Istoria WARCRAFT

Carmen Scorțaru

O mare contribuție la succesului unui joc îl are firul epic care stă la baza acestuia. Uneori, poveștile sunt atât de interesante încât, pe baza lor, apar diferite romane sau filme. Totuși, unele povești trec chiar și de această barieră... Un excelent exemplu în acest sens este universul WarCraft pentru care a fost creată o adevărată mitologie alternativă care să explice evenimentele din joc. Pe parcursul câtorva numere vă vom prezenta evenimentele care au avut loc în universul imaginar WarCraft, începând cu momentul creării acestuia.

Titanii și crearea Universului

Nimeni nu știe cu exactitate cum a început existența *Universului*. Unii susțin că a avut loc o catastrofală explozie cosmică care a trimis un număr infinit de limi învârtindu-se în vastitatea *Marelui Întuneric* - lumi care vor susține într-o zi forme de viață de o minunată și teribilă diversitate. Alții consideră că *Universul* a fost creat ca un întreg de către o entitate atotputernică. Deși orginile exacte ale acestui *Univers* haotic rămân nesigure, știm cu siguranță că a apărut o rasă de ființe puternice al căror scop era să aducă stabilitatea pe diferitele lumi pentru ca ființele care vor călca pe urmele lor să aibă un viitor asigurat.

Titanii colosali, zei cu piele metalică din cele mai îndepărtate colțuri ale cosmosului, au explorat nou-născutul *Univers* și au început să lucreze pe lumile pe care le întâlneau. Ei au transformat lumile ridicând munți uriași și săpând mări vaste. Au creat cerurile și au format atmosferele lumilor. Toate acestea făceau parte dintr-un plan minuțios elaborat care se desfășura într-o perioadă extrem de lungă de timp și al cărui scop era să creeze ordine din haos. Mai mult, ei au împuternicit rase primitive să vegheze asupra lumilor lor și să păstreze integritatea acestor lumi.

Conduși de o sectă elitistă cunoscută sub numele de *Panteon*, titanii au adus ordinea pe o sută de milioane de lumi răspândite prin *Marele Întuneric* în primele ere ale creației.

Binevoitorul *Panteon* al cărui scop era de a proteja aceste lumi, a fost întotdeauna vigilent împotriva amenințării atacului maleficelor entități extradimensionale din *Vârtejul Neterului*. *Neterul*, o dimensiune eterică a magiei haotice care a legat imensele lumi ale *Universului*, era casa unui infinit număr de ființe malefice, demonice care urmăreau să distrugă viața și să devoreze energiile *Universului* viu. Nefiind capabil să cedeze răului sau slăbiciunilor de orice fel, titanii s-au luptat să găsească o modalitate pentru a elimina amenințarea constantă a demonilor.

Sargeras și trădarea

De-a lungul timpului, entitățile demonice au pătruns în lumile titanilor pornind din *Vârtejul Neterului* și *Panteonul* și-a ales cel mai mare războinic pentru a acționa în prima linie a defensivei. *Sargeras*, un nobil gigant din bronz topit, și-a îndeplinit sarcinile de-a lungul a nenumărate milenii, căutând și distrugând demonii oriunde i-a putut găsi. De-a lungul eonilor *Sargeras* a întâlnit două puternice rase demonice, ambele având scopul de a obține cât mai multă putere și de a domina *Universul* fizic.

Eredarii, o rasă vicleană de vrăjitori demonici, și-au folosit magia pentru a invada mai multe lumi și a le transforma locuitorii în sclavi. Rasele indigene din aceste lumi au fost transformate de răuvoitorii eredari și au devenit ele însele rase demonice. Deși puterile aproape nelimitate ale lui *Sargeras* erau mai mult decât suficiente pentru a-i învinge pe maleficii eredari, el a avut probleme imense cu creaturile corupte și cu răul care consuma totul. Incapabil să accepte această depravare, marele titan a început să alunece într-o depresie neagră. În ciuda dificultăților din ce în ce mai mari, *Sargeras* a reușit să salveze *Universul* de acești vrăjitori și i-a împins într-un colț al *Vârtejului Neterului*.

În timp ce confuzia și mizeria sa se adânceau, *Sargeras* a fost forțat să

se înfrunte cu un alt grup care dorea să întrerupă ordinea titanilor: *nathrezimii*. Această rasă întunecată de demoni vampiri (cunoscuți și ca lorzi ai groazei) a cucerit un număr de lumi prin posedarea locuitorilor acestora și transformarea acestora în umbre. Infamii și ticăloșii lorzi ai groazei au incitat națiuni întregi una împotriva altora manipulându-le pentru a crea o ură inconștientă și lipsă de încredere. *Sargeras* i-a învins cu ușurință pe *Nathrezimi*, dar acțiunile lor l-au afectat profund.

Pe măsură ce îndoielile și disperarea au copleșit simțurile lui *Sargeras*, el și-a pierdut nu numai încrederea în propria misiune, ci și în viziunea titanilor în ordinea *Universului*. Până la urmă a ajuns să creadă că însuși conceptul de ordine era greșit și că haosul și depravarea erau singurele caracteristici absolute ale *Universului* întunecat și singuratic. Prietenii săi titani au încercat să îl convingă că greșește și să calmeze emoțiile sale determinate de furie, dar el nu a luat în considerare convingerile lor optimiste, ci a afirmat că acestea erau iluzii menite să îi autoconvingă pe titani. Plecând furtunos din rândurile titanilor, *Sargeras* a plecat să își găsească propriul său loc în *Univers*. Cu toate că *Panteonul* s-a întristat când a aflat de plecarea sa, titanii nu ar fi putut niciodată prevedea cât de departe va merge fratele lor pierdut.

În momentul în care nebunia i-a consumat ultimele vestigii ale spiritului nobil, *Sargeras* a început să creadă că titanii înșiși erau vinovați pentru eșecul creației. Luând până la urmă decizia de a anula munca titanilor, el a format o armată de neoprit cu scopul de a trece prin foc întregul *Univers*.

Chiar și aspectul titanic al lui *Sargeras* a început să se deformeze datorită coruperii care i-a afectat inima odată nobilă. Ochii săi, părul și barba au erupt în flăcări și pielea sa metalică de bronz s-a deschis pentru a scoate la suprafață un furnal nesfârșit de ură arzătoare.

În furia sa, *Sageras* a dărâmat închisorile eredarilor și nathrezimilor și i-a eliberat pe dezgustătorii demoni. Aceste creaturi viclene s-au închinat în fața furiei întunecate a titanului și s-au oferit să îl servească în orice mod. Din rândurile puternicilor eredari *Sargeras* a ales doi campioni în fruntea demonicei sale armate de distrugere. *Kil'jaeden Înșelătorul* a fost ales pentru a căuta cele mai întunecate rase ale *Universului* și a le recruta în rândurile forțelor lui *Sargeras*. Al doilea campion, *Archimonde Profanatorul*, a fost ales pentru a conduce vasta aramată a lui *Sargeras* în luptele împotriva oricui ar dori să reziste voinței puternicului titan.

Prima mișcare a lui *Kil'jaeden* a fost să îi transforme în sclavi pe lorzii vampiri ai groazei. Aceștia au fost agenții săi personali în întregul *Univers* și ei și-au satisfăcut plăcerile localizând rase primitive pe care stăpânul lor le corupea și le aducea sub aripa sa. Primul dintre lorzii groazei a fost *Tichondrius Întunecatul*. *Tichondrius* a fost soldatul perfect al lui *Kil'jaeden* și a fost de acord să înfăptuiască dorința arzătoare a lui *Sargeras* în toate colțurile întunecate ale *Universului*.

Puternicul *Archimonde* a acordat puteri nebănuite propriilor săi agenți. Chemându-i pe maleficii lorzi ai infernului și pe barbarul lor lider *Mannoroth Distrugătorul*, *Archimonde* spera să creeze o forță de luptă care să curețe *Universul* de creaturile vii.

După ce *Sargeras* a văzut că armatele sale au fost strânse și că acestea erau gata să îi îndeplinească orice comandă, el și-a lansat forțele furioase în vastitatea *Marelui Întuneric*. Și-a numit armata care creștea continuu *Legiunea Arzătoare*. Până acum nu se știe exact câte lumi au fost arse de către această cruciadă arzătoare nesfântă de-a lungul și de-a latul

Vechii zei și crearea Azeroth-ului

Necunoscând misiunea asumată de *Sargeras* de a distruge nenumăratele lor lucrări, titanii au continuat să viziteze lumile *Universului* și să aducă ordinea pe fiecare planetă în felul în care credeau ei de cuviință. În călătoria lor ei au ajuns la o lume mică pe care locuitorii o vor numi mai târziu *Azeroth*. Cercetând peisajul primordial ei au întâlnit mai multe ființe elementale ostile. Acești elementali, care venerau o rasă de ființe malefice de neînțeles, cunoscute doar sub numele de *Vechii Zei*, au dorit să îi respingă pe titani și să își păstreze lumea neatinsă de invadatori.

Panteonul, deranjat de înclinația spre rău a *Vechilor Zei*, a pornit un război împotriva elementalilor și a stăpânilor lor întunecați. Armatele *Vechilor Zei* au fost conduse de cei mai puternici locotenenți elementali: *Ragnaros Lordul Focului*, *Therazane Mama Pietrelor*, *Al'Akir Lordul Vântului* și *Neptulon Vânătorul Adâncurilor*. Forțele lor haotice s-au încleștat pe fața planetei cu colosalii titani. Deși elementalii erau mai puternici decât ar putea înțelege orice muritor, forțele lor combinate nu i-au putut opri pe puternicii titani. Unul câte unul, lorzii elementali au căzut și forțele lor s-au dispersat.

Panteonul a distrus vechile citadele ale *Vechilor Zei* și i-au pus în lanțuri pe cei patru zei malefici, mult sub suprafața lumii. Fără puterea *Vechilor Zei* care lega spiritele lor furioase de lumea fizică, elementalii au dispărut într-un plan abisal unde se vor lupta unii cu alții pentru întreaga eternitate. După plecarea elementalilor, natura s-a calmat și în lume a fost stabilită o armonie pașnică. Titanii au observat că amenințarea a fost eliminată și au început să lucreze.

Titanii au acordat puteri anumitor rase pentru a fi ajutați să ofere o nouă înfățișare lumii. Pentru a construi caverne fără fund sub pământ, titanii i-au creat pe gnomi din piatră adusă la viață prin magie. Pentru a stăvili avansul mărilor și a permite ridicarea pământului de pe fundul mărilor, ei au creat imensii dar blânzii giganți ai mărilor. Timp de mai multe ere titanii au dat formă pământului până când au reușit să creeze un singur continent perfect. În centrul continentului titanii au construit un lac sclipitor de energie. Lacul, pe care l-au numit *Fântâna Eternității*, urma să fie izvorul de viață al lumii. Energiile sale puternice hrăneau noua lume și dădeau putere vieții care se dezvolta în bogatul sol al pământului. Cu timpul au început să se dezvolte pe continentul primordial plante, copaci, monștri și creaturi de toate felurile. Când a căzut amurgul ultimei zile de muncă a titanilor, aceștia au numit continentul *Kalimdor*: "*ținutul etern al lumii stelelor*".

Sarcinile dragonilor zburători

Satisfăcuți de faptul că a fost creată ordinea în mica lume și că munca lor s-a terminat, titanii se pregăteau să părăsească *Azeroth*-ul. Totuși, înainte de a pleca, ei au însărcinat cea mai puternică specie a noii lumi să vegheze asupra *Kalimdorului* și să nu permită nici unei forțe să amenințe liniștea ei perfectă. În acea eră erau o mulțime de dragoni zburători. Totuși, doar cinci dintre aceștia reușeau să își domine frații. Aceștia au fost cei cinci dragoni aleși de titani pentru a păstori noua lume. Cei mai puternici membri ai *Panteonului* au transmis o parte din puterea lor fiecăruia dintre liderii dragonilor. Acești dragoni maiestuoși (pe care îi vom prezenta în continuare) au devenit cunoscuți ca *Marile Aspecte* sau *Aspectele Dragonice*.

Aman'Thul, *Înaltul Părinte* al *Panteonului*, a transmis o parte din puterea sa cosmică masivului dragon de bronz *Nozdormu*. *Înaltul Părinte* i-a dat lui *Nozdormu* puterea de a păzi timpul însuși și de a veghea asupra întortocheatelor căi ale soartei și destinului. Stoicul și onorabilul *Nozdormu* a ajuns cunoscut ca *Cel în Afara Timpului*.

Eonar, titanul care patrona întreaga viață, i-a transmis o parte din puterea sa uriașei roșii *Alexstrasza*. De atunci *Alexstrasza* a fost cunoscută ca *Legătura Vieții* și sarcina ei era de a veghea ca fiecare creatură vie a lumii să fie în siguranță. Datorită înțelepciunii sale și compasiunii nemărginite pentru toate ființele vii, *Alexstrasza* a fost încoronată *Regină a Dragonilor* și a devenit conducătoarea dragonilor.

Eonar a binecuvântat-o și pe sora mai tânără a *Alexstraszei*, sprintena verde *Ysera*, cu influența asupra naturii. *Ysera* a căzut într-o transă eternă, legată de *Visul Creației*. Cunoscută ca *Visătoarea*, ea va veghea asupra sălbăticiunilor din inocentul său ținut numit *Visul de Smarald*.

Norgannon, titanul păstrător al cunoștințelor și maestru al magicienilor, i-a acordat dragonului albastru *Malygos*, o parte din imensa sa putere. De atunci, *Malygos* a fost cunoscut ca *Țesătorul de Vrăji*, gardianul magiei și al tainelor ascunse.

Khaz'goroth, titanul care construia și forma lumi, i-a transmis o parte din puterea sa puternicului dragon negru *Neltharion*. Mărinimosul *Neltharion*, cunoscut apoi ca *Paznicul Pământului*, a devenit stăpânul pământului și al adâncurilor lumii. El a întruchipat puterea lumii și a fost unul dintre cei mai mari susținători ai *Alexstraszei*.

După ce au primit aceste puteri, *Cele Cinci Aspecte* au fost însărcinate cu apărarea lumii în absența titanilor. Cu dragonii pregătiți să vegheze asupra creației lor, titanii au părăsit *Azeroth*-ul pentru totdeauna.

Din nefericire a fost numai o chestiune de timp ca *Sargeras* să descopere existența acestei lumi nou-născute...

Trezirea lumii și Fântâna Eternității

Cu zece mii de ani înainte ca oamenii și orcii să lupte în *Primul Război*, *Azeroth*-ul era format dintr-un singur mare continent înconjurat de ape. Pământul, cunoscut ca *Kalimdor* găzduia mai multe rase și creaturi împrăștiate, fiecare luptând să supraviețuiască împotriva elementelor sălbatice ale lumii care se trezea. În centrul continentului întunecat se afla un lac misterios de energii incandescente. Lacul, care va fi numit mai târziu *Fântâna Eternității*, era adevăratul izvor al magiei din lume și al puterii naturii. Trăgându-și energiile din infinitul *Mare Întuneric* de dincolo, fântâna acționa ca un izvor mistic, trimițându-și puternicele energii în întreaga lume pentru ca viața să înflorească în toate formele sale minunate.

Cu timpul, un trib primitiv de umanoizi nocturni și-au creat cu atenție un drum spre marginea hipnotizantului lac vrăjit. Acești sălbatici umanoizi nomazi, atrași de ciudatele energii ale *Fântânii*, și-au construit case pe țărmurile liniștite ale lacului. Puterea cosmică a *Fântânii* a afectat tribul și membrii săi au devenit puternici, înțelepți și nemuritori. Tribul a adoptat numele de *Kaldorei*, care în limba lor însemna "*copii ai stelelor*". Pentru a-și sărbători societatea în devenire, ei au construit clădiri mărețe și temple în jurul lacului.

Membrii tribului *Kaldorei*, sau elfii nopții după cum vor fi numiți mai târziu, o venerau pe zeița lunii, *Elune*, și credeau că ea dormea în adâncimile sclipitoare ale *Fântânii* în timpul zilei. Primii preoți și învățați ai elfilor nopții au studiat *Fântâna* cu o curiozitate de nestăvilit dorind să-i descopere secretele nespuse și puterea. Pe măsură ce societatea lor se dezvolta, elfii nopții au explorat continentul *Kalimdor* și i-au întâlnit pe ceilalți locuitori. Singurele creaturi care i-au oprit au fost vechii și puternicii dragoni.

Uriașele reptile au fost adesea singuratice, dar ele au făcut tot posibilul pentru a veghea la siguranța pământurilor cunoscute. Elfii nopții au descoperit că dragonii susțineau că sunt protectorii lumii și au fost de acord că este mai bine să fie lăsați în pace împreună cu secretele lor.

Cu timpul, curiozitatea elfilor nopții i-a făcut să cunoască și să se împrietenească cu mai multe entități puternice printre care s-a aflat *Cenarius*, puternicul semizeu al pământurilor primordiale acoperite de păduri. Mărinimosul *Cenarius* s-a atașat de curioșii elfi ai nopții și a petrecut o lungă perioadă de timp învățându-i secretele naturii. Liniștiții *kaldorei* au devenit apropiați de pădurile vii ale *Kalimdorului* și au descoperit armoniosul echilibru al naturii.

Pe măsură ce erele care păreau fără sfârșit treceau, civilizația elfilor nopții s-a extins atât teritorial, cât și cultural. Templele, străzile și locuințele lor au împânzit întunecatul continent. *Azshara*, frumoasa și înzestrata regină a elfilor nopții, a construit un imens palat minunat pe țărmul *Fântânii* care îi găzduia pe servitorii săi favoriți în săli pline de comori. Servitorii săi, pe care îi numea *Quel'dorei* sau *Aristocrații*, îi urmau orice comandă și se credeau superiori fraților lor. Deși *Regina Azshara* era iubită la fel de întreg poporul, *Aristocrații* erau invidiați în secret de ceilalți elfi ai nopții.

Împărtășind curiozitatea preoților față de *Fântâna Eternității*, *Azshara* a ordonat *Aristocraților* să îi descopere secretele și să îi dezvăluie adevăratul scop. *Aristocrații* s-au adâncit în munca lor și au studiat *Fântâna* fără încetare. Cu timpul ei au reușit să manipuleze și să controleze energiile cosmice ale *Fântânii*. Pe măsură ce experimentele progresau, *Aristocrații* au descoperit că își puteau folosi unele puteri pentru a crea sau a distruge după cum le era dorința.

Nepăsătorii *Aristocrați* au descoperit întâmplător magia primară și acum doreau să se dedice stăpânirii ei. Cu toate că au fost de acord că magia era prin definiție periculoasă dacă nu era folosită corespunzător *Azshara* și *Aristocrații* săi au început să-și practice vrăjile cu o degajare nesăbuită. *Cenarius* și mai mulți cărturari înțelepți ai elfilor nopții au avertizat că joaca cu imprevizibilele arte ale magiei nu pot duce decât la o calamitate. Cu toate acestea *Azshara* și discipolii săi au continuat cu încăpățânare să își dezvolte puterile înfloritoare.

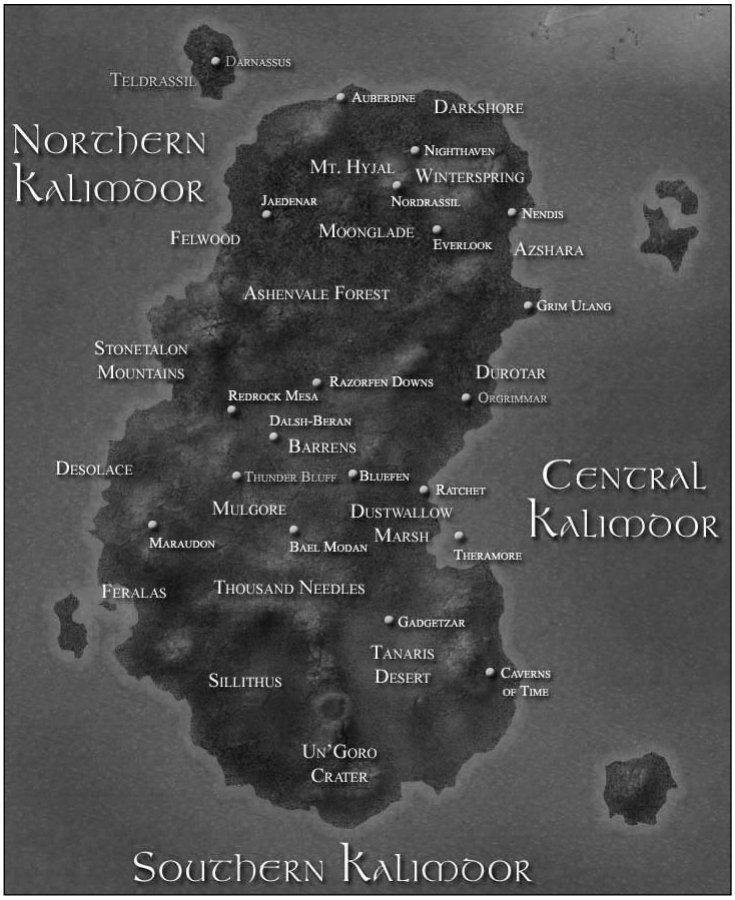
Pe măsură ce puterile lor creșteau, *Azshara* și *Aristocrații* săi au fost afectați de o schimbare. Aroganta și distanta clasă dominantă a devenit tot mai aspră și mai crudă față de ceilalți elfi ai nopții. O paloare întunecată și deprimantă a acoperit fermecătoarea frumusețe a *Azsharei*. A început să se îndepărteze de supușii devotați și refuza să se întâlnească cu orcine alt cineva decât preoții aristocrați în care avea încredere.

Un tânăr cărturar numit *Malfurion Stormrage*, care și-a petrecut o mare parte a timpului studiind artele primitive ale druizilor, a început să bănuiască că o putere teribilă punea stăpânire pe *Aristocrați* și pe regina lui iubită. Deși nu-și putea imagina răul care avea să vină, și-a dat seama că viețile elfilor nopții vor fi în curând schimbate pentru totdeauna...

Războiul Strămoșilor

(10000 de ani înainte de WarCraft I)

Folosirea nechibzuită a magiei de către *Aristocrați* a dus la trimiterea de valuri de energie care porneau din *Fântâna Eternității* și ajungeau în *Marele Întuneric*. Valurile de energie au fost simțite de ființe teribile din afara lumii. *Sargeras*, *Marele Inamic* a tot ceea ce este viu, *Distrugătorul Lumilor*, a simțit puternicele valuri și a fost atras de depărtatul lor punct de origine. Spionând lumea primordială a *Azeroth*-ului și simțind energiile nelimitate ale *Fântânii Eternității*, pe *Sargeras* l-a cuprins o dorință de nestăvilit. Marele zeu întunecat al *Golului fără Nume* a decis să distrugă



această lume și să devină singurul stăpân al energiilor magice.

Sargeras a strâns vasta sa *Legiune Arzătoare* și a pornit spre inocenta lume a *Azeroth*-ului. *Legiunea* era formată din milioane de demoni, aduși din colțurile îndepărtate ale *Universului* și demonii erau avizi de noi cuceriri. Locotenenții lui *Sargeras*, *Archimonde Profanatorul* și *Mannoroth Distrugătorul*, și-au pregătit de atac supușii infernali.

Regina Azshara, copleșită de teribilul extaz cauzat de magie, a fost o victimă ușoară pentru *Sargeras* a cărui putere de netegăduit a determinat-o pe regină să îi permită să pătrundă în lume. Chiar și servitorii *Aristocrați* au cedat în fața inevitabilei coruperi cauzate de magie și au început să îl venereze pe *Sargeras* ca zeu al lor. Pentru a-și arăta devotamentul față de *Legiune*, *Aristocrații* și-au ajutat regina să deschidă un mare portal învolburat în adâncurile *Fântânii Eternității*.

După ce toate pregătirile au fost încheiate, *Sargeras* și-a început invazia catastrofică asupra *Azeroth*-ului. Demonii războinici ai *Legiunii Arzătoare* au intrat în lume prin *Fântâna Eternității* și au început să asedieze orașele adormite ale elfilor nopții. Condusă de *Archimonde* și *Mannoroth*, *Legiunea* a împânzit pământurile *Kalimdorului*, și au lăsat în urma lor doar cenușă și durere. Magicienii demonici au chemat infernali de foc care au zdrobit cu meteori arzători grațioasele temple din *Kalimdor*. O ceată de criminali sângeroși, cunoscuți ca *Gărzile Infernului*, au trecut prin câmpurile *Kalimdorului* și i-au masacrat pe toți cei care le-au ieșit în cale. Grupuri de câini demonici sălbatici au distrus populația fără a li se opune rezistență. Deși bravii războinici ai *Kalimdorului* s-au grăbit să își apere pământurile strămoșești, ei au fost forțați să se retragă centimetru cu centimetru din fața atacului furios al *Legiunii Arzătoare*.

Malfurion Stormrage a fost cel care a trebuit să caute ajutor pentru poporul său. *Stormrage*, al cărui frate *Illidan* practica magia *Aristocraților*, a fost furios datorită coruperii tot mai mari a clasei conducătoare. Convingându-l pe *Illidan* să renunțe la obsesia sa periculoasă, *Malfurion* a pornit să îl caute pe *Cenarius* și să adune o forță de rezistență. Frumoasa tânără preoteasă *Tyrande* a fos de acord să îi însoțească pe cei doi frați, în numele lui *Elune*. Deși *Malfurion* și *Illidan* împărtășeau o dragoste pentru idealistica preoteasă, inima lui *Tyrande* îi aparținea doar lui *Malfurion*. Pe *Ilidan* îl deranja povestea de dragoste dintre fratele său și *Tyrande*, dar știa că această durere era nimic față de chinul cauzat de dependența de magie.

Illidan, care a devenit dependent de energiile puternice ale magiei, s-a luptat să își păstreze controlul în fața nevoii copleșitoare de a se apropia din nou de energiile *Fântânii*. Totuși, cu ajutorul răbdător al lui *Tyrande*, el a reușit să se abțină și să își ajute fratele să îl găsească pe singuraticul semizeu *Cenarius*. Cenarius, care locuia în sacrele *Poieni ale Lunii* din îndepărtatul *Munte Hyjal*, a acceptat să îi ajute pe elfii nopții să găsească pe vechii dragoni și să le ceară ajutorul. Dragonii, conduși de uriașa roșie *Alexstrasza*, au acceptat să își trimită puternicele forțe zburătoare pentru a lupta cu demonii și cu stăpânii infernali ai acestora.

Cenarius, chemând spiritele pădurilor vrăjite, a adunat o armată de oameni-copaci pe care i-a condus împotriva *Legiunii* într-un asalt îndrăzneț. Când aliații elfilor nopții au ajuns lângă templul *Azsharei* și lângă *Fântâna Eternității*, lupta a început. În ciuda puterii noilor aliați, *Malfurion* și colegii săi și-au dat seama că *Legiunea* nu poate fi învinsă doar datorită forței fizice.

Când titanica bătălie a izbucnit în capitala *Azsharei*, înșelătoarea regină a așteptat sosirea lui *Sargeras*. Lordul *Legiunii* pregătea o trecere prin *Fântâna Eternității* pentru a intra în lumea răvășită. Când uriașa sa umbră s-a apropiat de suprafața *Fântânii*, *Azshara* i-a adunat pe cei mai puternici dintre *Aristocrați*. Numai prin unirea tuturor eforturilor magice într-o singură vrajă ar fi putut să deschidă o poartă suficient de mare pentru ca *Sargeras* să intre.

În timp ce bătălia se purta pe câmpurile arzânde ale *Kalimdorului*, a avut loc o teribilă întorsătură de evenimente. Detaliile s-au pierdut în negura timpului, dar se știe că *Nelthario*n, *Aspectul Pământului*, a înnebunit în timpul unei magnifice lupte cu *Legiunea*. El a început să se schimbe și de sub pielea sa au izbucnit foc și furie. El și-a schimbat numele în *Aripa Morții* și dragonul s-a întors împotriva fraților săi și cei cinci dragoni au părăsit câmpul de luptă.

Trădarea neașteptată a *Aripii Morții* a fost atât de distrugătoare încât cei cinci dragoni nu și-au revenit niciodată în totalitate. Rănită și șocată, *Alexstrasza* și ceilalți dragoni nobili, au fost nevoiți să își abandoneze aliații muritori. *Malfurion* și însoțitorii, acum dominați numeric și fără prea multe speranțe, au supraviețuit cu greu atacurilor.

Malfurion, convins că *Fântâna Eternității* a fost legătura dintre demoni și lumea fizică, a insistat ca aceasta să fie distrusă. Însoțitorii săi, care știau că *Fântâna* era sursa puterii și imortalității lor, au fost îngroziți la auzul acestei propuneri îndrăznețe. Totuși, *Tyrande* și-a dat seama de înțelepciunea teoriei lui *Malfurion* și i-a convins pe *Cenarius* și pe ceilalți să atace templul *Azsharei* și să descopere o modalitate de a închide *Fântâna* pentru totdeauna.

Separarea lumii

Știind că distrugerea *Fântânii* l-ar împiedica să mai folosească vreodată magia, *Illidan* a părăsit cu egoism grupul și a plecat să îi avertizeze pe *Aris-*

tocrați cu privire la planul lui *Malfurion*. Datorită nebuniei provocate de dependență și a resentimentelor cauzate de relația dintre fratele său și *Tyrande*, *Illidan* nu a simțit nici o remușcare când și-a trădat fratele și s-a alăturat *Azsharei* și alor ei. Mai presus de orice, *Illidan* a jurat să protejeze puterile *Fântânii* prin orice mijloace.

Cu inima frântă datorită plecării fratelui său, *Malfurion* și-a condus însoțitorii în mijlocul templului *Azsharei*. Când au pătruns în principala sală de audiențe, i-au găsit pe *Aristocrați* în mijlocul întunecatei incantații finale. Vraja crease deja un vârtej instabil de putere în adâncurile tulburi ale *Fântânii*. În timp ce umbra lui *Sargeras* se apropia tot mai mult de suprafață, *Malfurion* și aliații săi s-au grăbit să atace.

Azshara, care primise avertismentul lui *Illidan*, era mai mult decât pregătită pentru venirea lor. Aproape toți însoțitorii lui *Malfurion* au căzut în fața puterilor reginei nebune. *Tyrande*, încercând să o atace pe *Azshara* din spate, a fost prinsă cu garda jos de către *Aristocrații* reginei. Deși i-a distrus pe aceștia, *Tyrande* a fost rănită groaznic. Când *Malfurion* a văzut că iubita sa cade, s-a lansat cu o furie criminală împotriva *Azsharei* dorind să îi curme viața imediat.

În timp ce lupta continua înăuntrul și în afara templului, *Illidan* a apărut din umbrele de lângă malurile marii *Fântâni*. După ce a construit câteva vase speciale, *Illidan* a îngenunchiat și le-a umplut pe toate cu apa strălucitoare a *Fântânii*. Convins că demonii vor distruge civilizația elfilor nopții, el plănuia să fure apa sacră și să păstreze energiile pentru sine.

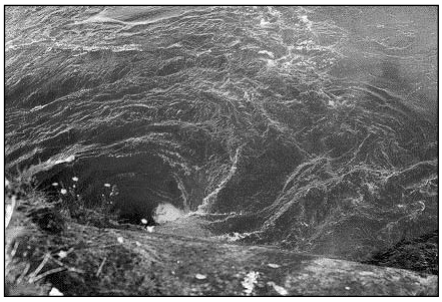
Bătălia care continua între *Malfurion* și *Azshara* a transformat atent construita vrajă a *Aristocraților* în haos. Vârtejul instabil din adâncurile *Fântânii* a explodat și a cauzat un lanț de evenimente catastrofice care vor separa lumea pentru totdeauna. Uriașa explozie a dărâmat templul și cutremure imense au zguduit pământurile chinuite. În timp ce oribila bătălie dintre *Legiune* și aliații elfilor nopții continua în jurul și deasupra *Capitalei* ruinate, *Fântâna Eternității* s-a prăbușit în haos.

Explozia care a urmat a zguduit pământul și a atins cerurile.

Când șocurile cauzate de distrugerea *Fântânii* au zguduit măruntaiele lumii, mările s-au grăbit să umple rănile rămase pe pământ. Aproape optzeci la sută din pământurile *Kalimdorului* au fost distruse, rămânând doar câteva continente separate care înconjurau noua mare furioasă. În centrul noii mări, în locul unde se aflase *Fântâna Eternității*, a apărut o furtună tumultoasă de energie haotică. Teribila cicatrice, cunoscută ca *Volbura*, nu avea niciodată să își oprească vârtejurile furioase. Ea va rămâne pentru totdeauna o amintire a teribilei catastrofe... și a erei utopice care a fost pierdută pentru totdeauna.

Cumva, împotriva tuturor așteptărilor, regina *Azshara* și elita *Aristocraților* au reușit să supraviețuiască încercării. Torturați și purtați de vârtejurile apărute din cauza puterii pe care o eliberaseră, *Azshara* și însoțitorii săi au fost trași sub marea furioasă. Blestemați și transformați, ei au primit înfățișări noi și au devenit respingătoarele naga. *Azshara* însăși s-a trasformat datorită urii și furiei și a devenit o monstruozitate uriașă, care arăta răutatea și dușmănia care se ascunseseră dintotdeauna înăuntrul ei.

Acolo, în străfundurile *Volburei*, naga și-au construit un nou oraș *Nazjatar*, în care își vor reconstrui puterea. Vor trece peste zece mii de ani până când ele își vor dezvălui din nou existența în lumea de la suprafață.



Muntele Hyjal și darul lui Illidan

Puținii elfi ai nopții care au supraviețuit oribilei explozii s-au adunat pe plute încropite în grabă și s-au îndreptat încet spre singurile terenuri vizibile. Cumva, prin grația lui *Elune*, *Malfurion*, *Tyrande* și *Cenarius* au supraviețuit *Marii Separări*. Eroii obosiți au fost de acord să își conducă însoțitorii care au supraviețuit spre o nouă casă. În timp ce călătoreau în liniște, ei au privit dezastrul lumii lor și și-au dat seama că pasiunile lor au provocat distrugerile din jurul lor. Deși *Sargeras* și *Legiunea* lui au dispărut din lume datorită exploziei *Fântânii*, *Malfurion* și însoțitorii săi au rămas să mediteze asupra teribilului preț al victoriei.

Mulți *Aristocrați* au supraviețuit nevătămați cataclismului. Ei au ajuns pe noile țărmuri împreună cu ceilalți elfi ai nopții. Deși *Malfurion* nu avea încredere în motivațiile *Aristocraților*, el era satisfăcut de faptul că aceștia nu puteau să îi pună sub semnul întrebării conducerea fără a avea la dispoziție energiile *Fântânii*.

Epuizați, elfii nopții au ajuns la țărmuri și au observat că muntele sfânt *Hyjal* a supraviețuit catastrofei. Căutând un loc pentru o nouă casă, *Malfurion* și elfii nopții au urcat pe coastele muntelui și au ajuns la cumpăna de vânturi a acestuia. În timp ce coborau au descoperit un mic lac liniștit aflat printre enormele vârfuri ale muntelui. Cu oroare au descoperit că apele lacului au fost atinse de magie.

Illidan, care supraviețuise și el *Separării*, ajunsese în aceste locuri cu mult înaintea lui *Malfurion* și a elfilor nopții. Din dorința nesăbuită de a păstra fluxurile magice în lume, *Illidan* a vărsat în lac vasele care conțineau prețioasa apă din *Fântâna Eternității*. Puternicele forțe ale *Fântânii* s-au trezit imediat la viață și au format o nouă *Fântână a Eternității*.

Exuberantul *Illidan*, care credea că noua *Fântână* era un dar pentru generațiile următoare, a fost șocat când *Malfurion* l-a căutat. *Malfurion* i-a explicat fratelui său că magia era

haotică prin ea însăși și că folosirea ei va duce inevitabil la conflicte și corupere pe scară largă. Totuși, *Illidan* a refuzat să renunțe la puterile sale magice.

Știind foarte bine unde vor duce uneltirile lui *Illidan*, *Malfurion* s-a decis să ia atitudine în fața fratelui său însetat de putere o dată pentru totdeauna. Cu ajutorul lui *Cenarius*, *Malfurion* l-a închis pe *Illidan* într-o uriașă închisoare subterană în care să rămână până la sfârșitul timpului. Pentru a se asigura că fratele său nu va scăpa, *Malfurion* a împuternicit-o pe tânăra străjeră *Maiev Cântecul Umbrei* să fie temnicerul personal al lui *Illidan*.

Îngrijorați de faptul că distrugerea noii *Fântâni* ar putea aduce o catastrofă și mai mare, elfii nopții s-au hotărât să o lase așa cum este. Totuși, *Malfurion* a declarat că ei nu vor mai practica niciodată artele magiei. Sub supravegherea lui *Cenarius*, ei au început să studieze artele strămoșești ale druizilor care le vor permite să vindece pământul răvășit și să crească din nou iubitele lor păduri la poalele *Muntelui Hyjal*.

Copacul Lumii și Visul de Smarald

(9000 de ani înainte de WarCraft I)

Timp de mai mulți ani elfii nopții au lucrat neobosiți să reconstruiască pământul lor strămoșesc. Lăsând templele dărâmate și străzile să fie copleșite de vegetație, ei și-a construit case noi printre copacii înverziți și dealurile umbrite de la poalele *Muntelui Hyjal*. Cu timpul, dragonii care au supraviețuit marii *Separări* au ieșit din sălașurile lor secrete.

Alexstrasza cea roșie, *Ysera* cea verde și *Nozdormu* cel de bronz au coborât deasupra poienilor liniștite ale druizilor și au privit fructele muncii elfilor nopții. *Malfurion*, care a devenit un arhedruid cu o putere imensă, i-a întâmpinat pe puternicii dragoni și le-a spus despre crearea noii *Fântâni a Eternității*. Marii dragoni au fost alarmați când au auzit aceste vești întunecate și au afirmat că atâta timp cât *Fântâna* exista, *Legiunea* se putea întoarce într-o zi și va putea ataca din nou lumea. *Malfurion* și cei trei dragoni au făcut o înțelegere pentru ca *Fântâna* să fie păstrată în siguranță și să fie siguri că agenții *Legiunii Arzătoare* nu își vor găsi niciodată drumul înapoi în lume.

Alexstrasza Legătura Vieții a pus o singură ghindă vrăjită în inima *Fântânii Eternității*. Ghinda, activată de puternicele ape magice, s-a trezit la viață și a format un copac colosal. Rădăcinile puternicului copac au crescut din apele *Fântânii* și coroana sa înverzită părea că zgârie acoperișurile cerurilor. Imensul copac va fi un simbol nepieritor al legăturii elfilor nopții cu natura și energiile sale dătătoare de viață se vor extinde în timp pentru a vindeca restul lumii. Elvii nopții i-au dat *Copacului Lumii* numele de *Nordrassil*, care însemna în limba lor "*coroana paradisurilor*".

Nozdormu Cel în Afara Timpului a vrăjit *Copacul Lumii* în așa fel încât, atâta timp cât acesta exista, elfii nopții nu vor îmbătrâni și nu se vor îmbolnăvi.

Ysera Visătoarea a vrăjit și ea *Copacul Lumii* legându-l de tărâmul ei, dimensiunea eterică cunoscută sub numele de *Visul de Smarald*. *Visul de Smarald*, o vastă lume spirituală într-o continuă mișcare, exista în afara limitelor lumii fizice. Din *Vis*, *Ysera* a orânduit modul în care lumea însăși evolua. Druizii elfilor nopții, inclusiv *Malfurion* însuși, au fost legați de *Vis* prin intermediul *Copacului Lumii*. Ca parte a acordului mistic, druizii au fost de acord ca de fiecare dată când dorm să o facă timp de secole, pentru ca spiritele lor să poată hoinări pe infinitele cărări ale viselor *Yserei*. Deși druizii erau triști datorită faptului că erau nevoiți să piardă atâția ani hibernând, ei au fost de acord să se țină de cuvânt.

Exilul elfilor înalți

(7300 de ani înainte de WarCraft I)

Pe măsură ce secolele treceau, noua societate a elfilor nopții devenea mai puternică și se extindea în întreaga pădure care înmugurea și pe care au ajuns să o numească *Ashenvale*. Multe dintre creaturile și speciile care abundau înainte de *Marea Separare*, cum ar fi urșii sau porcii mistreți, au reapărut și au înflorit pe pământ. Sub conducerea binevoitoare a druizilor, elfii nopții s-au bucurat de o eră pașnică fără precednt și de liniște sub stele.

Totuși, mulți dintre *Aristocrații* supraviețuitori au devenit nerăbdători. La fel ca *Illidan* înaintea lor, ei s-au simțit victime ale retragerii care a fost cauzată de pierderea râvnitei magii. Ei erau tentați să atingă energiile *Fântânii Eternității* și să se bucure apoi practicându-și magia.

Impetuosul *Dath'Remar*, liderul de netăgăduit al *Aristocraților*, a început să îi ia în derâdere pe druizi în public, numindu-i lași datorită refuzului de a mânui magia ai cărei proprietari de drept se considerau. *Malfurion* și druizii nu au acceptat argumentele lui *Dath'Remar* și i-a avertizat pe *Aristocrați* că orice utilizare a magiei va fi pedepsită cu moartea. Într-o insolentă și ghinionistă încercare de a-i convinge pe druizi să anuleze această lege, *Dath'Remar* și ai săi au dezlănțuit o teribilă furtună magică asupra pădurii *Ashenvale*.

Druizii nu s-au îndurat să își ucidă atâția semeni, așadar au decis să îi exileze pe nechibzuiții aristocrați de pe pâmânturile lor. *Dath'Remar* și discipolii săi, bucuroși că scapă în sfârșit de verii lor conservatori, s-au îmbarcat pe mai multe nave constru-

ite special și au început să navigheze pe mare. Deși nici unul dintre ei nu știa ce îi așteaptă dincolo de apele furioase al *Volburei* ei erau nerăbdători să își găsească o nouă casă unde și-ar purtea folosi râvnita magie fără a fi pedepsiți. *Aristocrații*, sau *Quel'dorei*, după cum îi numea *Azshara* în trecut, au ajuns până la urmă pe țărmul estic, pe care oamenii îl vor numi mai târziu *Lordaeron*. Ei plănuiau să își construiască propriul oraș magic și să respingă activitățile nocturne și conceptele elfilor nopții de venerare a lunii. De atunci, ei au ales soarele și au fost cunoscuți doar ca elfii înalți.

Santinelele și lunga veghe

După plecarea verilor lor capricioși, elfii nopții și-au îndreptat din nou atenția asupra păstrării în siguranță a pământului lor vrăjit. Druizii, simțind că se apropie momentul hibernării lor, s-au pregătit pentru lungul somn și și-au părăsit familiile și pe cei iubiți. *Tyrande*, care devenise *Mare Preoteasă* a lui *Elune*, și-a rugat iubitul, pe *Malfurion*, să nu o părăsească pentru *Visul de Smarald* al *Yserei*. Dar *Malfurion*, a cărui onoare era legată de intrarea în cărările schimbătoare ale viselor, și-a luat rămas bun de la preoteasă și a jurat că nu vor fi niciodată despărțiți atâta timp cât vor crede cu adevărat în dragostea lor.

Rămasă singură să protejeze *Kalimdorul* de pericolele lumii noi, *Tyrande* a format o puternică forță de luptă formată din surorile sale elfe ale nopții. Războinicele fără frică și bine antrenate care s-au dedicat apărării *Kalimdorului* au fost cunoscut sub numele de *Santinele*. Deși preferau să patruleze prin pădurile *Ashenvale* singure, ele aveau numeroși aliați la care puteau apela în timpuri de restrițe.

Semizeul *Cenarius* a rămas aproape în *Poienile Lumii* din *Muntele Hyjal*. Fiii săi, cunoscuți ca *Păstrătorii Crângurilor*, i-au observat îndeaproape pe elfii nopții și le-au ajutat întotdeauna pe *Santinele* să păstreze pacea. Chiar și timidele fiice ale lui *Cenarius*, driadele, apăreau din ce în ce mai des.

Sarcina de a păstra ordinea în *Ashenvale* o ținea ocupată pe *Tyrande*, dar fără *Malfurion* lângă ea a cunoscut puține bucurii. Pe măsură ce secolele treceau și druizii dormeau, temerile ei de o nouă invazie demonică creșteau. Ea nu se putea descotorisi nicicum de senzația iritantă că *Legiunea Arzătoare* ar putea exista încă dincolo de *Marele Întuneric* din ceruri, plănuindu-și răzbunarea împotriva elfilor nopții și a *Azeroth*-ului.

(va urma)