elfi, nedorind să renunțe la noul lor pământ, au folosit magia pe care au cules-o de la *Fântâna Eternității* și i-au ținut pe sălbaticii trolori sub control.

Sub conducerea lui *Dath'Remar* ei au fost capabili să-i învingă pe războinicii *Amani* care erau de zece ori mai mulți. Unii elfi care cunoșteau vechile avertismente ale kardo-reilor au simțit că folosirea magiei ar putea atrage atenția asupra dispărutei *Legiuni Arzătoare*.

Așadar ei au decis să-și ascundă pământurile în interiorul unei bariere protectoare care le permitea să folosească în continuare vrăji.

Ei au construit mai multe pietre monolitice în diferite locuri din



*Quel'Thalas* care marcau hotarele barierei magice. Pe lângă faptul că pietrele mascau magia elfilor de amenințările extradimensionale, ele îi ajutau pe elfi să sperie și să alunge bandele războinice de troluri superstițioși.

De-a lungul anilor *Quel'Thalas* a devenit un moment strălucitor care reflecta eforturile elfilor înalți și puterile lor magice. Măndrele lor palate erau construite folosind același stil arhitectural ca și vechile săli din *Kalimdor*, dar acum această arhitectură se îmbina direct cu topografia naturală a ținutului.

*Quel'Thalas* a devenit bijuteria strălucitoare pe care elfii au creat-o de-a lungul vremii. *Adunarea Lunii de Argint* a devenit forul de conducere în

*Quel'Thalas*, cu toate că dinastia *Sunstrider* menținea o putere politică modică. Formată șapte lorzi ai elfilor înalți, *Adunarea* a muncit pentru a asigura siguranța pământurilor elfilor și ale oamenilor.

Înconjurați de bariera lor protectoare, elfii înalți au rămas reci la vechile amenințări ale kaldoreilor și au continuat să folosească magia în mod flagrant în aproape toate aspectele vieții lor.

Pentru aproape patru sute de ani elfii înalți au trăit în pace între granițele sigure ale regatului. Cu toate acestea, răzbușătorii troluri nu erau așa de ușor de înfrânt. Au complotat și au uneltit în adâncurile pădurii și au așteptat ca numărul războinicilor lor să crească. În final, o puternică armată a trolurilor a atacat din pădurile în-

tunecate și a asediat turnurile strălucitoare ale *Quel'Thalas*-ului.

## Arathor și Războaiele Trolurilor

(2800 de ani înainte de *WarCraft I*)

În timp ce elfii înalți luptau pentru viețile lor împotriva atacului violent și sălbatic al trolurilor, împrăștiți, oamenii nomazi din *Lordaeron* luptau pentru a-și consolida pământurile triburilor lor.

Triburile umane și-au invadat reciproc așezările și nu puneau mare preț pe unificarea rasială sau pe onoare. Totuși, un trib cunoscut sub numele de *Arathi*, a observat că trolii deveneau o prea mare și puternică amenințare pentru a fi ignorată. *Arathi* și-au dorit să-și aducă toate tribu-

troluri sau chiar și a elfilor solitari dacă va fi nevoie, războinicii lorzi *Arathi* au decis să construiască un oraș-fortăreață puternic în regiunile sudice ale *Lordaeronului*.

Orașul, numit *Strom*, a devenit capitala națiunii *Arathi*, națiune care avea să se numească *Arathor*. În timp ce *Arathor* prospera, oameni din toate părțile vastului continent au călătorit în sud pentru protecția și siguranța orașului *Strom*.

Uniți sub același steag, triburile oamenilor au dezvoltat o cultură puternică și optimistă. *Thoradin*, regele *Arathorului*, știa că misterioșii elfi din nord se aflau în stare continuă de asediu, stare instaurată de către troluri, dar refuza să riște siguranța poporului său pentru a sări în apărarea străi-

nilor solitari. Au trecut multe luni când zvonuri cum că presupusa linie de apărare a elfilor era forțată să se îndrepte încet-încet spre sud.



rile sub regulile lor astfel încât să aibă un front unit împotriva războinicilor troluri.

După șase ani, viclenii *Arathi* au dejucat planurile triburilor rivale și au reușit să le învingă. După fiecare victorie, *Arathi* au oferit pace și egalitate popoarelor cucerite; cu toate acestea au câștigat și loialitatea celor pe care i-au înfrânt.

Până la urmă tribul *Arathi* a ajuns să includă mai multe triburi disperate și astfel și-au îngroșat considerabil rândurile armatei. Încrăzătorii în faptul că pot rezista în fața războinicilor

Doar când ambasadorii epuizați din *Quel'Thalas* au ajuns în *Strom*, *Thoradin* și-a dat seama cât de mare era amenințarea trolurilor.

Elfii l-au informat pe *Thoradin* că armatele trolurilor erau vaste și că dacă trolii vor distruge *Quel'Thalas*-ul, ei vor ataca și pământurile din sud.

Disperați, elfii cu nevoie cumplită de ajutoare militare, au hotărât în grabă să învețe anumiți oameni să stăpânească magia în schimbul ajutorului împotriva bandelor războinice. *Thoradin*, deși neîncrăzător în magie,





a convenit să-i ajute pe elfi. Aproape imediat elfii vrăjitori au ajuns în *Arathor* și au început să instruiască un grup de oameni în tainele magiei.

Elfii și-au dat seama că deși oamenii erau neîndemânatici în mânăuirea magiei, ei posedau o afinitate naturală senzațională pentru practicile magice.

O sută de oameni au fost învățați cele mai de bază secrete ale magiei elfilor, dar nu mai mult decât a fost absolut necesar pentru a lupta cu trolii.

Convinși că învățaceii oameni erau gata să-i ajute în această luptă, elfii au părăsit *Stromul* și au călătorit în nord împreună cu puternicele armate ale regelui *Thoradin*.

Armatele unite ale elfilor și ale oamenilor au izbit bandele de războinici trolu la poalele *Munților Alterac*.

Bătălia a durat multe zile, dar neabătutele armate ale *Arathorului* nu au obosit și nu au cedat nici un petec de pământ trolilor.

Lorzii elfi au considerat că a sosit timpul să dezlănțuie puterile magiei lor asupra inamicului. Sutele de magicieni umani și o mulțime de vrăjitori elfi au chemat furia cerurilor și au dat foc armatei trolilor.

Focurile primordiale n-au permis trolilor să-și regenereze rănilor și astfel le-au ars trupurile torturate dinspre interior spre exterior.

În timp ce armatele zdrobite ale trolilor încercau să scape fugind, armatele lui *Thoradin* îi urmăreau și îi măcelăreau până la ultimul trol.

Trolii nu își vor reveni niciodată pe deplin după această înfrângere și istoria nu-i va mai vedea niciodată ridicându-se ca o națiune.

Siguri că *Quel'Thalas* a fost salvat de la distrugere, elfii au făcut un pact de loialitate și prietenie cu națiunea *Arathor* și cu următorii regi ai acesteia. *Thoradin*, oamenii și elfii

vor avea relații pașnice mulți ani de acum în colo.

## Gardienii din Tirisfal

(2700 de ani înainte de WarCraft I)

Odată cu dispariția trolilor de pe pământurile nordice, elfii din *Quel'Thalas* și-au îndreptat eforturile în scopul reconstruirii ținutului glorios. Armatele victorioase din *Arathor* s-au reîntors acasă spre ținuturile aflate la sudul *Stromului*. Societatea umană din *Arathor* au crescut și au prosperat, dar totuși

*Thoradin*, temându-se că regatul său s-ar putea destrăma dacă s-ar extinde prea mult, a făcut ca *Strom* să rămână în centrul imperiului *Arathor*. După mulți ani de pace, de creștere și de comerț, grandiosul *Thoradin* a murit de bătrânețe, lăsând generației tinere a *Arathorului* libertatea de a se extinde dincolo de ținuturile *Stromului*.

Cei o sută de vrăjitori de la începuturi, care au fost călăuziți pe căile magiei de către elfi, și-au dezvoltat puterile și au studiat în detaliu disciplinele mistice de creare a vrăjilor.

Acești vrăjitori, aleși inițial pentru voința lor puternică și spiritele lor nobile, au practicat întotdeauna magia cu grijă și responsabilitate; cu toate acestea ei au împărtășit secretele și puterile noii generații care nu ținea cont de rigorile războiului sau de necesitatea de a se autostăpâni. Acești magicieni mai tineri au început să practice magia pentru câștiguri personale, nu pentru a-și ajuta semenii.

În timp ce imperiul creștea și se extindea peste noi țărâni, tinerii vrăjitori s-au împărțiat și ei și pe pământurile din sud. Exercițându-și puterile mistice, vrăjitorii și-au protejat frații împotriva creaturilor sălbatice de pe pământuri și au făcut posibilă construirea în sălbăticie a unor noi orașe-state.

Pe măsură ce puterile lor creșteau, magii au devenit mai vanitoși ca niciodată și izolați de restul societății.

Al doilea oraș-stat *arathorian* din *Dalaran* a fost fondat pe pământurile din nordul *Stromului*. Mulți tineri vrăjitori fără experiență au lăsat în urmă limitele impuse în *Strom* și au călătorit spre *Dalaran*, unde sperau să-și folosească noile puteri cu mai multă libertate.

Acești magicieni și-au folosit aptitudinile pentru construirea unor turnuri vrăjite în *Dalaran* și și-au continuat studiile. Cetățenii din *Dalaran* au tolerat eforturile magicienilor și au construit o economie prosperă sub protecția apărătorilor lor care foloseau și ei magia. Însă, datorită faptului că din ce în ce mai mulți vrăjitori practicau această artă, fenomene bizare deformau realitatea aparentă din jurul *Dalaranului*.

Agenții rău voitori ai *Legiunii Arzătoare*, care au fost izgoniți când *Fântâna Eternității* a fost distrusă, au fost ademeniți înapoi în lume de către nebăgarea de seamă a vrăjitorilor din *Dalaran*.

Cu toate că acești demoni relativ slabi nu și-au făcut apariția în forță, ei au creat mare confuzie și haos pe străzile din *Dalaran*.

Multe din aceste întâlniri demonice au fost evenimente izolate și conducătorii magocrați au făcut tot posibilul pentru a păstra aceste evenimente ascunse publicului.

Cei mai puternici magicieni au fost trimiși să captureze demonii, dar deseori ei nu au fost șanse de reușită în fața agenților solitari ai *Legiunii*.

După câteva luni, țărânii superstițioși au început să-i suspecteze pe conducătorii lor vrăjitori că ascund ceva teribil. Zvonuri despre revoluție au început să se răspândească rapid pe străzile *Dalaranului* deoarece cetățenii paranoici au pus sub semnul îndoielii motivele și practicile vrăjitorilor pe care i-au admirat înainte.

Magocrații, temându-se că țărânii se vor revolta și că *Strom* va lua poziție împotriva lor, au apelat la singurii pe care îi credeau capabili să





înțeleagă și să îi ajute în această problemă: elfii.

Când au auzit veștile magocraților despre activitatea demonică din *Dalaran*, elfii i-au trimis repede pe cei mai puternici vrăjitori ai lor pe tărâmurile oamenilor. Magii elfi au studiat curenții energiei în *Dalaran* și au făcut rapoarte detaliate ale tuturor activităților demonice pe care le-au observat.

Ei au tras concluzia că în ciuda faptului că existau doar câțiva demoni liberi în lume, *Legiunea* însăși rămânea o cumplită amenințare atâta timp cât oamenii continuă să folosească forțele magiei.

*Adunarea Lunii Argintii*, care a domnit peste elfii din *Quel'Thalas*, a fost de acord cu un pact secret cu magocrații din *Dalaran*. Elfii le-au spus magocraților despre istoria vechiului *Kalimdor* și despre *Legiunea Arzătoare*, o istorie care încă mai amenința lumea.

Ei i-au informat pe oameni de faptul că atâta timp cât folosesc magia, vor trebui să-și protejeze cetățile de agenții diabolici ai *Legiunii*. Magocrații au propus împuternicirea unui campion muritor care ar folosi puterile lor colective cu scopul de a purta un război fără sfârșit și secret împotriva *Legiunii*.

S-a stabilit că majoritatea omenirii nu va putea ști niciodată despre *Gardieni* sau despre amenințarea *Legiunii* de teamă că ei ar putea înnebuni de frică și paranoia. Elfii au fost

de acord cu propunerea și au fondat o societate secretă care va supraveghea alegerea *Gardienilor* și va ajuta la împiedicarea răspândirii haosului în lume.

Societatea și-a ținut întâlnirile secrete în umbroasele *Porți din Tirisfal*, unde elfii înalți s-au stabilit la început în *Lordaeron*. Ei au numit secta secretă *Gardienii din Tirisfal*. Campionilor muritori care au fost aleși să fie *Gardieni* li s-au încredințat puteri incredibile ale magiei elfilor și oamenilor. Chiar dacă întotdeauna va exista un singur *Gardian*, el deținea o putere atât de vastă încât putea să lupte singur împotriva agenților *Legiunii* oriunde s-ar afla ei în lume.

Puterea *Gardienilor* era atât de mare încât doar *Consiliul din Tirisfal* avea permisiunea să aleagă potențiali succesori care să poarte pelerina *Gardienilor*.

Ori de câte ori un *Gardian* îmbătrânea sau când deveneau prea obosiți de războiul secret împotriva haosului, *Consiliul* alegea un nou campion și transfera noului *Gardian* puterea celui vechi.

De-a lungul mai multor generații, *Gardienii* au apărut masele umane împotriva amenințării invizibile a *Legiunii Arzătoare* de pe teritoriile *Arathorului* și *Quel'Thalas-ului*. *Arathorul* s-a dezvoltat și a prosperat în timp ce folosirea magiei s-a răspândit de-a lungul imperiului. Între timp, *Gardienii* au

vegheat atenți la aparițiile semnelor de activități demonice.

## Forja de Fier - trezirea dwarfilor

(2500 de ani înainte de *WarCraft I*)

În timpurile vechi, după ce titanii au părăsit *Azerothul*, copiii lor, cunoscuți sub numele de pământeni, au continuat să formeze și să păzească ascunzișurile din adâncurile lumii. Pământenii nu erau de loc îngrijorați cu privire la afacerile de la suprafață ale raselor de dwarfi și au continuat doar să exploateze adâncurile întunecate ale pământului.

Când lumea a fost împărțită de distrugerea *Fântânii Eternității*, pământenii au fost profund afectați. Năuciți de durerea pământului însuși, pământenii au pierdut mult din identitatea lor și s-au stabilit în camerele de piatră în care au fost creați întâia dată. *Uldaman*, *Uldum*, *Ulduar*... au fost numele vechilor orașe ale titanilor în care pământenii au primit formă. Îngropați adânc sub pământ, pământenii s-au odihnit timp de 800 de ani.

Deși nu este clar ce anume i-a trezit, pământenii izolați în *Uldaman* s-au ridicat din somnul pe care singuri și l-au impus.

Acești pământeni au descoperit că s-au schimbat semnificativ în timpul hibernării. Pielea lor pietroasă s-a înmuiat și a devenit fină, iar puterile lor asupra pietrelor și pământului





au slăbit. Ei au devenit creaturi muritoare.

Autonumindu-se dwarfi, ultimii dintre pământeni au părăsit coridoarele *Uldamanului* și s-au aventurat în lumea care se trezea. Încă atrași de siguranța și minunile locurilor adânci, ei au fondat o împărăție vastă sub cel mai înalt munte de pe tărâmlor. Ei și-au numit ținutul *Khaz Modan* sau *Muntele lui Khaz*, în onoarea titanului *Khaz'goroth*. Construind un altar pentru părintele lor titan, dwarfii au meșterit o puternică forjă până în inima muntelui. De aceea, orașul care s-a dezvoltat de jur împrejurul forței se va numi întotdeauna *Forja de Fier*.

Dwarfii, prin natura lor erau fascinați de modelarea pietrelor prețioase și ale pietrei, au stabilit să sape împrejurimile munților pentru bogății și minerale prețioase. Mulțumiți de munca lor de sub pământ, dwarfii au rămas izolați față de afacerile vecinilor dwarfi de la suprafață.

### Cele șapte regate

(1200 de ani înainte de WarCraft I)

*Strom* a continuat să fie cel mai important oraș din *Arathor* dar, la fel ca și *Dalaranului*, numeroase orașe-state au apărut de-a lungul și de-a latul continentului *Lordaeron*. *Gilneas*, *Alterac* și *Kul Tiras* au fost primele orașe-state apărute și, cu toate că fiecare avea propriile obiceiuri și relații comerciale, toate s-au aflat sub autoritatea unificatoare a orașului *Strom*.

Sub supravegherea vigilentă a *Ordinului din Tirisfal*, *Dalaranul* a devenit cel mai important centru educațional al magicienilor din întregul ținut. Magocrații care au condus *Dalaranul* au fondat *Kirin Tor-ul*, o sectă specializată care avea sarcina de a cataloga fiecare vrajă și obiect magic cunoscut lumii în acel moment.

*Gilneas* și *Alterac* au devenit susținători puternici ai orașului *Strom* și și-au construit armate impresionante care explorau ținuturile muntoase din sudul *Khaz Modan-ului*.

Aceasta a fost perioada când oamenii au întâlnit pentru prima dată vechia rasă a dwarfilor și au călătorit prin cavernele orașului subteran *Forja de Fier*. Oamenii și dwarfii și-au împărțit unii altora numeroase secrete despre prelucrarea metalelor și și-au descoperit dragostea comună pentru lupte și istorisiri.

Orașul-stat *Kul Tiras*, fondat pe o insulă aflată la sud de *Lordaeron*, și-a dezvoltat o economie prosperă bazată pe pescuit și pe navigație.

De-a lungul timpului *Kul Tiras-ul* și-a construit o flotă puternică de vase comerciale care navigau prin toate ținuturile cunoscute în căutarea bunurilor exotice care erau cumpărate și apoi vândute.

În schimb, pe măsură ce economia *Arathorului* înflorea, cele mai

puternice elemente fundamentale ale sale au început să se dezintegreze.

Cu timpul, lorzii din *Strom* s-au hotărât să-și mute reședințele în ținuturile luxuriante din nordul *Lordaeronului* și să părăsească ținuturile aride din sud.

Moștenitorii regelui *Thoradin*, ultimii descendenți ai liniei de sânge *Arathi*, au susținut că orașul *Strom* nu trebuie părăsit și astfel s-au confruntat cu disprețul claselor înalte ai căror membri erau nerăbdători să plece.

Lorzii din *Strom*, dorind să regăsească puritate și înțelepciune în nordul sălbatic, au decis să-și lase în urmă vechiul oraș. Departe în nordul *Dalaranului*, lorzii din *Strom* au construit un nou oraș-stat pe care l-au numit *Lordaeron*. Întregul continent avea să primească numele acestui oraș-stat. *Lordaeron* a devenit o adevărată *Mecca* pentru pelerinii religioși și pentru toți cei care își căutau pacea interioară și securitatea.

Descendenții liniei *Arathi*, rămași în ruinele dintre zidurile vechiului *Strom*, s-au hotărât să călătorească spre sud peste munții pietroși *Khaz Modan*.

Călătoria lor s-a încheiat în sfârșit după mai multe anotimpuri și ei s-au stabilit în regiunea nordică a continentului pe care îl vor numi *Azeroth*. Într-o vale fertilă ei au fondat regatul *Stormwind* care a devenit repede o putere independentă.

Pușinii războinici care au rămas în *Strom* au decis să apere vechile ziduri ale orașului lor. *Strom* nu a mai fost centrul imperiului, dar s-a transformat într-o nouă națiune numită *Stromgarde*.

Deși fiecare oraș-stat a devenit prosper, imperiul *Arathor* s-a dezintegrat. Pe măsură ce fiecare națiune și-a dezvoltat propriile obiceiuri și credințe, ele au devenit din ce în ce mai separate una de alta.

Visul regelui *Thoradin*, care dorea o umanitate unită, a pălit în cele din urmă.



## Aegwynn și vânătoreea dragonului

(823 de ani înainte de WarCraft I)

Pe măsură ce disputele politice și rivalitățile dintre cele șapte națiuni umane apăreau și dispăreau, linia *Gardienilor* și-a păstrat vigilența constantă împotriva haosului. Au fost mulți *Gardieni* de-a lungul anilor, dar numai unul deținea puterile magice ale lui *Tirisfal* la un moment dat.

Unul dintre ultimii *Gardieni* ai erei a ieșit în evidență ca o războinică puternică împotriva *Umbrelor*. *Aegwynn*, o fată înflăcărată, a obținut aprobarea ordinului și a primit mantaua *Gardianului*.

*Aegwynn* a muncit cu ardoare pentru a vâna și a eradica demonii oriunde-i putea găsi, dar ea a pus deoseori la îndoială autoritatea *Consiliului* lui *Tirisfal* dominat de bărbați.

Ea credea că vechii elfi și bătrânii care conduceau consiliul aveau o gândire prea rigidă și nu aveau o viziune suficientă pentru a încheia odată pentru totdeauna conflictul împotriva haosului.

Nerăbdătoare să asiste la discuții și dezbateri lungi, ea își dorea cu ar-

doare să-și demonstreze capacitățile în fața bătrânilor și a superiorilor. Astfel ea a ales deseori, în situații cruciale, vitejia în detrimentul înțelepciunii.

Pe măsură ce măiestria sa de a controla puterea cosmică a lui *Tirisfal* creștea, ea a devenit conștientă de prezența a unui număr de demoni puternici care bântuiau continentul înghețat din nord *Northrend*.

Călătorind în nordul îndepărtat *Aegwynn* i-a găsit pe demoni în munți. Acolo ea a descoperit că demonii vânau pe unul dintre ultimii dragoni zburători care supraviețuiseră și secau vechile creaturi de puterile lor magice.

Mândrii dragoni care se retrăseră din fața societăților muritorilor care avansau continuu, au ajuns în situația de a lupta de la egal la egal cu forțele întunecate ale magiei *Legiunii*. *Aegwynn* s-a confruntat cu demonii și, cu ajutorul nobililor dragoni, i-a distrus.

Totuși, după ce ultimul demon a dispărut din lumea muritorilor, o uriașă furtună a izbucnit în întregul nord.

O uriașă figură întunecată a apărut în ceruri deasupra *Northrendului*. *Sargerass*, regele demon și lordul *Legiunii* *Arzătoare* a apărut în fața lui *Aegwynn* emanând energie malefică.

El i-a spus tinerii că perioada lui *Tirisfal* se apropie de sfârșit și lumea se va închina în fața asaltului lui *Legiunii*.

Mândra *Aegwynn*, crezându-se capabilă să-l înfrunte pe zeul amenințător, și-a

dezlănțuit puterile împotriva arătării. Cu o ușurință tulburătoare l-a atacat fără cruțare pe lordul demon folosindu-și puterile și a reușit să-i ucidă învelișul fizic.

Îngrijorată că spiritul lui *Sargerass* va dăinui, naiva *Aegwynn* a ferecat rămășițele corpului în una dintre vechile săli ale *Kalimdorului* care ajunseseră pe fundul mării când *Fântâna Eternității* a fost distrusă.

*Aegwynn* nu avea să știe niciodată că a făcut exact ceea ce plănuia *Sargerass*.

Astfel, ea a consfințit cu nehibzuintă soarta lumii muritorilor deoarece *Sargerass*, în momentul morții corpului său, și-a transferat spiritul în corpul slăbit al lui *Aegwynn*.

Neștiut de tânăra, *Sargerass* avea să rămână ascuns pentru mulți ani în cotloanele întunecate ale sufletului ei.

## Războiul celor Trei Cio-cane

(230 de ani înainte de WarCraft I)

Dwarfii din *Forja de Fier* au trăit în pace timp de multe secole. Totuși, societatea lor a devenit prea mare pentru limitările impuse de orașele din interiorul munților.

Cu toate că puternicul rege *Modemus Anvilmar* a domnit cu înțelepciune și dreptate asupra tuturor dwarfilor, trei facțiuni puternice au apărut în societatea dwarfilor.

Clanul *Bărbilor de Bronz*, condus de *Thane Madoran Barbă de Bronz* a menținut legături strânse cu regele și a fost apărătorul tradițional al muntelui în care se afla *Forja de Fier*.

Clanul *Ciocanului Sălbatic*, condus de *Thane Khardros Ciocan Sălbatic* locuia în înălțimile și piscurile din jurul muntelui și doreau să obțină un control mai mare asupra orașului.

A treia facțiune, clanul *Fierului Întunecat* era condus de vrăjitorul *Thane Thaurissan*. Acest clan s-a ascuns în umbrele adânci de sub munte și a complotat atât împotriva *Bărbilor de Bronz*, cât și a *Ciocanelor Sălbatic*.





Pentru o perioadă cele trei facțiuni au păstrat o pace firavă, dar tensiunile au erupt când regele *Anvilmar* a murit datorită bătrâneții.

Cele trei clanuri conducătoare au început războiul pentru a controla *Forja de Fier*. Războiul civil al dwarfilor s-a dezlănțuit timp de mulți ani sub pământ. Până la urmă *Bărbile de Bronz*, care aveau cea mai mare armată, i-au izgonit pe ceilalți de sub munte.

*Khardos* și războinicii săi ai *Ciocanelui Sălbatice* au călătorit spre nord prin porțile de la *Dun Algaz* și și-au fondat propriul regat în interiorul îndepărtatului vârf *Grim Batol*.

Acolo *Ciocanele Sălbatice* au prosperat și și-au reconstruit comorile. Lui *Thaurissan* și clanului *Fierului Întunecat* nu le-a mers extrem de bine. Umiliți și furioși datorită înfrângerii, au jurat răzbunare *Forjei de Fier*.

Conducându-și oamenii departe spre sud, *Thaurissan* a fondat un oraș (căruia i-a dat numele său) în interiorul frumoșilor munți *Redridge*. Prosperitatea și trecerea anilor nu a făcut prea multe pentru a ușura ranchiuna clanului *Fierului Întunecat* împotriva verilor lor.

*Thaurissan* și soția sa vrăjitoarea *Modgud* au lansat un asalt pe două fronturi împotriva *Forjei de Fier* și a *Grim Batolului*. Clanul *Fierului Întunecat* intenționa să cucerească întregul *Khaz Modan*.

Armatele clanului *Fierului Întunecat* s-au dezlănțuit asupra fortăreței verilor lor și au fost foarte aproape de a cuceri ambele regate. Totuși, *Madoran Barbă de Bronz* și-a condus pâna la urmă clanul într-o victorie decisivă în fața armatei de vrăjitori a lui *Thaurissan*.

El și servitorii săi s-au retras în orașul lor, neștiind că la *Grim Batol* armata lui *Modgud* nu avea o soartă foarte diferită în lupta împotriva lui *Khardos* și a războinicilor *Ciocanelor Sălbatice*.

În timpul confruntării cu războinicii inamici *Modgud* și-a folosit puterile pentru a semăna frica în inimile

acestora. Umbrele s-au mișcat la comanda ei și arătări întunecate s-au furizat din adâncurile pământului și-au bântuit sălile clanului *Ciocanelor Sălbatice*.

Până la urmă, *Modgud* a reușit să treacă de porți și a început asediul asupra fortăreței însăși. *Ciocanele Sălbatice* au luptat cu disperare, *Khardos* însuși făcându-și drum prin masele turbate pentru a o ucide pe regi-na vrăjitoare.

După ce și-au pierdut regina, cei din clanul *Ciocanelor Sălbatice* s-au îndreptat grăbiți spre fortăreața regelui lor, dar nu au reușit să ajungă decât în fața armatelor din *Forja de Fier* care veniseră să ajute *Grim Batolul*.

Zdrobite între două armate, forțele rămase ale *Clanului Fierului Întunecat* au fost distruse în totalitate.

Armatele combinate ale *Forjei de Fier* ale și *Grim Batolului* s-au îndreptat spre sud cu intenția de a-l distruge pe *Thaurissan* împreună cu clanul său, o dată pentru totdeauna.

Nu au ajuns foarte departe când furia lui *Thaurissan* s-a transformat într-o vrajă de proporții cataclismice. Dorind să cheme o creatură supranaturală care să-i asigure victoria, *Thaurissan* a apelat vechile puteri care dormeau în adâncuri.

Spre stupoarea sa creatura care a apărut a fost mai teribilă decât orice

coșmar pe care și l-ar fi putu imagina și această creatură i-a adus sfârșitul.

*Ragnaros, Lordul Focului*, stăpân nemuritor al tuturor forțelor primordiale ale focului, fusese alungat de titani când lumea era tânără.

Acum, eliberat de chemarea lui *Thaurissan*, *Ragnaros* a revenit la viață încă o dată. Renașterea apocaliptică a lui *Ragnaros* a zguduit munții *Redridge* și a creat un vulcan furios în centrul devastării.

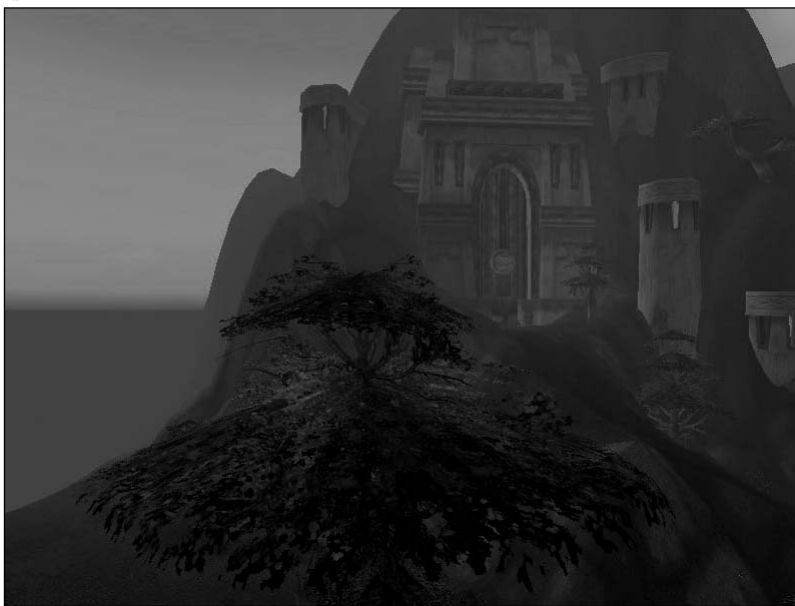
Vulcanul, numit *Turnul Pietrei Negre*, era mărginit la nord de defileul dogoritor și de stepele arzătoare la sud.

Deși *Thaurissan* a fost ucis de forțele pe care le-a dezlănțuit, frații săi care au supraviețuit au devenit până la urmă sclavii lui *Ragnaros*. Ei au rămas în *Turn* până în ziua de astăzi.

Observând devastarea îngrozitoare și focurile care se răspândeau peste munții din sud, regele *Madoran* și regele *Khardos* și-au oprit armatele și s-au întors în grabă spre regele lor, nedorind să înfrunte furia teribilă a lui *Ragnaros*.

*Bărbile de Bronz* s-au întors în *Forja de Fier* și și-au reconstituit gloriosul oraș.

De asemenea *Ciocanele Sălbatice* s-au întors în *Grim Batol*. Totuși, moartea lui *Modgud* a lăsat o pată malefică deasupra fortăreței din munte și *Ciocanele Sălbatice* au găsit-o de nelocuit.





Ei aveau inimile amare datorită pierderii caselor iubite. Regele *Barbă de Bronz* le-a oferit *Ciocanelor Sălbatice* un loc în interiorul *Forjei de Fier*, dar *Ciocanele* au refuzat ferm. *Khardros* și-a condus clanul spre nord în ținuturile *Lordaeronului*.

Stabilindu-se în pădurile luxuriante din interiorul ținutului clanul *Ciocanelor Sălbatice* au construit un oraș numit *Vârful Misterios* unde au trăit aproape de natură și chiar au stabilit legături cu puternicii grifoni din regiune.

Dorind să păstreze relațiile și comerțul cu verii lor, dwarfii din *Forja de Fier* au construit două arcade masive pe care le-au numit *Thandol Span* și care acopereau distanța dintre *Khaz Modan* și *Lordaeron*.

Sprijinite de comerțul reciproc, cele două regate au prosperat. După ce *Madoran* și *Khardros* au murit, fiii lor au comandat două statui grandioase în onoarea părinților lor.

Cele două statui vor veghea asupra trecătorii spre ținuturile din sud care au devenit vulcanice în momentul trezirii lui *Ragnaros*.

Ele au servit atât ca avertisment adresat celor care ar dori să atace regatele dwarfilor, cât și ca amintire a prețului pe care clanul *Fierului Întunecat* l-a plătit pentru crimele comise.

Cele două regate au păstrat legături strânse timp de câțiva ani, dar membrii clanului *Ciocanelor Sălbatice* s-au schimbat mult datorită ororilor pe care le-au văzut la *Grim Batol*.

Ei au început să trăiască al suprafața pământului, pe coastele *Vârfului Misterios*, în loc să construiască un regat vast în interiorul muntelui. Diferențele ideologice dintre cele două clanuri rămase au dus până la urmă la separarea drumurilor acestora.

## Ultimul Guardian

(45 de ani înainte de Warcraft I)

*Aegwynn* a devenit tot mai puternică de-a lungul anilor și și-a folosit energiile lui *Tirisfal* pentru a-și întârzia cu mult moartea.

Crezând cu nesăbuiță că l-a învins cu adevărat pe *Sarger*, ea a continuat să apere lumea împotriva

slujitorilor regelui demon timp de nouă sute de ani.

Totuși, *Consiliul din Tirisfal*, a decretat până la urmă că îndatoririle ei trebuie să se încheie. *Consiliul* i-a cerut lui *Aegwynn* să se întoarcă în *Dalaran* pentru ca un nou succesor să poată fi ales. Totuși, *Aegwynn*, neîncrezătoare în *Consiliu*, a decis să își aleagă singură succesorul.

Mândra *Aegwynn* a plănuț să dea naștere unui fiu căruia avea să-i transmită puterile sale. Nu avea nici o intenție să permită *Ordinului din Tirisfal* să-l manipuleze pe succesorul ei așa cum încercase să o manipuleze pe ea.

Călătorind prin ținuturile din sud ale națiunii *Azeroth*, *Aegwynn* a găsit tatăl perfect pentru fiul ei: un bărbat magician numit *Nielas Aran*. *Aran* era vrăjitorul curții și sfetnic al regelui *Azerothului*.

*Aegwynn* l-a sedus pe magician și a dat naștere unui fiu. Afinitatea naturală pentru magie a lui *Nielas* avea să pătrundă în copilul nenăscut și să definescă pașii tragici pe care acesta îi va face mai târziu.

Puterea lui *Tirisfal* a fost de asemenea implantată în copil, dar nu avea să iasă la iveală decât în momentul în care acesta avea să ajungă la maturitatea fizică.

Timpul a trecut și *Aegwynn* a dat naștere fiului ei într-o dăbravă izolată. Botezându-și băiatul *Medivh*, ceea ce însemna *păstrătorul secretelor* în limba elfilor înalți, *Aegwynn* credea că băiatul, la maturitate, va ajunge următorul *Gardian*.

Din nefericire spiritul malefic a lui *Sarger*, care se ascundea înăuntrul ei, a pus stăpânire pe copilul fără apărare încă de când acesta nu era născut. *Aegwynn* habar nu avea că noul *Gardian* al lumii era deja posedat de cel mai mare inamic.

Sigură că bebelușul ei era sănătos, ea l-a dus pe tânărul *Medivh* la curtea din *Azeroth* și l-a lăsat acolo pentru a fi crescut de tatăl său muritor și poporul acestuia. Apoi a răătăcit prin sălbăticiune pregătindu-se

pentru a înfrunta orice ar fi așteptat-o după moarte.

*Medivh* a crescut și a devenit un băiat puternic, dar nu bănuia că avea la dispoziție, prin naștere, puterea lui *Tirisfal*.

*Sarger* a așteptat până când puterea tânărului a început să se manifeste. Până să ajungă adolescent, *Medivh* a devenit foarte popular în *Azeroth* datorită puterilor sale magice și

pleca deseori în aventuri împreună cu cei doi prieteni ai săi: *Llane*, prințul *Azerothului* și *Andwin Lothar*, unul dintre ultimii descendenți ai liniei de sânge *Arathi*.

Cei trei băieți au provocat multe neazuri în regat, dar ei erau simpatizați de majoritatea cetățenilor.

Când *Medivh* a împlinit paisprezece ani puterea cosmică dinăuntrul său s-a trezit și s-a izbit de spiritul atotpătrunzător a lui *Sarger* care stătea la pândă în cotloanele sufletului său.

*Medivh* a căzut într-o stare cata tonică care a durat mulți ani. Când s-a trezit din comă, a observat că a devenit adult și prietenii săi *Llane* și *Andwin* au devenit regenți în *Azeroth*.

Deși dorea să-și folosească incredibilele puteri nou-descoperite pentru a proteja ținutul pe care îl numea casă, spiritul întunecat a lui *Sarger* i-a răsucit gândurile și emoțiile îndreptându-l spre un sfârșit perfid.

*Sarger* s-a arătat în inima întunecată a lui *Medivh*, deoarece știa că planurile sale pentru a doua invazie a lumii erau aproape să se îplinească și că ultimul *Gardian* al lumii le va duce la îndeplinire.

(va urma)

