



هنرِ نبرد

نوشته: ریچارد ای. ناک

بر اساس نوشته‌ای از جی. آر. آرتالکین

برگردان فرهاد آذر نوا

مقدمه:

با سلام خدمت دوستان عزیز

متنی که مشاهده خواهید کرد ترجمه‌ای از چند متن و مقاله پراکنده درباره داستان فانتزی WarCraft می‌باشد که توسط خودم گردآوری و ترجمه شده و خدمت شما عرضه می‌شود.

نکته‌ای که مطمئناً نظر شما را جلب خواهد کرد، چند شباهت این داستان با ارباب حلقه‌ها نوشته جی.آر.آر. تالکین^۱ است. این شباهت بی‌دلیل نیست؛ این داستان براساسِ نوشته‌ی خود تالکین است که دنیای خیالی دیگری مانند سرزمین میانه را به تصویر می‌کشد. متأسفانه کوتاهی عمر به تالکین فرصت نداد تا داستان خود را به جایی برساند و در نهایت تنها به صورت یک مقدمه باقی ماند. ولی این باعث نشد که داستان نصفه بماند. شاگردان و دستیاران تالکین داستان را ادامه دادند که با انتقاد فراوانی روبه‌رو شد و در نهایت کار ادامه داستان رها شد. تا این که در سال ۱۹۹۲ کمپانی تازه تأسیس بازی‌های کامپیوتری بلیزارد^۲ یک بازی با استفاده از سناریوی این داستان ارائه داد که به دلیل سناریوی بسیار قوی مورد استقبال عموم قرار گرفت و پرفروش‌ترین بازی سال خود شد. این موفقیت باعث شد تا دوباره فکر ادامه دادن داستان به ذهن یک گروه نویسنده‌ی فانتزی‌نویس و شاگردان تالکین برسد و ادامه‌ی داستان برای نسخه‌ی دوم بازی نوشته شد تا این که به دلیل استقبال زیاد در سال ۱۹۹۹ اولین کتاب WarCraft به صورت نسخه الکترونیک چاپ شد و با استقبال فراوانی روبه‌رو شد. متأسفانه به دلیل جدید بودن کتاب امکان تهیه نسخه مجانی آن وجود ندارد و با وجود جستجوی بسیار موفق نشدم چیزی پیدا کنم. به همین دلیل با استفاده از سه نسخه‌ی اصلی بازی WarCraft و مقاله‌هایی که موجود است سعی کردم با به هم ربط دادن این‌ها یک خلاصه داستان کامل ایجاد کنم. البته این داستان فقط خلاصه و پیش‌درآمدی بیش نخواهد بود و متأسفانه از اواسط داستان است (بعد از جنگ بزرگ دوم) و حالت روایت دارد تا داستان و وقایع را فقط به صورت کلی و بدون جزییات نقل کرده است. ولی خواندن آن را به همه برای آشنا شدن با کلیات این دنیا پیشنهاد می‌کنم. هم‌چنین سعی می‌کنم تا داستان را کم‌کم کامل کنم. از دوستانی که مقاله و یا نوشته‌ای از این داستان دارند درخواست می‌کنم برای من بفرستند تا داستان را کامل‌تر کنیم.

ممنون و متشکر

پایدار باشید

دارک لرد

زمستان ۸۲

^۱. J.R.R Tolkien

^۲. Blizzard

مقدمه‌ی دوم:

شاید نوشتن دو مقدمه برای یک مقاله کاری بسیار غیرمعمول باشد. ولی حقیقت این است که تقریباً دو سال از شروع این کار گذشته است و من لازم می‌دیدم تا نکاتی را به مقدمه‌ی قبلی اضافه کنم. ولی از آنجایی که از دست بردن در چیزی که دو سال پیش نوشته بودم، راضی نبودم، تصمیم گرفتم مقدمه‌ی جدیدی بنویسم. داستان وارکرفت ایده‌ای است، از جی.آر.آر.تالکین که به صورت مقدمه‌ای برای شروع یک دنیای سرتاسر فانتزی دیگر بود. متأسفانه اجل به این استاد بزرگ فرصت نداد تا داستان خود را کامل‌تر کند. ریچارد ای. ناک^۱ از شاگردان تالکین بعد از کش و قوس‌های بسیار با کریستوفر تالکین^۲ (پسر تالکین پدر) با استناد به نامه‌هایی که پرفسور تالکین برای شخص وی نوشته بود، موفق شد در یک سری مشاجره‌های طولانی اجازه نوشتن این داستان را از کریستوفر بگیرد. که بسیاری از این موفقیت را مدیون مشغول شدن کریستوفر به نوشتن سری طولانی سرزمین میانه است! نداشتن جایگاه لازم و تعصب شدید هواداران نوشته‌های پرفسور تالکین و پسرش، مانع از این شد تا ناک بتواند داستانی را که کامل کرده بود به چاپ برساند. سرانجام در سال ۱۹۹۲ کمپانی بلیزارد حقوق دیجیتال این داستان را به ثبت رساند و با کمک بازی‌های محبوبی که از هنرِ نبرد (WarCraft) ارائه داد، در سال ۱۹۹۹ ناک موفق شد تا کتب خود را نیز به چاپ برساند.

نکاتی پیرامون داستانِ هنرِ نبرد و این مقاله:

* بعد از ارائه‌ی نسخه دوم از بازی توسط بلیزارد، ناک از نوشتن سناریوی تحمیلی بلیزارد سر باز زد و نتیجه این شد که کریس متزن^۳ و جف گروپ^۴، از سناریونویسان معروف بازی‌های کامپیوتری، این کار را به عهده گرفتند و دو کتاب نیز از این دو نفر با حمایت بلیزارد به چاپ رسید. به موجب این امر ناک دو سال نوشتن ادامه‌ی داستان را تحریم کرد. تا این که بعد از رفع خصومت‌ها سال گذشته سه گانه نبرد پیشینیان خود را به چاپ رساند.

* برخلاف بازی، در کتب هنرِ نبرد جادو به صورت افراطی وجود ندارد. هر چند خوانندگان و علاقه‌مندان به دنیای تالکین این داستان را بیشتر جادویی خواهند یافت. در کل این داستان را می‌توان فانتزی‌تر از ارباب حلقه‌ها دانست.

* ترجمه‌ی بنده از کلمه‌ی WarCraft، هنرِ نبرد می‌باشد. هر چند که هنوز در مورد این ترجمه بحث و بررسی وجود دارد، ترجمه‌ی ارائه شده از بعضی با عنوان جنگ‌افزار با توجه به محتوای داستان کاملاً بی‌معنی می‌باشد. البته انکار نمی‌توان کرد که این کلمه چنین ایهامی نیز دارد. ایهام دیگر این کلمه در معنای Craft است که به پیشه و مهارت نیز اشاره دارد. در نتیجه شاید بتوان حرف دوست عزیزم، حسین شهرابی را حجت گرفت که معتقد است معادل دقیق‌تر این کلمه به فارسی «صناعتِ حَرَب (جنگ)» باشد که به علت ثقیل بودن و غریب بودن این معادل‌یابی قطعاً نمی‌توان از آن برای نام داستان استفاده کرد. صنعت در فارسی هم به معنای صنعت است، هم پیشه، و هم تا

^۱ Richard A.Knnak

^۲ christopher Tolkien

^۳ Chris Metzen

^۴ Jeff Grubb

اندازه‌ای به کلمه‌ی هنر نزدیک است. برای مثال، کمال‌الملک نامِ مدرسه‌ی هنرهای زیبایش را گذاشته بود: «وزارتِ صنایع مستظرفه.»»

*بر خلاف چیزی که در مقدمه‌ی دو سال پیش خودم ذکر کردم این مقاله، کامل است. فقط به سبب رعایت درست‌ترین اطلاعات موجود از داستان، هیچ‌گونه چیزی به غیر از نوشته‌های جی.آر.آر.تالکین و ریچارد ای. ناک در این مقاله وجود ندارد. پس اگر به دنبال داستان کاملی از سناریوی بازی می‌گردید، متأسفانه ناامید خواهید شد. زیرا قسمت‌های مربوط به کریس متزن و جف گروب در این مقاله اعمال نشده‌اند.

*ترجمه‌ی کوتاهی از مصاحبه‌ی نیوزویک با ریچارد ناک در قسمت مصاحبه‌های سایت وجود دارد که هر چند کوتاه است، ولی خواندن آن خالی از لطف نیست.

*این مقاله با وجود کامل بودن، ناقص است و هیچ‌گاه کاملِ کامل نخواهد شد! چون توضیح دنیای به این بزرگی در چند صفحه، کاری تقریباً ناممکن است. ولی بعد از گذشت این همه مدت، تعلیق بیشتر را جایز نمی‌دانم و سعی می‌کنم کم‌کم، اطلاعات بیشتری به این مقاله بیفزایم.

سرافراز باشید.

دارک لرد

پائیز ۱۳۸۴



اتحاد لردران (داستان آدمیان بعد از جنگ بزرگ دوم)

عواقب جنگ دوم:

دومین جنگ سهمگین بر علیه اورک‌ها متحدان لردران^۱ را در شرایط شوک و اغتشاش قرار داده بود. اورک‌های بی‌رحم که تحت رهبری فرماندهی نیرومند، اورگریم پتک‌تباهی^۲ هدایت می‌شدند، نه تنها تا قلب سرزمین خازمودان^۳ که تحت سلطه‌ی دورف‌ها بود نفوذ کرده بودند، بلکه بسیاری از شهرهای مرکزی لردران را نیز در سر راه خود با خاک یکسان کرده بودند. اورک‌های شکست‌ناپذیر حتی موفق شده بودند تا پادشاهی دوردست الف‌ها، کول‌تالاس^۴، را نیز غارت کنند تا این که وحشی‌گری آن‌ها با رسیدن نیروهای الف‌های جنگلی متوقف شد. آخرین ارتش متحدان^۵ که به رهبری عالی‌جناب آندیون لوتار^۶، اوتر آورنده‌ی روشنائی^۷، و دریاسالار دالین پرادمور^۸ هدایت می‌شد، اورک‌ها را مجبور به عقب‌نشینی به سمت جنوب یعنی سرزمین نابود شده آزروت^۹ کردند، اولین پادشاهی‌ای که به وسیله یورش اورک‌های بی‌رحم سقوط کرده بود. نیروهای تحت کنترل سِر لوتار موفق شدند تا قبیله‌های پتک‌تباهی را از لردران بیرون و مجبور به عقب‌نشینی به سرزمین‌های تحت کنترل اورک‌ها در آزروت کنند.

^۱. Alliance of Lordaeron

^۲. Orgrim Doomhammer

^۳. Khaz Modan

^۴. Quel'Thalas

^۵ اتحاد لردران متشکل از، تمام کشورهای آدمیان، جادوگران کیرین تور و الف‌های برین

^۶. Sir Anduin Lothar

^۷. Uther the Lightbringer

^۸. Admiral Daelin Proudmoore

^۹. Azeroth

نیروهای لوتار دژ آتشفشانی اورک‌ها، مخروط سنگ سیاه^۱، را محاصره کردند و حمله‌ی سختی را علیه نیروی دفاعی دژ تدارک دیدند. با بحرانی شدن اوضاع برای اورک‌ها پتک‌تباهی و فرماندهانش به عنوان آخرین راه حل موجود از دژ خارج شده و از قسمت مارپیچ کوه به سمت ارتش لوتار حمله کرده و با پالادین^۲ های لوتار در مرکز جلگه‌های سوزان درگیر شدند. پتک‌تباهی و لوتار در وسط این جنگ سهمگین با یکدیگر گلاویز شدند که چیزی جز خستگی و خرد شدن برای این دو جنگجو در بر نداشت. اگرچه پتک‌تباهی در نهایت موفق شد تا به زحمت لوتار را شکست دهد، ولی کشته شدن قهرمان بزرگ آن تأثیری را نکرد که فرمانده اورک‌ها امید داشت.

تورالیون^۳، معتمدترین فرماندهی لوتار، سپر خونی او را برداشت و برادران اندوهگین و مصیبت‌زده‌ی خود را با فریاد «به نام لردران! به نام آزروت! به نام تمام انسان‌های آزاد!» برای ضدحمله هدایت کرد. سربازان خشمگین آزروتی و لردارانی برای گرفتن انتقام فرماندهی محبوب خود به سمت صف اورک‌ها هجوم بردند. افراد تورالیون آنچه از ارتش پتک‌تباهی باقی مانده بود را در یک حمله‌ی باشکوه قتل عام کردند. دژ اورک‌ها سقوط کرد و همه‌جا اغتشاش و شلوغی دیده می‌شد. دیگر برای اورک‌هایی که جان سالم به در برده بودند راهی نمانده بود جز این که به سمت آخرین چیزی که از شوکت اورک‌ها باقی مانده بود فرار کنند: دروازه‌ی تاریک^۴.

ترالیون و جنگجویانش، باقی‌مانده‌ی اورک‌ها را تا درون مرداب‌های گندیده و زمین‌های آلوده و نفرت‌انگیز که دروازه‌ی تاریک را در خود جای داده بود تعقیب کردند. در آن‌جا، در زیر دروازه‌ی غول‌آسا، گروه از هم پاشیده‌ی اورک‌ها و مردان نیرومند با یکدیگر در جنگی درگیر شدند که شاید خونین‌ترین مبارزه‌ی جنگ بزرگ دوم بوده باشد. اورک‌ها که کم‌تعداد بودند و به خاطر طلسم خون-شهوت^۵ خود دیوانه شده بودند یکی پس از دیگری در خشم ارتش متحدان غرق شدند و از پای درآمدند. پتک‌تباهی اسیر شد و به لرداران فرستاده شد، در حالی که باقی‌مانده‌ی افرادش را در یک محل جمع کردند و در غل و زنجیر به سمت شمال فرستادند تا در لردران و سایر مناطق از آن‌ها به عنوان اسیر استفاده کنند.

^۱. BlackRock Spire

^۲. Paladin: پالادین - نام یکی از یازده شوالیه‌ی افسانه‌ای میزگرد که در رکاب چارلز کبیر (۷۴۲-۸۱۴ م.) امپراطور مقدس رم، خدمت می‌کرد. کلمه‌ی پالادین در این داستان به شوالیه‌های مقدس (Holy Knights) اطلاق می‌گردد.

^۳. Turalyon

^۴. Dark Portal: دروازه‌ای عظیم و منحوس از انرژی که پل ارتباطی‌ای بین جهان اورک‌ها و دنیای آزروت می‌باشد.

^۵. Blood-Lust: طلسمی مرگ‌آور که به وسیله‌ی ساحرهای اورک به اجرا در می‌آید و به اورک‌ها قدرتی جنون‌آمیز برای مدتی محدود می‌بخشد. این طلسم آخرین راه حل برای ضربه زدن به ارتش دشمن می‌باشد، زیرا که نظم و آرایش جنگی در زمان اجرای این طلسم به دلیل جنون آنی از هم می‌پاشد.

در پسِ دروازه‌ی تاریک

فقط چند ماه از پایانِ نبردِ ندرگارد^۱ گذشته بود که نیروهای دروازه‌ی تاریک شروع به فعالیت مجدد نمود و راه عبور جدیدی را به سوی درینور^۲ باز کرد. بازمانده‌ی قبایل اورک، به رهبری ساحرِ اعظمِ نرزول^۳ مجدداً به سوی آزروت حمله‌ور شدند. به منظور دزدیدن تعدادی از اشیای جادویی از آزروت که ممکن بود باعث افزایش قدرت نرزول شود، اورک‌ها تصمیم گرفتند تا دروازه‌های جدیدی را به سوی آزروت بکشایند، تا شاید این کار به آن‌ها اجازه دهد، برای همیشه از جهان نفرین شده و قرمزرنگ خود، درینور فرار کنند.

شاه ترانوس، پادشاه لردران از آن‌جایی که مطمئن بود نرزول خود را برای حمله‌ی جدیدی علیه متحدان آماده می‌کند، ارتش‌های خود را به درینور فرستاد تا برای همیشه به تهدید اورک‌ها خاتمه دهند و آن‌ها را از صفحه‌ی روزگار محو کنند. ارتش متحدان که توسط خدگر^۴ و ژنرال تورالیون هدایت می‌شدند با اورک‌ها در سرزمین‌های سوزان درینور درگیر شدند. ولی حتا با وجود کمک تکاورِ الف آلریا^۵ و شاهزاده‌ی دورف کوردوران^۶، خدگر موفق نشد جلوی نرزول را بگیرد و نرزول دروازه‌های جدیدی به سایر دنیاها باز کرد.

طوفان جادویی عظیمی که به وسیله‌ی جمع شدن قدرت دروازه‌های جادویی ایجاد شده بود، باعث زلزله‌ای مهیب و تکه‌تکه شدن زمین شد. در حالی که خدگر ناامیدانه تلاش می‌کرد تا خود و افرادش را به آزروت بازگرداند، نرزول و معتمدترین فرماندهانش موفق شدند به داخل یکی از دروازه‌های باز فرار کنند. وقتی که خدگر و یارانش متوجه شدند که در این جهان در حال نابودی به دام افتاده‌اند تصمیم گرفتند تا از جان خود بگذرند و اقدام به نابودی دروازه‌ها بکنند تا آزروت که در طرف دیگر دروازه بود از نابودی درینور آسیبی نبیند. طبق نوشته‌هایی که موجود است، قهرمانان موفق شدند تا دروازه‌ی تاریک را نابود کنند و آزروت را نجات دهند، ولی از این‌که آیا آن‌ها موفق شدند از آن مهلکه جان به در ببرند یا خیر، اطلاعی در دست نیست.

^۱. Nethergarde

^۲. Draenor

^۳. Ner'zhul

^۴. Khadgar

^۵. Alleria

^۶. Kurdran

نبردِ گیریم باتول^۱

بعد از نابود شدن دومین دروازه‌ی تاریک، نیروهای متحدان موفق شدند تا اغلب قبیله‌های پراکنده و بازمانده در آزروت را جمع‌آوری کرده و به اردوگاه‌های کار اجباری که خیلی سریع بعد از پایان جنگ دوم ساخته شدند، بفرستند، اردوگاه‌ها خیلی سریع تا حداکثر ظرفیت پر شدند و با دقت از آن‌ها نگهداری می‌شد. با وجود این اورک‌هایی بودند که موفق به فرار شدند: افراد قبیله‌ی کوچکِ آوازِ جنگ^۲ موفق شدند آن‌قدر به قسمت‌های جنوبی بروند تا از چنگ متحدان به دور بمانند. همچنین یک گروه دیگر هم بود: قبیله‌ی معدی اژدها^۳ تنها قبیله‌ی باقی مانده‌ای که به اندازه کافی بزرگ و قوی بود تا بتواند صلح دلچسبی را که در لردان برقرار بود به مخاطره بیندازد.

قبیله‌ی معدی اژدها که وسیله ساحر موزی و زیرک نکروس^۴ هدایت می‌شد، موفق شده بود قسمت‌های زیادی از شمال خازمودان را به وسیله اژدها و تعدادی نیروی زمینی از چنگ دورف‌های کوهستان خارج و به تصرف خود در بیاورد. نکروس این قدرت را داشت تا ملکه اژدهایان الکستراسزا^۵ و گروه اژدهایان قرمز او را به کنترل خود در بیاورد. او این کار را با استفاده از یک شیء جادویی قدیمی به نام روح دیو^۶ انجام می‌داد. نکروس نیروهای خود را در ارگِ تاریخی دورف‌ها گیریم باتول مستقر کرد که در بالای کوهستان قرار داشت و با پوشش اژدهایان غیر قابل نفوذ می‌نمود. در داخل ارگ، نکروس ارتش قابل ملاحظه‌ای ایجاد کرد و تصمیم گرفت تا اورک‌ها را دوباره متحد کند و انتقام پتک‌تباهی را از متحدان بگیرد. ولی با وجود این که ساحر اورک نیرومند بود، مداخله‌ی جادوگر شجاع و کمی دیوانه رونین^۷ برنامه‌های نکروس را نقش بر آب کرد. رونین و یارانش که به وسیله بازماندگان جنگجویان دورف حمایت می‌شدند. موفق شدند تا روح دیو را تقریباً نابود کنند. ولی آن نتیجه‌ای را که انتظار داشتند به دست نیاورند، قدرت‌های رونین در حدی نبود که بتواند آن شیء جادویی تاریخی را نابود کند و شیء جادویی به خودی خود ترمیم می‌شد.

در حالی که دورف‌ها و یاران رونین سعی می‌کردند تا اورک‌ها را مشغول کنند تا رونین شاید بتواند کاری انجام دهد، وارد شدن خود نکروس به صحنه‌ی مبارزه موازنه‌ی جنگ را بر هم زد. ساحر نیرومند با استفاده از نیروهای جادویی خود با رونین درگیر شد و با استفاده از ایجاد یک توفان قوی رونین و یارانش را در شرایط دشوار و خطرناکی در لبه‌ی کوه قرار داد. در حالی که چیزی به سقوط رونین از کوه نمانده بود، نکروس مست از قدرت تبر خود را به کوه زد و با یک جادوی مهیب باعث شد تا سنگ‌های کوه ریزش کند و این بزرگترین اشتباه او بود، یکی از صخره‌های جدا شده روی روح دیو افتاد و در یک انفجار، شیء شیطانی نورانی تالُلوی خود را از دست داد. الکستراسزا از کنترل اورک‌ها خارج شد و توانست آزادانه فکر کند، ملکه اژدهایان و یارانش در یک انتقام خونین

^۱. Grim Batol

^۲. WarSong

^۳. DragonMaw

^۴. Nekros

^۵. Alexstrasza

^۶. Demon Soul

^۷. Rhonin

همه‌جا را به آتش کشیدند و قبیله‌ی معده‌ی اژدها را به خاکستر تبدیل کردند و این پایانی بود برای آخرین قدرت اورکی موجود در زمین.

با مرگ نکروس، آخرین ساحر و رهبر اورک‌ها، اورک‌های باقی مانده در اردوگاه‌ها بی‌اراده و ناامید شدند. در حالت کرختی و خمودگی قرار گرفتند. علاقه خود را به جنگ و مقاومت از دست دادند، حتا دست به خودکشی دسته جمعی می‌زدند. اورک‌ها تمام علاقه و حس خود را به عنوان یک جنگجو از دست دادند و آخرین چیزی‌هایی از فرهنگی و مکتبی که با آن بزرگ شده بودند را نیز از یاد بردند.

اتحاد از هم گسسته می‌شود

در سال‌های بعد از شکست اورک‌ها، رهبران بعضی از کشورهای متحد شروع به ستیزه و مشاجره در مورد مرزبندی‌ها کردند و سطح روابط سیاسی مابین متحدان به مرور کمتر می‌شد. شاه ترانوس^۱ پادشاه لردران و حافظ اتحاد کم‌کم متوجه شد که آن پیمان شکننده‌ای که در بحرانی‌ترین ساعات و در جریان جنگ بسته شده بود مدت بیشتری دوام نخواهد آورد. ترانوس رهبران متحدان را قانع کرد تا پول و کارگر بفرستند تا کمکی برای بازسازی شهر بادِ طوفان^۲ که در دوران اشغال آزروت از بین رفته بود باشد. آن مالیات‌ها که هزینه‌ی سنگین نگهداری و رسیدگی به اردوگاه‌های اورک نیز به آن اضافه شده بود باعث شد تا بسیاری از رهبران اتحاد مثل جنِ یال‌قهوه‌ای^۳ شاه گلینیس^۴ به این مسئله فکر کنند که کشورشان بهتر است از متحدان جدا شود.

این در حالی بود شرایط داشت بدتر می‌شد، الف‌های عالی و تندروی ماهِ نقره‌ای^۵ پیمان خود را با متحدان باطل کردند، به این بهانه که رهبری ضعیف متحدان باعث از بین رفتن و سوختن مقدار زیادی از جنگل‌های آن‌ها در طول جنگ شده است، این در حالی بود که ترانوس به آن‌ها یادآوری می‌کرد که اگر فداکاری صدها انسان در طول جنگ که جان‌شان را از دست دادند تا از کشور الف دفاع کنند نبود، چیزی به نام کول‌تالاس دیگر امروز وجود نداشت. ولی فایده‌ای نداشت الف‌ها تصمیم گرفته بودند تا مسیر دلخواه خودشان را دنبال کنند. به دنبال جدایی الف‌ها، گلینیس و استورم‌گارد^۶ پیمان را شکستند و جدا شدند.

این درست بود که متحدان تکه تکه شدند ولی شاه ترانوس هنوز متحدانی داشت که روی آن‌ها حساب کند، دریاسالار پرادمور از کول‌تیراس^۷ و شاه جوان آزروت واریان ویرین^۸ هنوز با متحدان بودند، همچنین فرقه‌ی جادوگرانِ کیرین-تور^۹ که به وسیله جادوگرِ کبیر آنتونیداس^{۱۰} رهبری می‌شدند پشتیبانی کامل دالاران^{۱۱} را از پادشاه ترانوس اعلام کردند. از همه لذت بخش‌تر و عجیب‌تر متعهد شدن شاهِ نیرومندِ دورف‌ها مگنی ریش برنزی^{۱۲} برای دفاع از لردران بود. او اعلام کرد که برای نجات دادن خازمودان از دست اورک‌ها متحدان تا ابد بر گردن دورف‌ها حق دارند و یک پیمان اتحاد دائمی با ترانوس امضاء کرد.

¹. Terenas

². Storm Wind

³. Genn Greymane

⁴. Gilneas

⁵. Silver Moon

⁶. Stromgarde

⁷. Kul Tiras

⁸. Varian Wrynn

⁹. Kirin Tor

¹⁰. Antonidas

¹¹. Dalaran

¹². Magni Bronzebeard

یک دوره‌ی جدید

سال‌ها می‌گذشت این در حالی بود که کم‌کم سختی‌ها کم‌تر شده و یک صلح پایدار در تمام لردان برقرار می‌شد. شاه ترانوس و اسقف اعظم آلانسوس فاول^۱ به سختی و پیوسته کار کردند تا پادشاهی را دوباره بسازند و به کشورهایی که هنوز به متحدان وفادار بودند کمک برسانند.

پادشاهی جنوبی آزروت دوباره رشد کرد و توانست به وسیله رهبری خوب شاه ویرین خودش را به عنوان یک قدرت نظامی مطرح کند و مقدار زیادی از شکوه گذشته را به دست بیاورد. اوتر آورنده‌ی روشنایی رهبر والامقام فرقه‌ی پالادین‌ها با سازماندهی مهاجرین، سرکوب راهزنان و موجودات شیطانی در سراسر قلمرو صلح را پایدار نگاه می‌داشت. دریاسالار پرادمور و ناوگان‌های نیرومندش دزدان دریایی را شکار و خطوط تجارت را محافظ کرده و نظم را در سرتاسر دریا حفظ می‌کردند. ولی با وجود کارهای بزرگ این قهرمانان نسل جدیدی از قهرمانان بودند که در قلب مردم جای می‌گرفتند.

تنها پسر شاه ترانوس، آرتاس^۲ به مردی جوان، قوی و بی‌پروا تبدیل شده بود. پرنس جوان به وسیله مورادین ریش برنزی^۳ برادر شاه دورف‌ها تعلیم داده شده و به یک جنگجوی واقعی تبدیل شده بود و با وجود این که جوان بود به یکی از بهترین شمشیرزنان لردان تبدیل شده بود. در سن حساس نوزده سالگی به خدمت فرقه دست‌نقره‌ای^۴ وارد شد که به وسیله لرد اوتر رهبری می‌شد، اوتر که سالیان سال در کنار ترانوس بود و از برادر به او نزدیکتر بود، به آرتاس به چشم برادر زاده خود و نه یک شاگرد نگاه می‌کرد. با وجود این که پرنس کمی گستاخ بود و کمتر به نصیحت‌های اوتر گوش می‌کرد ولی هیچ کس نمی‌توانست به اندازه او شجاعت و سرسختی داشته باشد. وقتی که گروه‌های جنگجوی ترول‌های زول‌آمان^۵ شروع به قتل و غارت روستاها در حاشیه مرزهای کول‌تالاس کردند، آرتاس خیلی سریع اقدام کرده و تمام ترول‌ها را شکار کرد و به وحشی‌گری آن‌ها پایان داد.

غیر از صحبت درباره جنگ آوری‌ها و شجاعت‌های آرتاس، مردم لردان حساسیت خاصی نیز در مورد زندگی خصوصی پرنس جوان داشتند. شایعه‌هایی که درباره یک رابطه عاشقانه بین آرتاس و دوشیزه جینا پرادمور^۶ وجود داشت بسیار داغ بود و خیلی سریع در سرتاسر پادشاهی پخش شد. جینا جوان‌ترین دختر دریاسالار پرادمور و دوست کودکی آرتاس بود. همچنین این بانوی جوان زیبا ولی خجالتی ستاره‌ای در میان شاگردان کیرین-تور نیز بود. جینا به وسیله‌ی جادوگر اعظم و محترم آنتونیداس تربیت شده بود. او در یادگیری علوم و فنون جادویی یک پیشرو و نابغه محسوب می‌شد و بسیاری را شگفت زده کرد بود. با وجود وظایف سختی که بر دوششان بود، آرتاس و جینا موفق شده بودند تا روابط دوستانه‌ای با هم داشته باشند.

¹. Alonsus Faol

². Arthas

³. Muradin Bronzebeard

⁴. Order Of The Sliver Hand

⁵. Zul'Aman

⁶. Jaina Proudmoore

با در نظر گرفتن سن زیاد شاه ترانوس و وضع سلامت شاه که رو به وخامت می گذاشت، مردم از این که می دیدند پرنس محبوبشان با یک فرد اصیل ازدواج خواهد کرد که خون شاهانه در رگهایش در جریان است بسیار شادمان بودند.

آرتاس و جینا نگران از شایعه‌هایی که توسط مردم گفته می شد روابط خود را تا آن جا که ممکن بود، خصوصی نگاه می داشتند. ولی جینا با آن چه که در دالاران آموزش دیده بود می دانست که این رابطه عاشقانه دیری نخواهد پایید. او در تمام طول عمر خود، انواع مختلف علم جادوگری را آموزش دیده بود و می دانست که آینده‌ی واقعی او در تعقیب علم و دانش است نه زندانی شدن در قصر پادشاهی.

چیزی که بسیار باعث ناراحتی مردم شده بود این بود که در این اواخر دو عاشق ناخواسته از هم جدا شده بودند و خود را با کارهایشان مشغول کرده بودند و علت آن هم اتفاقات عجیبی بود که در حال رخ دادن بود...

بازگشت سایه‌ها

بعد از گذشت تقریباً سیزده سال در صلح و آرامش کامل، شایعه‌های جنگ دوباره شروع به منتشر شدن نمود. مأموران پادشاه گزارش دادند که یک رهبر تازه‌کار و جوان اورک شروع به جمع‌آوری آنچه از اورک‌ها باقی مانده بود نموده و توانسته یک گروه جنگجویان اورک کارآزموده تعلیم دهد. رهبر جوان هم‌چنین به چندین اردوگاه حمله کرده و تلاش کرده بود تا برادران در بندش را آزاد کند. دسته‌ی جدید اورکی هم‌چنین تلاش کرده بودند تا یکی از فرماندهان خود را آزاد کنند. آن‌ها حتا موفق شده بودند دارن‌هولد^۱ که یک قلعه‌ی نگهبانی برای حفاظت از اردوگاه‌ها بود را تصرف کنند و افسران فرمانده‌ای که آن را اداره می‌کردند را بکشند. شاه ترانوس اوتر و پالادین‌هایش را برای سرکوبی فرماندهی جوان فرستاد، ولی اورک‌های حيله‌گر هیچ‌وقت یافت نشدند. اورک جوان توانست ثابت کند که در فنون نظامی یک پدیده است. حتا بهترین تاکتیک‌های اوتر نیز نتوانست جلوی روش جنگ و گریز او را بگیرد.

در حالی که فشار شدیدی بر روی شاه به خاطر شورش جدید اورک‌ها بود، شاه ترانوس اخبار ناراحت‌کننده‌ای از جبهه‌ای دیگر دریافت کرد و بسیار آشفته شد. شایعه‌ها مبنی بر این بود که تعدادی از فرقه‌ی نامردگان شروع به شکل‌گیری در شمال هستند. این گروه مردم ناراضی و معترض از وضع موجود را یافته و به آن‌ها پیشنهاد زندگی جاودانه به جای بردگی شاه را می‌دانند. بعد از سال‌های زیادی که در صلح و صفا گذشته بود شاه ترانوس می‌دانست که مشکلات تازه در حال شروع شدن هستند. او بعد از فکر به این که لردان تا به حال از سد همه مشکلات عبور کرده قدری آرامش یافت و می‌دانست تا وقتی که مدافعانش اعم از جدید و قدیم از آن محافظ می‌کنند لردان هرگز سقوط نخواهد کرد و طلوع‌های بیشماری را خواهد دید.

ولی او در اشتباه بود...

^۱. Durnholde



داستان اورک‌ها (بعد از پایان جنگِ بزرگِ دوم)

گولدان^۱ و خیانت

در روزهای پایانی جنگ دوم، در حالی که پیروزی هورد^۲ بر متحدان تقریباً قطعی شده بود، درگیری سنگینی بین دو قدرت نیرومند حاضر در آزروت در گرفت. ساحر شرور گولدان، رهبر شورای جادوگری مخفی و غیرقانونی سایه، گروهی از قبیله‌های شورشی را بر علیه قدرت اورگیریم پتک‌تباهی رهبر نیرومند نظامی اورک‌ها شوراند. در حالی که پتک‌تباهی مشغول تدارک آخرین حمله‌اش را بر علیه پایتخت لردران بود، حمله‌ای که می‌توانست آخرین مقاومت و بازمانده‌های متحدان را در هم بشکند، گولدان و قبایل شورشی‌اش پست و قرارگاه‌های خود را خالی کرده و به سمت دریا رهسپار شدند. پتک‌تباهی بهت زده که تقریباً نیمی از ارتش خود را به خاطر خیانت گولدان از دست داده بود، مجبور به عقب نشینی شد و بزرگ‌ترین شانس خود را برای پیروزی بر متحدان از دست داد.

گولدان تشنه‌ی قدرت، همیشه دلش می‌خواست به قدرت خدایی دست یابد و ذهن مسمومش به غیر از قدرت به هیچ چیز دیگر نمی‌توانست فکر کند. او یک جستجوی بسیار دشوار را برای یافتن مقبره‌ی زیرآب سارگراس^۳ که فکر می‌کرد یک نیروی بسیار عظیم را در خود پنهان کرده است شروع کرد. گولدان که باعث شده بود برادران اورکش به صورت برده‌های لژیون سوزان^۴ دربیایند، لحظه‌ای به وظایف خود در قبال پتک‌تباهی و ضربه‌ای که به او می‌زند

^۱. Gul'dan

^۲. Horde: به معنی دار و دسته. مشتق شده از کلمه‌ی ترکی اردو. از آن جایی که ترجمه مرتب این کلمه به دار و دسته به متن صدمه می‌زند. آن را هورد باقی گذاشتم.

^۳. Sargeras

^۴. Burning Legion

فکر نکرد. او که قبیله‌های غارتگرِ طوفان^۱ و پتکِ شفق^۲ را با خود همراه کرده بود، سرانجام موفق شد مقبره‌ی سارگراس را با قدرت‌های خود از زیر آب بیرون بیاورد. با این حال وقتی او مهر و موم مقبره را باز کرد و وارد آن شد تنها هیولاهایی دیوانه را در آنجا یافت.

پتک‌تباهی که به دنبال راهی بود تا اورک‌های نافرمان را تنبیه کند، نیروهای خود را فرستاد تا گولدان را بکشند و اورک‌های مرتد را سر عقل بیاورند تا دوباره به او پیوندند. در این حال گولدان به خاطر حماقتش به دست هیولاهای محافظِ مقبره کشته شد، به دنبال کشته شدن رهبرشان اورک‌های خیانتکار خیلی سریع از نیروهای پتک‌تباهی شکست خوردند و بسیاری کشته و باقی مانده نیز تسلیم شدند. با این که شورش سرکوب شد، هورد نتوانست چیزی را که از دست داده بود جبران کند، خیانت گولدان نه تنها باعث شد که متحدان امید از دست رفته خود را دوباره به دست بیاورند بلکه این زمان را به آن‌ها داد تا نیروهایشان را دوباره سازماندهی کنند و خود را برای تلافی آماده سازند...

لرد لوتار، وقتی که دید هورد از داخل دچار از هم گسستگی شده است، آن‌چه از نیروهایش باقی مانده بود را جمع کرده و به سمت اورک‌ها حمله‌ور شد و آن‌ها را به سمت جنوب یعنی زادگاهش آزروت عقب راند. در آنجا متحدان نیروهای پتک‌تباهی را در دژ آتشفشانیشان مخروطِ سنگِ سیاه محاصره کردند.

با وجود این که لرد لوتار در جریان جنگ کشته شد. ستوانش ترالیون هدایت نیروهای باقی مانده را بر عهده گرفت و اورک‌ها را وادار به عقب نشینی به سمت مرداب‌های وسیع و متعفن کرد. در آنجا تورالیون و سربازانش موفق شدند تا دروازه‌ی تاریک را نابود کنند، دروازه جادویی‌ای که اورک‌ها را به دنیای تاریک و قرمز رنگشان درینور متصل می‌کرد. با متوقف شدن رسیدن نیروی کمکی از درینور و ضعیف شدن اورک‌ها به خاطر جنگ داخلی، هورد سرانجام از داخل از هم گسسته شد و در قدرت نیروهای متحد غرق شد.

قبیله‌های پراکنده اورک خیلی سریع جمع‌آوری شده و در اردوگاه‌های کار اجباری جای گرفتند. درحالی که به نظر می‌رسید که سرانجام هورد برای همیشه شکست خورده است، بعضی از افراد بسیار نسبت به پایداریِ این صلح مشکوک بودند. خدگر شاگرد پیشینِ مدیو^۳ رهبران متحدان را قانع کرد تا دژ ندرگارد^۴ را بسازند تا بر باقی مانده‌ی دروازه‌ی تاریک نظارت کند تا مطمئن شوند که در آینده حمله‌ای از درینور صورت نخواهد گرفت.

^۱. Storm Reaver

^۲. Twilight's Hammer

^۳. Medivh

^۴. Nethergarde

نرزل و قبیله‌های سایه

وقتی که شعله‌های جنگ دوم خاموش شد، متحدان قدم‌های استواری را برای کنترل اورک‌ها برداشتند. تعدادی اردوگاه نگهداری بزرگ ساخته شد تا به عنوان خانه برای اورک‌های در بند باشد. این اردوگاه‌ها که در جنوب لردران ساخته شد بود به وسیله پالادین‌ها و سربازان کارآزموده محافظت می‌شد و به نشانه‌ای از پیروزی و موفقیت متحدان تبدیل شده بودند. اگرچه اورک‌های اسیر هنوز هیجان و میل به شرکت دوباره در جنگ را داشتند، ولی رهبران بسیاری از اردوگاه‌ها، که در دژ نظامی و قدیمی درام هول واقع بودند به هر ترتیبی که ممکن بود آرامش و نظم را حفظ می‌کردند.

این در حالی بود که در جهان مذاب درینور، ارتش اورکی جدیدی آماده حمله به متحدانی بود که به هیچ‌وجه فکر نمی‌کردند مجدداً مورد حمله واقع شوند. ساحر ارشد نرزل که مربی گولدان بود، قبیله‌های جنگجوی باقی مانده بر روی درینور را در زیر پرچم سیاه خود جمع کرد. نرزل می‌خواست دروازه‌هایی را بر روی درینور باز کند تا هورد را به سوی یک جهان تازه و خالی از سکنه هدایت کند. برای انرژی بخشیدن به این دروازه‌ها، نرزل به تعدادی اشیاء جادویی که در آزروت بود احتیاج داشت تا قدرت او را افزایش دهد. برای تصاحب کردن آن‌ها نرزل دروازه‌ی تاریک را مجدداً باز کرد و قبیله‌های پُر ولع خود را به سوی آزروت فرستاد.

هورد جدید که به وسیله ره‌سای کارآزموده‌ای همچون گرام فریاد جهنمی^۱ از قبیله‌ی آواز جنگ و کیل راگ چشم مرگ^۲ از قبیله‌ی گودال خون‌ریزی^۳ هدایت می‌شد، دفاع متحدان را غافلگیر کرده و شروع به وحشی‌گری در حومه‌ی شهرها کردند. به خاطر رهبری موفق نرزل اورک خیلی سریع موفق شدند تا اشیاء جادویی مورد نظر را یافته و به امنیت درینور بازگردند.

شاه ترانوس پادشاه لردران وقتی که متقاعد شد اورک‌ها مشغول تدارک حمله جدیدی به سوی آزروت هستند، مورد اعتمادترین فرماندهانش را فراخواند، او به سردار ترالیون و ساحر اعظم خدگر فرمان داد تا ارتش‌های خود را از دروازه‌ی تاریک عبور داده و برای همیشه به خطر حمله‌ی اورک‌ها پایان دهند. نیروهای تورالیون و خدگر وارد درینور شدند و چندین بار با قبیله‌های نرزل در منطقه‌ای شبه جزیره مانند که میان گدازه‌های آتشفشانی قرار داشت درگیر شدند. در حالی که هیچ یک از طرفین بر دیگری برتری نمی‌یافتند این کاملاً روشن بود که نرزل وقت لازم را برای به پایان رسیدن نقشه شیطانش خواهد داشت.

نرزل موفق شد تا دروازه‌هایش را به دنیا‌های دیگر باز کند، ولی او نمی‌دانست که این کارش چه بهای گزافی را در بر دارد. انرژی مهیب دروازه‌ها شروع به تکه‌تکه کردن درینور کرد. در حالی که نیروهای ترالیون با ناامیدی مبارزه می‌کردند تا به آزروت بازگردند درینور داشت از داخل نابود می‌شد. گرام فریاد جهنمی و کیل راگ چشم مرگ نیز به این نتیجه رسیدند که نقشه‌های نرزل دیوانه‌چیزی جز نیستی و نابودی برای آن‌ها در بر ندارد پس

^۱. Grom Hellscream

^۲. Kilrogg Deadeye

^۳. Bleeding Hollow

باقی مانده‌ی اورک‌ها را جمع‌آوری کرده و به سوی امنیت نسبی آزروت فرار کردند. در حالی که فریادِ جهنمی و چشمِ مرگ با ناامیدی و از روی ناچاری برای رسیدن به آزادی راهشان را در میان صف انسان‌ها باز می‌کردند، دروازه‌ی تاریک عظیم در پشت سر آن‌ها منفجر و به هزاران تکه تقسیم شد، شخصی از آن سو دروازه را نابود کرده بود. برای اورک‌های باقی مانده در آزروت دیگر راه بازگشتی نمانده بود...

روز اژدها

اگر چه گرام فریادِ جهنمی و قبیله‌اش موقع شدند تا از دست متحدان فرار کنند، ولی چشم مرگ و قبیله‌ی گودال خونریزی‌اش محاصره شده به اردوگاه‌های نگهداری در لردران فرستاده شدند. با وجود هزینه‌ی سنگینی که شورش اورک‌ها به متحدان وارد کرده بود، رؤسای اردوگاه‌ها موفق شدند تا دوباره نظم و آرامش را در اردوگاه‌ها حفظ کنند و وظیفه سنگینشان را به خوبی انجام دهند.

در همان زمان گروهی بزرگی از اورک‌ها دور از چشم متحدان با آزادی مشغول پرسه زدن در شمال خازمودان بودند. این گروه که قبیله معده‌ی اژدها نام داشتند به وسیله ساحر بدنام نکروس هدایت می‌شدند. نکروس موفق شده بود به وسیله یک شیء جادویی مرموز به نام روح دیو بر روی ملکه اژدهایان اکستراسزا و گروه اژدهاهای جنگی‌اش کنترل پیدا کند. او با در دست داشتن قدرت اژدهایان، یک ارتش مخفی در ارگ تاریخی دورف‌ها گیریم‌باتول ساخت. هدف نکروس این بود که با کمک اژدهایان قرمز نیرومند و ارتش خود شروع به فتح آزروت کند، او امید داشت که هورد را دوباره متحد کرده و انتقام سختی از متحدان بگیرد. با این حال یک گروه کوچک از متحدان که توسط ساحر توانا رونین هدایت می‌شدند موفق شدند تا روح دیو را نابود کرده و ملکه اژدهایان را از بند نکروس آزاد کنند.

خشم و نفرت فراوانی که در دل اژدهایان از نکروس وجود داشت باعث شد که آن‌ها گیریم‌باتول را تکه تکه کنند و تعداد زیادی از قبیله معده‌ی اژدها را به خاکستر تبدیل کنند. نقشه بزرگ نکروس برای اتحاد دوباره هورد با آمدن نیروهای متحدان از سراسر لردران و دستگیر شدن آن‌چه از افرادش باقی مانده بود برای همیشه از میان رفت. شکست قبیله معده‌ی اژدها مساوی با پایان حیات هورد و وحشیگری اورک‌ها بود.

نکته:

دوستان عزیز در مورد این که این قسمت تکراری بود شکی نیست ولی چون داستانی مثل این بین انسان‌ها و اورک‌ها مشترک بود در نتیجه به صورت جداگانه در تاریخ هر دونژاد وجود داشت و برای درست بودن روند تاریخی داستان دوباره بیان شد.

دستگیری و سستی

در ماه‌هایی که می‌گذشت، اورک‌های بیشتری اسیر شدند و به اردوگاه‌های نگهداری و کار اجباری فرستاده شدند. با زیاد شدن تعداد اسرا اردوگاه‌ها تا چندین برابر ظرفیت خود پر شدند و این باعث ایجاد اغتشاش و شلوغی شد. این جریان متحدان را مجبور به ساخت اردوگاه‌های جدیدی در دشت‌های جنوبی کوهستان آلتراک^۱ کرد. برای اداره کردن تعداد رو به رشد اردوگاه‌های جدید شاه ترانوس مالیات‌های جدیدی را برای کشورهای متحد وضع کرد. این مالیات‌های جدید باعث بالاتر رفتن تنش سیاسی بین متحدان شد و به زودی اختلاف‌هایی بر سر مرزبندی‌ها ایجاد شد. به نظر می‌آمد که عهدنامه‌ای که در تاریک‌ترین لحظات جنگ بسته شده بود به زودی از هم خواهد گسست.

در میان آشفتگی‌های سیاسی، بسیاری از سرپرستان اردوگاه‌ها اعلام کردند که تغییرات ناخوشایندی در میان اورک‌های اسیر در حال به وقوع پیوستن هست. تلاش اورک‌ها برای فرار از اردوگاه و درگیری با نگهبانان به شدت در حال کاهش بود. اورک کناره‌گیر و بی‌حال شده بودند. باورش بسیار سخت بود، اورک‌هایی که مدتی پیش وحشی‌ترین موجوداتی بودند که تا به حال پا به آزروت گذاشته بودند به شدت آرام و کم حرکت شده و تمام میل و علاقه خود را برای جنگیدن از دست داده بودند. این سستی عجیب باعث مبهوت شدن رهبران متحدان شده و به سرعت نیز در حال گسترش بود.

بعضی می‌گفتند که این یک بیماری عجیب است که فقط اورک‌ها به آن گرفتار شوند، ولی جادوگر اعظم آنتونیداس دالارانی فرضیه‌ی دیگری داشت. با تحقیق از اندک چیزی که از تاریخ اورک‌ها یافته بود، آنتونیداس دریافت بود که اورک‌ها تحت تسلط و نفوذ یک قدرت دیوآسای قوی و یا جادوی یک ساحر بسیار نیرومند قرار دارند و این قدرت از چندین نسل پیش بر روی آن‌ها تأثیر گذاشته است. او به این نتیجه رسید که اورک‌ها از ابتدای ورود به آزروت تحت تأثیر این قدرت قرار داشته‌اند. بر آنتونیداس مشخص شد که دیوها با مسموم کردن خون اورک‌ها باعث شدند تا آن‌ها قدرت غیر طبیعی به دست بیاورند، بسیار خشن و مقاوم شوند و به ماشین‌های ویرانگری تبدیل شوند که همه چیز را در سر راه خود از بین می‌برند.

آنتونیداس این تئوری را مطرح کرد که سستی همگانی بین اورک‌ها یک بیماری نیست، بلکه حالتی گذرانی است که به اورک‌ها به خاطر دور شدن از قدرت ساحری که آن‌ها را ویرانگر و خون‌خوار نموده بود دست داده است و به نوعی آن‌ها در حال بهبود و ترک آثار آن نیروی شیطانی هستند. با وجود این که نشانه‌ها درست بود و آنتونیداس تقریباً درست تشخیص داده بود ولی نتوانست درمانی برای وضعیت فعلی اورک‌ها پیدا کند. همچنین بسیاری از دوستان جادوگرش و تعدادی از رهبران متحدان با او مقابله برخواستند و گفتند که یافتن یک معالجه برای وضعیت فعلی اورک‌ها مخاطره‌ی بزرگی است و ممکن است ایجاد یک فاجعه بکند و در نهایت چاره اندیشی در مورد وضعیت عجیب اورک‌ها را به فراموشی سپردند، استنتاج آنتونیداس این بود تنها راه معالجه اورک‌ها معالجه‌ی فیزیکی نیست و باید روح و روان آن‌ها را معالجه کرد...

^۱. Alterac

افسانه‌ی ترال^۱

در سیاه‌ترین روزهای جنگ بزرگ اول، یک افسر زیرک انسان به نام آئدِلاس بلک‌مُر^۲ یک کودک اورک را که در جنگل رها شده بود پیدا کرد، کودک اورک که بلک‌مُر نام او را ترال گذاشت به قلعه بلک‌مُر که یک زندان بود فرستاده شد. در آن‌جا بلک‌مُر اورک کوچک را به عنوان اسیر و گلا دیاتور مورد علاقه‌اش بزرگ کرد. بلک‌مُر در نظر داشت که اورک جوان را نه تنها به عنوان یک جنگجوی بی‌همتا بلکه به عنوان یک فرمانده و رهبر کارموزده آموزش دهد، او امیدوار بود تا بوسیله ترال بر هورد کنترل داشته باشد و در نهایت بر سایر اورک‌ها نیز حکومت کند.

نوزده سال گذشت و ترال به یک اورک جوان، نیرومند و تیزهوش تبدیل شده بود. با این حال او در قلب خود احساس می‌کرد که زندگی به صورت یک اسیر سرنوشت و مسیر زندگی او نیست. چیزهای بیشمار در خارج از قلعه وقتی او در حال رشد بود رخ داده بود. او متوجه شد مردمانش یعنی اورک‌ها که هرگز آن‌ها را ندیده بود در جنگ شکست خورده و در اردوگاه‌ها در اسارت به سر می‌برند، پتک‌تباهی رهبر مردمانش موفق شده بود از لردان فرار کند و در جایی نامعلوم مخفی شده بود. او همچنین فهمید که تنها یک قبیله از اورک‌ها باقی مانده است که به صورت مخفی فعالیت می‌کند و موفق شده است از چشمان تیزبین متحدان به دور بماند.

ترال شجاع ولی بی‌تجربه از قلعه بلک‌مُر فرار کرده و شروع به پیدا کردن سایر هم‌نوعانش کرد. در مسافرت‌هایش ترال اردوگاه‌های بسیاری را در مسیر خود دید و متوجه شد که هم‌نوعانش که زمانی قوی‌ترین نژادی بودند که تا به حال دیده شده‌اند در حال کمرختی و بی‌انگیزگی عجیبی به سر می‌برند. ترال سرخورده و ناامید از نیافتن جنگجویانی که انتظار داشت پیدا کند، شروع به جستجو به دنبال آخرین سردسته شکست نخورده اورک‌ها یعنی گرام فریادِ جهنمی کرد...

با وجود این که به طور مرتب توسط انسان‌ها تعقیب می‌شد، فریادِ جهنمی هنوز اراده قدیمی هورد را برای جنگ در خود حفظ کرده بود. او که تنها به وسیله قبیله‌ی وفادار خود آوازِ جنگ حمایت می‌شد، جنگِ زیرزمینی‌ای را علیه متحدان شروع کرده بود و تلاش می‌کرد مردم محاصره شده‌اش را از چنگ آن‌ها نجات دهد. متأسفانه فریادِ جهنمی هیچ‌وقت نتوانست راهی برای بیرون آوردن اورک‌های اسیر از آن حالت سستی پیدا کند. ترال تحت‌تأثیر قرار گرفته، که به وسیله‌ی آرمان‌گرایی فریادِ جهنمی روحیه گرفته بود، شروع به تقویت روحیه و گسترش و احیای سنن قدیمی اورک‌ها بین هورد و جنگجویانش کرد...

به دنبال پیدا کردن خاستگاه واقعی خود، ترال به شمال سفر کرد تا قبیله‌ی افسانه‌ای گرگِ یخین^۳ را پیدا کند. او متوجه شد که قبیله‌ی گرگِ یخین در روزهای ابتدایی جنگ اول به وسیله‌ی گولدان تبعید شده و سپس پراکنده

^۱. Thrall

^۲. Aedelas Blackmoore

^۳. Frost Wolf

شده‌اند. او همچنین کشف کرد که پسرِ قهرمانِ معروف اورک‌ها و سردسته واقعی قبیله‌ی گرگ یخین دوروتان^۱ است که حدود بیست سال پیش به دستور گولدان مخفیانه کشته شده است...

تحت سرپرستی شمنِ والا مقامِ قبیله‌ی گرگِ یخین درک‌تار^۲، ترال هنرهای جادویی و فرهنگِ باستانیِ اورک‌ها، که به وسیله گولدان خیانتکار به باد فراموشی سپرده شده بود را آموخت. پس از مدتی ترال به یک شمن^۳ نیرومند تبدیل شد و جایگاه واقعی خود را به عنوان سردسته قبیله گرگ یخین به دست آورد. ترال که به وسیله ارواحِ نیرومند یاری می‌شد راه جدیدی را برای یافتن سرنوشت واقعی خود آغاز کرد، او رفت تا هموعان اورکش را از دست متحدان آزاد کند و آن‌ها را از بند طلسمی که اسیر آن بودند برهاند.

ترال در طول سفرهایش رهبرِ پیرِ اورک‌ها اورگیریم پتک‌تباهی را یافت که به صورت یک زاهد مدتی زیادی را تنها در جنگل‌ها زندگی کرده بود. پتک‌تباهی که دوستی نزدیکی با پدر ترال داشت، تصمیم گرفت تا با اورک جوان و خوش‌بین همراه شود و به او کمک کند تا قبیله‌های اسیر را آزاد کنند. ترال و پتک‌تباهی به کمک اندک رؤسای قبیله‌هایی که مانده بودند موفق شدند تا هورد را دوباره زنده کرده و به مردمشان یک هویت معنوی جدید ببخشند.

به عنوان نمادی برای تجدید حیات مردمش، ترال به دژ دران‌هول برگشت و با حمله به اردوگاه‌های نگهداری، نقشه‌های بلک‌مُر را برای کنترل اورک‌ها نقش بر آب کرد. ولی متأسفانه در جریان جنگ، پتک‌تباهی پیر نتوانست طاقت بیاورد و از خستگی از پای درآمد. ترال پتک افسانه‌ای پتک‌تباهی، هلم همر^۴ را برداشت و زره سیاه او را بر تن کرد و به عنوان رهبر جدید اورک‌ها انتخاب شد. در ماه‌های بعد از آن، گروه اورک‌های کوچک ولی بسیار سریع ترال به چندین اردوگاه حمله کرده و متحدان را با استفاده از استراتژی‌های هوشمندانه ترال در بهت و تعجب قرار دادند. ترال که بوسیله بهترین دوست و مربی خود گرام فریادِ جهنمی تشویق می‌شد، قسم خورد تا تمام تلاش خود را به کار برد تا اورک‌ها در آینده اسیر هیچ موجودی اعم از انسان و یا دیوها در نیایند...

^۱. Durotan

^۲. Dre'k'Thar

^۳. Shaman: شمن به جادوگر قبیله می‌گویند که توانایی درمان زخم‌ها، تماس با ارواح مردگان و یاری جستن از آن‌ها و کارهای جادویی دیگر دارد. این کلمه از زبان سانسکریت به زبان‌های دیگر راه یافته، اما در زبان اوستایی نیز با همین تلفظ وجود داشته است.

^۴. Helm Hammer: پتک هلم، از معدود نشانه‌هایی که تالکین از داستان قبلی خود در هنر نبرد به جا گذاشته است.



غضبِ نامردگان^۱

شمنِ بزرگ نرزول: خاستگاهِ شاه لیج^۲

قبیله‌های اورکی، سال‌های درازی با فرهنگِ اصیلِ شمنی خود در دنیای خود درینور زندگی کرده بودند، و چیزی از فساد و تباهی روحی نمی‌دانستند. ولی مأموران شیطانی لژیون سوزان می‌خواستند آن‌ها را به مردمی پر ولع و ارتشی غیر قابل مهار تبدیل کنند. دیوِ زیرک کیل جیدن^۳ فرمانده دوم لژیون، متوجه شد که این جنگجویان وحشی دارای نیرویی بالقوه برای قتل و خونریزی هستند. پس شروع به فاسد کردن جامعه‌ی آرام آن‌ها از داخل کرد. کیل جیدن به سوی با نفوذترین رهبر اورک‌ها یعنی شمن بزرگ نرزول رفت و به او گفت که می‌تواند به اورک‌ها قدرت فراوانی ببخشد و آن‌ها را حاکم مطلق دنیایشان بکند. او حتا به شمن پیشنهاد آموختن دانش و علوم جادویی کشف نشده داد، در قبال آن نرزول باید قبول می‌کرد خودش و مردمش را تحت فرمان لژیون در بیاورد. نرزول که به اقتضای طبیعتش بسیار محاسبه‌گر و قدرت‌طلب بود درخواست کیل جیدن را قبول کرده و با او پیمان خونی بست. با انجام دادن این کار، نرزول آینده اورک‌ها را خراب کرد و باعث شد که آن‌ها به صورت برده بی‌اراده لژیون سوزان در بیایند.

^۱. Undead: کلمه‌ی Undead در اکثر متون به «مردمی متحرک» برگردان شده است که کاملاً اشتباه است. در زبان انگلیسی ما ترکیب Walking Corpse را برای معنی مذکور داریم، علاوه بر این که مردمی متحرک خیلی طولانی بود و به کار رفتن مرتب آن در متن از زیبایی متن می‌کاهد. من کلمه «نامرده» را برای معادل انتخاب کردم.

^۲. Lich King

^۳. Kil'jaeden

در مدتی که گذشت، کیل جیدن متوجه شد که نرزول اراده لازم و جسارت کافی را به منظور کامل کردن نقش‌اش برای تبدیل کردن اورک‌ها به یک هورد خون‌خوار را ندارد. از طرف دیگر نرزول، متوجه شد که پیمانی که با کیل جیدن بسته است در نهایت موجب نابودی نژادش خواهد شد، پس از ادامه همکاری با دیو دست برداشت. کیل جیدن که از مقاومت شمن در برابر دستوراتش به ستوه آمده بود قسم خورد تا روزی انتقام خود را از او گرفته و او و اورک‌های همراهش را به موجوداتی شیطانی تبدیل کند. ولی سرپیچی نرزول به معنای این پایان کار برای کیل جیدن نبود. او موفق شد یک کارآموز مشتاق برای هدایت اورک‌ها به سوی مسیر سقوط و تباهی پیدا کند، شاگرد شریر و عزیز کرده‌ی خود نرزول... گولدان.

با کمک کیل جیدن، گولدان موفق شد به خوبی از عهده کاری که معلمش نتوانسته بود انجام دهد برآید. گولدان شریر و قدرت‌طلب آموزش هنرهای شمنی باستانی را فسخ کرده و آن‌ها را با آموزش جادوی‌های اهریمنی دیوها تعویض نمود. او همچنین قبیله‌های اورک را به صورت یک هورد نیرومند دقیقاً به همان صورتی که کیل جیدن در نظر داشت گرد آورد. نرزول که هیچ قدرتی برای متوقف کردن شاگرد پیشین خود نداشت، تنها می‌توانست شاهد این باشد که گولدان موفق شده است تا اورک‌ها را به ماشین‌های جنگی بی‌فکر تبدیل کند.

سال‌ها می‌گذشت در حالی که نرزول دوباره آهسته‌آهسته در دنیای سرخس درینور قدرت می‌گرفت. او ناظر این بود که مردمانش اولین مرحله‌ی حمله به آزروت را شروع کردند. حکایت‌هایی درباره نبرد دوم اورک‌ها بر علیه متحدان لردان را می‌شنید و شاهد فساد و انحرافی بود که به نظر می‌آمد دارد مردمش را از داخل نابود می‌کند. با وجود این که گولدان در حال هدایت هورد به آینده‌ای تاریک بود، نرزول می‌دانست که خود مقصر اصلی است و مسئول شروع شدن این جریانات است.

مدت کوتاهی از پایان نبرد دوم نگذشته بود که اخبار شکست هورد به گوش اورک‌هایی که در درینور باقی مانده بودند رسید. نرزول می‌دانست هورد در هدف خود که اشغال آزروت بود، شکسته خورده است، این باعث شد از این که مبادا کیل جیدن و لژیون تصمیم شومی برای اورک‌های باقی مانده بگیرند وحشت کند. برای فرار از نفرین قریب‌الوقوع کیل جیدن، نرزول تعداد زیادی دروازه‌ی جادویی باز کرد تا راه او را به جهان‌های جدید و خالی از سکنه هدایت کنند. شمن پیر قبیله‌های باقی مانده اورکی را گردآورده و آماده شد تا با آن‌ها از یکی از دروازه‌ها عبور کند، و آن‌ها را به سوی آینده‌ای جدید هدایت کند.

قبل از این که نرزول بتواند نقشه‌اش را اجرا کند، مجبور شد با لشکرهایی از متحدان که به درینور آمده بودند تا اورک‌ها را برای همیشه نابود کنند، دسته و پنجه نرم کند. قبیله‌های وفادار به نرزول موفق شدند متحدان را به اندازه کافی سرگرم کنند تا نرزول وقت کافی برای باز کردن دروازه‌های جادویی خروشان را داشته باشد. ولی او متوجه واقعیتی ترسناک شد، نیروهای دهشتناک دروازه‌ها شروع به برهم زدن نظم درینور و تکه‌تکه کردن آن کرده بود. درحالی که نیروهای متحدان مشغول عقب راندن اورک‌ها در سرزمین‌های آتشفشانی بودند، درینور شروع به خم شدن به سمت داخل خود کرد. نرزول که متوجه شد قبیله‌های در حال جنگ هرگز وقت کافی برای رسیدن به

دروازه‌ها را پیدا نخواهند کردند، خودسرانه تصمیم گرفت آن‌ها را رها کند و همراه تعدادی از معتمدترین افرادش به داخل یکی از دروازه‌ها فرار کرد.

گروه شیریر و کوچک نرزول در حالی از داخل یکی از دروازه‌ها عبور کردند که درینور در پشت سرشان در یک انفجار غیر قابل باور تکه تکه شد. شمن پیر فکر می‌کرد که بسیار خوش شانس بوده است که از چنگال مرگ فرار کرده است...

برخلاف انتظارش، او آن‌قدر زنده می‌ماند تا افسوس این تصمیمش را بخورد...

کیل جیدن و معامله‌ی جدید

درستی در هنگامی که نرزول و پیروانش وارد ماریپیچ رو به پایین^۱ شدند، که صفحه‌ای سماوی بود که تمام تکه‌های دنیاها را در سراسر تاریکی عظیم دوردست به هم متصل می‌کرد، توسط کیل جیدن و زیر دستان شیطانیش محاصره شدند. کیل جیدن که قسم خورده بود انتقام سختی از نرزول به خاطر مخالفت مغرورانه‌اش با دستورات او بگیرد، شمن پیر را با بی‌رحمی هر چه تمام‌تر شکنجه کرد و به آرامی او را تکه‌تکه کرد. کیل جیدن روح شمن را زنده و سالم باقی گذاشت تا نرزول به صورت زجرآوری شاهد بریده‌های زشت بدن خود باشد. با وجود این که نرزول به دیو التماس کرد که روحش را آزاد کند و به او اجازه دهد که بمیرد، دیو ظالمانه به او جواب داد که عهد خونی که در گذشته‌های دور بسته‌اند هنوز او را متعهد می‌کند و دیو از این دست‌آویزی که دارد دوباره استفاده خواهد کرد.

شکست اورک‌ها در تصرف آزروت، کیل جیدن را مجبور کرد تا یک ارتش جدید را برای ایجاد هرج و مرج در پادشاهی‌های متحدان ایجاد کند. این ارتش جدید اجازه نخواهد داشت دستخوش همان درگیری‌های داخلی و سستی‌ای شود که هورد به آن گرفتار شد و نباید نقطه‌یضعفی داشته باشد. این ارتش باید سرسخت، بی‌رحم و تنها یک هدف در مأموریت خود داشته باشد. این بار کیل جیدن نمی‌بایست شکست بخورد.

کیدجیدن در حالی که روح شکنجه شده و درمانده نرزول را در اسارت نگاه داشته بود به او آخرین فرصت را داد تا به لژیون خدمت کند و یا به عذابی جاودانه گرفتار شوند. یک بار دیگر نرزول با بی‌پروایی با معاهده‌ی دیو موافقت کرد.

روح نرزول در یک تکه کریستال مخصوص ساخته شده از یخی که از نقاط دوردست ماریپیچ به دست آمده بود قرار گرفت. نرزول زندانی شده در این قطعه‌ی بزرگ یخ، احساس کرد که حس آگاهی‌اش تا ده هزار مرتبه بیشتر شده است. تحت تأثیر قرار گرفته به وسیله قدرت اعجاب‌آور و وحشت‌آور دیو، نرزول تبدیل به مخلوقی روح مانند مملو از قدرتی غیر قابل سنجش شد. در آن لحظه، اورکی که او را با نام نرزول می‌شناختند برای همیشه از بین رفته بود و شاه لیچ متولد شده بود.

همچنین جادوگران و شوالیه‌های تاریک و وفادار نرزول که او را همراهی کرده بودند تحت تأثیر قدرت کیل جیدن تغییر شکل دادند. ساحران شریر از هم پاشیده شده و دوباره به صورت لیچ‌های اسکلتی از نوع ساخته شدند. دیو مطمئن شد که پیروان نرزول حتا در مرگ نیز بدون سؤال به او خدمت خواهد کرد.

وقتی که زمان مناسب رسید، کیل جیدن با بردباری شروع به توضیح دادن مأموریتی کرد که به موجب آن شاه لیچ را آفریده بود: نرزول باید شروع به انتشار طاعونی از مرگ و دهشت در سرتاسر آزروت بکند که برای همیشه تمدن انسان‌ها را از میان ببرد. تمام کسانی که به علت آن طاعون وحشت‌آور بمیرند به صورت نامرده درآمده و روح آن‌ها برای همیشه تحت تسلط اراده آهنین نرزول خواهد بود. کیل جیدن قول داد که اگر نرزول مأموریت تاریک

^۱. Twisting Nether

خود را مبنی بر پاک کردن دنیا از وجود انسان‌ها به انجام برساند، او را از این نفرین آزاد خواهد کرد و به او یک بدن سالم و جدید برای سکنی گرفتن در آن خواهد داد.

با وجود این که نرزل به نظر می‌آمد مشتاق و مایل است تا نقش خود را در این بازی به خوبی ایفا کند، کیل جیدن نسب به وفادار بودن گروگان‌ش مشکوک بود. گذاشتن شاه لیچ بدون بدن و زندانی در بلور یخ می‌توانست مدت کوتاهی تضمین کننده وفاداری او باشد، دیو می‌دانست که باید با هوشیاری مراقب او باشد، به همین خاطر کیل جیدن گارد دیو نیرومند خود را فرا خواند، لردهای وحشت خون‌آشام، تا از نرزل مراقب کنند و مطمئن شوند که او وظیفه‌ی تاریک خود را به خوبی انجام می‌دهد.

تایکاندریوس^۱ قوی‌ترین و باهوش‌ترین لرده وحشت، خودش را برای این مأموریت آماده کرد، او مجذوب قدرت مرگ‌آور طاعون و استعداد نهانی و بی‌مهار شاه لیچ برای کشتار دسته جمعی شد...

^۱. Tichondrius

تاج یخی و سریر یخ زده

کیل جیدن ظرف یخی نرزول را به سوی دنیای آرزوت پرتاب کرد. تکه‌ی کریستال سخت به صورت یک خط نورانی از آسمان شب عبور کرد و به ویرانی‌های شمالی قاره‌ی نورترند^۱ برخورد کرد، و خودش را در اعماق تاریک و تندیس‌وار یخچال تاج یخی دفن نمود. کریستال یخ زده، پیچ خورده و شکاف‌های کوچکی به خاطر سقوط وحشتناکش برداشته بود، و روح انتقام جوی نرزول درون آن در حال جنبش بود.

از درون سریر یخ زده، نرزول شروع به گسترش قدرت ذهنی نیرومندش کرد و با ذهن اهالی بومی نورترند ارتباط برقرار کرد. با سهولت غیرقابل باوری، او ذهن بسیاری از موجودات بومی مثل ترول‌های یخی و غول‌های غارنشین را تحت کنترل قدرت در حال گسترش خود در آورد. او متوجه شد که قدرت‌های ذهنی‌اش تقریباً پایان ناپذیر است، و از آن برای ایجاد یک ارتش کوچک استفاده کرد و آن‌ها را در لایبرنت‌های پیچان تاج یخی جای داد. در هنگامی که نرزول داشت استفاده از قدرت در حال گسترشش را در زیر نگاه تیز بین لردهای وحشت یاد می‌گرفت، در دوردست متوجه یک دهکده‌ی کوچک در حاشیه گسترده‌ی زنگار اژدها^۲ شد که در آن انسان‌ها سکنی گزیده بودند. نرزول تصمیم گرفت تا قدرتش و طاعون وحشت‌آورش را روی انسان‌های بی‌خبر آزمایش کند.

نرزول طاعون مرگ‌آورش را که در اعماق سریر یخ زده‌اش ساخته بود، به خارج سرزمین‌های لم یزرع و یخ‌زده فرستاد. او طاعونی را که تنها با اراده خودش کنترل می‌شد، مستقیماً به دهکده‌ی انسان‌ها فرستاد. ظرف سه روز روح تمام مردم دهکده مرده بود و در مدت غیرقابل باور، کوتاهی کشاورزان مرده به صورت زامبی^۳ سر از خاک در برآوردند. نرزول می‌توانست روح تک‌تک آن‌ها را احساس کند و متوجه شد که آن‌ها به خودش تعلق دارند. خشم عمیقی که در وجود نرزول بود، باعث شد که او نیرومندتر شود و ارواح مردگانی که در اسارت او بود مثل غذا به او نیرو می‌بخشیدند. او کشف کرد که کنترل زامبی‌ها در این‌که چه بکنند و به کجا بروند در حد یک کار بچه‌گانه برای اوست.

در ماه‌هایی که گذشت، نرزول طاعون مرگ خود را روی تمامی دهکده‌های انسان که در نورترند بودند آزمایش کرد. با ارتش نامردگانی که هر روز بزرگ تر می‌شد، او می‌دانست که زمان برای آزمایش واقعی قدرتش فرا رسیده است.

در ده سال طولانی‌ای که گذشت، نرزول پایگاه قدرت خودش را در نورترند بنا کرد. یک دژ بزرگ در بالای سریر یخی ساخته شد و به وسیله لژیون‌های رو به رشد نامردگان پاسداری می‌شد. در حین این‌که شاه لیچ نفوذ خود را گسترش می‌داد، یک امپراطوری تنها و تاریک بر سر راه قدرت گرفتن او ایستادگی کرد: امپراطوری باستانی و زیر

^۱. Northrend

^۲. Dragonblight

^۳. Zombie: اسطوره‌ی مردگانی که از خاک بیرون می‌آیند، مربوط به تمدن‌هایی می‌شود. مردگان بی‌رویی که توسط وودو Voodoo اسیر شده‌اند. به صورت اسیر یک ساحر سر از خاک بیرون می‌آورند.

زمینی آرزول-نروب^۱ که به وسیله نژاد شیطانی عنکبوت‌هایی انسان‌گونه ایجاد شده بود. این امپراطوری ارتش‌های ورزیده خود را برای حمله به سریر یخی فرستاد تا به دیوانگی شاه لیچ برای کنترل تمام موجودات خاتمه بدهند. نرزول با تعجب دریافت که این نروبی‌های شیطانی نه تنها در مقابل طاعون او مقاومت می‌کنند، بلکه قدرت‌های تلپاتیک او نیز در آنها اثری ندارد.

لردهای عنکبوت نروبی ارتش‌های عظیمی را تحت کنترل داشتند و چیز دیگری که موجب وحشت نرزول شده بود راه‌های زیرزمینی آنها بود که تقریباً در نیمی از نورترند گسترش یافته بود. تاکتیک بزن و فرار کن آنها بر علیه سنگرهای شاه لیچ موجب تضعیف شدن دفاع او شده بود، در پایان نرزول چاره‌ای ندید جز این که از کیل‌جیدن درخواست کمک کند. با کمک لردهای وحشت و ارتش دیوهای آنها و آنچه از جنگجویان نامردگان نرزول باقی مانده بود، شاه لیچ به آرزول-نروب حمله کرد و معبد‌های زیرزمینی آنها را در کنار لردهای آنها با خاک یکسان کرد.

با وجود این که نروبی‌ها در مقابل طاعون مرگ او مصون بودند، قدرت‌های تاریک در حال گسترش نرزول به او این امکان را داد که جسدهای آنها را دوباره به صورت نامرده به حیات برگرداند و تحت اراده خود کند. به موجب سرسختی و بی‌باکی آنها، نرزول از سبک معماری ممتاز نروبی‌ها اقتباس کرد و از آن در دژها و ساختمان‌هایش استفاده کرد. نرزول که دیگر دشمنی برایش باقی نمانده بود، فهمید که زمان برای انجام مأموریت واقعی‌اش در این دنیا رسیده است و شروع به اشاعه قدرت ذهنی خود در سرزمین‌های انسان‌ها کرد. شاه لیچ هر روح تاریکی را که ممکن است به او جواب دهد فراخواند...

^۱. Azjol-Nerub

کل‌توزاد^۱ و آیینِ اشقیا

...آن‌ها چندی از قدرتمندترین اشخاصی بودند که در سرتاسر نقاط زمین پراکنده بودند، این اشخاص ندهای شاه لیچ را شنیدند. برجسته‌ترین آن‌ها ساحر اعظم کل‌توزاد بود، یک جادوگر نیرومند از ملت جادوییِ دالاران. کل‌توزاد که یکی از اعضای ارشد کیرین- تور شورای حکومتی دالاران بود خودش را به خاطر اصرارش در آموختن جادوی سیاه و علاقه به آن منزوی کرده بود. او که وسوسه شده بود تا درباره دنیای جادویی و راز رمزهایش بیشتر بداند، از دیدن همقطاران خود که از علم روز عقب افتاده بودند و هیچ حس نوآوری‌ای نداشتند ناامید شده بود، پس به محض این که صدای یک احضار نیرومند را از نورترند شنید، تمام تلاش و قدرت خود را به کار گرفت تا با آن صدا ارتباط برقرار کند. او متوجه شد که کیرین- تور در حدی نیست که بتواند از قدرت و علم جادوی سیاه استفاده کند، پس با خودش شرط کرد هر آن چه می‌تواند از شاه لیچ نیرومند یاد بگیرد.

کل‌توزاد مقام و اعتباری را که داشت رها کرد و برای همیشه دالاران را ترک گفت. او که به وسیله‌ی صدای نیرومند لرد تاریک برانگیخته شده بود، دارایی فراوانش را فروخت و ثروتش را در جایی مخفی نمود و راهی سفر شد.

کل‌توزاد با گروه‌های بسیاری بر روی زمین و دریا همسفر شد، تا بالاخره به سواحل یخزده نورترند رسید. او مشتاقانه می‌خواست به تاج یخی برسد و خود را به خدمت لرد تاریکی‌ها در بیاورد، ساحر اعظم از سرزمین‌های غارت شده، بازمانده‌های آرجول- نروب عبور نمود. کل‌توزاد که شاهد نتیجه‌ی قدرت وحشت‌آور و وسیع نرزول بود، کم‌کم متوجه شد که متحد کردن خودش با شاه لیچ اسرارآمیز نه تنها عاقلانه نیست، بلکه بسیار مفید و لازم است.

بعد از ماه‌های طولانی مسافرت سخت از میان زمین‌های سرد و لم یزرع، کل‌توزاد موفق شد به یخچال تاریک تاج یخی برسد. او با شجاعت به سوی دژ تاریک نرزول رهسپار شد و بسیار تعجب کرد وقتی که نگهبان نامرده خاموش و بدون هیچ حرفی به او اجازه‌ی عبور داد، طوری که انگار از آمدن او با خبر بوده است. کل‌توزاد به طرف داخل زمین سرد پایین رفت و بعد مدتی متوجه شد که در عمق یخچال ایستاده است. در آن‌جا در گودال‌های بی‌پایان سایه و یخ، او خودش در مقابل سریر یخی به زمین انداخت و روحش را به فرمانروای تاریکی و مرگ پیشکش کرد.

شاه لیچ از جدیدترین خدمتگزارش خشنود شد. او به کل‌توزاد قول زندگی جاودانه و قدرت جادویی فراوان در قبال وفاداری و فرمانبرداری‌اش داد. کل‌توزاد که مشتاق یادگیری جادوی سیاه بود، اولین مأموریت بزرگ خود را پذیرفت. او باید به دنیای انسان‌ها بازگشته و یک مذهب جدید را ایجاد کند که در آن شاه لیچ را به صورت خدا پرستش کنند.

برای کمک به موفق شدن ساحر اعظم در انجام مأموریتش، نرزول شکل انسانی کل‌توزاد را دست نخورده باقی گذاشت. جادوگر، پیر شده بود ولی هنوز خوش‌بین و نیکوسخن بود پس برای انجام مأموریتش راهی شد، او

^۱. Kel'Thuzad

می‌رفت تا با قدرت حيله و ترغيب ناراضيان را پيدا کند و اعتمادِ جمعيتِ بزرگِ محرومينِ لردران را به خود جلب کند. وقتی که توانست نظر آنها را جلب کند، یک تصور جديد از جامعه را به آنها القا خواهد کرد و یک دست‌نشانده را انتخاب خواهد کرد که به او پادشاه بگویند تا مردم ديگر علاقه‌ای به شاه ترانوس نداشته باشند...

کل‌توزاد با لباس مبدل به لردران بازگشت، و در مدت سه سال با استفاده از خرد و بخت خوبش موفق شد انجمن برادری مخفی از مردمان و زنان هم فکر ایجاد کند. این انجمن برادری که او نام آن را آیین اشقیا گذاشت، به مبلغان و کشیشان قول برابری اجتماعی و زندگی جاودانه در آزروت را داده بود، در قبال آن، آنها باید خود را به نوکری نرزول در می‌آوردند و از فرامین او اطاعت می‌کردند. در حالی که ماه‌ها می‌گذشت، کل‌توزاد داوطلبان مشتاق فراوانی را برای آئینش در میان کارگران بیراز و خسته از وضعیت موجود می‌یافت. به طور شگفت‌آوری هدف کل‌توزاد برای از میان بردن ایمان مردم در روشنائیِ مقدس و هدایت آنها به سمت سایه‌های تاریکی نرزول به آسانی محقق شد. هم‌چنان که آیین اشقیا قدرت و نفوذش افزایش می‌یافت، کل‌توزاد کاملاً مراقب بود که کارهایش مخفیانه انجام پذیرد و دور از چشم مأمورین حکومتی باشد. به نظر می‌رسید که لحظه موعود در حال فرا رسیدن است...

شکل‌گیری غضب

با موفقیت کل توزاد در لردران، شاه لیچ آخرین آمادگی‌ها را برای حمله به تمدن انسان‌ها انجام داد. او قدرت‌های جادویی‌اش را در تعدادی اشیای جادویی متحرک که آن‌ها را پاتیل طاعون می‌نامید قرار داد، نروزل به کل توزاد دستور داد تا پاتیل‌ها را به لردران انتقال دهد و در تعدادی از روستاهای تحت کنترل خودش و پیروانش مخفی کند. پاتیل‌ها که به وسیله مذهبیون وفادار به نروزل مراقبت می‌شدند، به عنوان مولد طاعون مرگ عمل خواهند کرد و طاعون را به مزرعه‌ها و شهرهای شمالی لردران خواهند فرستاد و مردم بی‌خبر را آلوده خواهند کرد. نقشه شاه لیچ بسیار عالی عمل کرد. بسیاری از دهکده‌های شمالی لردران تقریباً بلافاصله آلوده شدند. درست همانند نورترند، شهروندانی که به طاعون آلوده شدند خیلی سریع مردند و دوباره به صورت برده‌های شاه لیچ از زمین برخاستند. مذهبیون افراطی که زیر نظر کل توزاد بوند مشتاق این بودند که بمیرند و در خدمت لرد تاریک بپاییزند، تا از نعمت جاودانگی بهره ببرند. همینطور که طاعون پخش می‌شد، زامبی‌های وحشی بیشتری از درون خاک بر می‌خاستند. کل توزاد به ارتش در حال گسترش شاه لیچ نگاه کرد و به آن نام غضب داد. به زودی این غضب به سمت دروازه‌های لردران پیشروی خواهد کرد و بشریت را از صفحه روزگار حذف خواهند نمود.

یک وارثِ بلا فصل

اگر چه لردهای وحشت از این که مأموریت نهایی نرزول شروع شده بود، خشنود بودند، شاه لیچ که خودش در سایه‌های تنگ و تاریک سریر یخ زده متولد شده بود، و با وجود قدرت‌های گسترده ذهنی و کنترل کاملش بر ارتش‌های نامردگان، او اشتیاق زیادی بر آزادی از زندان یخی‌اش داشت. او می‌دانست که کیل جیدن هیچ‌وقت او را از این طلسم وحشت‌آور آزاد نخواهد کرد. و نیز می‌دانست که به خاطر قدرت زیادش، دیو به مجرد این که او مأموریت را به پایان برساند او را خواهد کشت.

با این وجود او یک شانس برای آزادی داشت. یک شانس که از این طلسم هولناکش رهایی یابد. اگر او بتواند یک میزبان مناسب پیدا کند، یک ساده لوح بیچاره که بین تاریکی و روشنایی مردد مانده است، می‌تواند بدن او را تسخیر کند و از سریر یخی‌اش برای همیشه فرار کند.

بنابراین، ارباب تاریکی نیروی هوشیاری وسیعش را دوباره به کار انداخت و به دنبال یک میزبان مناسب گشت....



الفهای شب : نگهبانان

داستان الفهای شب

کالدوری^۱ و برکه‌ی جاودانگی

ده هزار قبل از این که اورک‌ها و انسان‌ها درگیر اولین جنگ خود بشوند، سرزمین آزروت جزء کوچکی از یک قاره‌ی بسیار بزرگ بود که توسط اقیانوسی خشمگین و بی‌پایان احاطه شده بود. این خشکی عظیم، که به عنوان کلیمدر^۲ شناخته می‌شد، محل زندگی نژادها و موجودات مختلفی بود، که برای بقای خود در میان محیط وحشی این جهان پر جنب و جوش می‌جنگیدند. در مرکز این سرزمین تاریک برکه‌ی اسرارآمیزی از انرژی‌های تابان قرار داشت. این برکه که در آینده برکه‌ی جاودانگی نام گرفت، قلب تمام نیروهای جادویی و قدرت‌های طبیعی بود. با دریافت کردن نیروهای خود از تاریکی نامتناهی و عظیم دوردست، برکه به عنوان یک فواره‌ی روحانی و جادویی عمل کرد و نیروهای قدرتمند خود را در سرتاسر جهان پراکنده نمود تا حیات را در اشکال حیرت‌آوری پرورش دهد.

مدتی بعد، قبیله‌ای بدوی از موجوداتی شبگرد و شبیه انسان با احتیاط به لبه‌های دریاچه‌ی محسور کننده نزدیک شدند، این موجودات وحشی و کوچ نشین، جذب نیروهای افسون‌گر چشمه شدند و در کنار ساحل شروع به ساختن خانه‌های ابتدایی خود کردند. در مدتی که گذشت، نیروهای کیهانی بر که روی این قبیله‌ی عجیب اثر گذاشت و

^۱. Kaldorei

^۲. Kalimdor

آنها را نیرومند و عاقل کرده و به آنها حیات جاودانه بخشید. به موجب این تغییر قبیله نام خودش را کالدوری نهاد، که به معنی فرزندان ستارگان در زبان بومی خودشان بود. برای جشن گرفتن تولد هویت و جامعه جدید خود، افراد قبیله اقدام به ساختن معابد و ساختمان‌های عظیمی در پیرامون دریاچه کردند.

کالدوری و یا طبق آنچه آنها را در آینده نامیدند الف‌های شب، رب النوع ماهِ الون^۱ را پرستش می‌کردند، و باور داشتند که او در طول روز در روشنایی‌های لرزان و عمیق برکه می‌خوابد. کاهنان و پیش‌گویان اولیه‌ی الف‌های شب با کنجکاوی سیری ناپذیری درباره برکه‌ی جاودانگی تحقیق می‌کردند. با بزرگتر شدن اجتماعشان الف‌های شب شروع به جستجو و گشتن در پهنای وسیع کالیمدر کردند و در جستجوهایشان با موجودات بی‌شماری روبه‌رو شدند. تنها موجوداتی که باعث متوقف شدن جستجوی آنها شدند، اژدهایان باستانی و نیرومند بودند. اگرچه این موجودات عظیم مارمانند اغلب گوشه‌گیر بودند، ولی تمام تلاش خود را می‌کردند تا سرزمین‌های شناخته شده را از خطرات نهانی حفظ کنند. الف‌های شب به این اعتقاد رسیدند که اژدهایان در جایگاه محافظین زمین قرار دارند و بهتر است آنها و اسرارشان را به حال خود رها کنند.

بالاخره زمانی فرا رسید که کنجکاوی الف‌های شب باعث آشنایی آنها با تعدادی از موجودات قدرتمند و همراه شدن با آنها شد، یکی از قوی‌ترین این موجودات سناریوس^۲، نیمه خدای نیرومند جنگل‌های قدیمی بود. سناریوس قوی‌دل که شیفته‌ی الف‌های کنجکاو شده بود زمانی زیادی را صرف آموزش درباره دنیا و طبیعت به آنها کرد. کالدوری‌های آرام و بی‌دغدغه یکدلی نیرومندی بین خود و جنگل‌های کالیمدر ایجاد کردند و از توازن خوش‌آهنگ طبیعت لذت بردند.

در حالی که ظاهراً سال‌های پایان ناپذیر در حال گذر بود، تمدن الف‌های شب هم از جهت اندازه و هم از لحاظ فرهنگی بسیار گسترش پیدا کرد. معابد، راه‌ها و خانه‌های آنها در تمام وسعت قاره جنگلی گسترش یافت. آزشارا^۳ ملکه‌ی زیبا و با استعداد الف‌های شب، یک کاخ عظیم و حیرت‌آور در ساحل دریاچه ساخت که منزلگاه خودش و زیردستان مورد اعتمادش در تالارهای جواهرنشان آن شد. زیر دستانش که نام آنها را کوئل‌دوری^۴ یا پاک‌زاد نهاد، تمام فرامین او را با جان و دل انجام می‌دادند و خودشان را در سطحی بالاتر از سایر مردم می‌دانستند. با وجود این که تقریباً تمام مردم عاشق و شیفته‌ی آزشارای زیبا بودند، بسیاری به دلیل حسادت از کوئل‌دوری‌ها متنفر بودند. آزشارا که مانند کاهنان حس کنجکاوی زیادی داشت، به کوئل‌دوری‌های آزموده دستور داد تا راز برکه‌ی جاودانگی را بکشایند و به هدف اصلی آن در این دنیا پی ببرند. پاک‌زادها که مطیع فرامین ملکه خود بودند خودشان را غرق در کار کردند و به صورت پیوسته روی راز برکه شروع به کار کردند. سرانجام بعد از سال‌ها تلاش و تحقیق آنها موفق شدند راهی برای کنترل قدرت‌های کیهانی برکه پیدا کنند. در حالی که تحقیقات

^۱. Elune

^۲. Cenarius

^۳. Azshara

^۴. Quel'dorei

بی‌ملاحظه آن‌ها پیشرفت می‌کرد، پاک‌زادها متوجه شدند که می‌توانند از قدرت جدیدی که به دست آورده‌اند برای کشتن و یا به وجود آوردن هر چیزی در ساعات بیکاری خود استفاده کنند.

این کاهنانِ نگون بخت در دام این جادوی باستانی افتادند و تصمیم راسخ گرفتند تا خودشان را فدای قدرت آن بکنند. اگر چه آن‌ها می‌دانستند که این جادو اگر غیر مسئولانه استفاده شود به صورت ذاتی بسیار خطرناک خواهد بود، آزشارا و یارانش شروع به تمرین جادویشان بدون کوچکترین ملاحظه‌ای کردند. سناریوس و بسیاری از الف‌های باتجربه و دانشور به آن‌ها اخطار دادند که نتیجه بازی کردن با چنین جادوی بی‌اندازه نیرومندی تنها منجر به یک فاجعه خواهد شد. ولی آزشارا و پیروانش لجوجانه به گسترش نیروهای جادویی خود پرداختند.

با گسترش قدرتشان، یک تغییر واضح در آزشارا و پاک‌زادها مشاهده شد، گروه مغرور و گوشه‌گیر آزشارا نسبت به دوستان الف خود بی‌محبت و بیرحم شدند. یک تاریکی در حال گسترش مانند حبابی زیبایی آزشارا را تحت تأثیر قرار داد. او نسبت به تمام چیزهایی که دوست داشت بی‌علاقه شد و با هیچ‌کسی غیر از روحانی‌های پاک‌زاد خودش سخن نمی‌گفت...

محقق الف جوان و بی‌پروا به نام فوریون خشم طوفان^۱ که زمان زیادی را صرف مطالعه برروی اثرات برکه کرده بود کم‌کم به این موضوع مشکوک شد که یک قدرت هولناک ذهن کوئل‌دوری‌ها و ملکه محبوبش را مسموم کرده است. با وجود این که نمی‌توانست حدس بزند که قدرت شیطانی‌ای که باعث این کار شده است چیست، ولی قلبش به او می‌گفت که زندگی الف‌های شب به زودی برای همیشه تغییر خواهد کرد...

^۱. Furion Stormrage

نبرد پیشینیان

استفاده بی‌ملاحظه پاک‌زادها از جادو موجب فرستاده شدن موج‌های نیرومندی از انرژی از برکه جاودانگی به سمت تاریکیِ عظیمِ دوردست شد. این موج‌های انرژی وارد مارپیچ زیرین شدند و ذهن بیگانه‌ای شیطانی آن‌ها را حس کرد. سارگراس تیتان تاریک، بزرگترین دشمن تمام هستی و ویرانگر دنیاها، موج‌های نیرومند را احساس کرد و به سمت مرکزی که از آن انرژی ساطع می‌شد جلب شد. با جستجو کردن قاره باستانی آزروت و حس کردن نیروهای عظیم و بی‌پایان برکه جاودانگی، سارگراس گرفتار یک عطش سیری ناپذیر شد...

خدای نیرومند تاریکی و نیستی مصمم شد تا این جهان تازه به دوران رسیده را با خاک یکسان کند و نیروهایش را به دست بیاورد.

سارگراس ارتش شیطانی عظیمش را که به لژیون سوزان معروف بود گرد آورد و به سمت دنیای بی‌خبر آزروت لشکر کشی کرد. لژیون که از یک میلیون دیو آتشین که غیر از نابودی و ویرانگری چیزی دیگری را درک نمی‌کردند تشکیل شده بود از سراسر گوشه‌های کهکشان فرا خوانده شد. فرماندهان سارگراس، آرکماند^۱ آلوده کننده و منورات^۲ نابودکننده زیردستان آتشین خود را برای حمله آماده کردند.

ملکه آزشارا که به واسطه‌ی جادوی مسخ کننده‌ای که استفاده کرد بود در حالت خلسه فرو رفته بود، قربانی قدرت انکار ناپذیر تیتان تاریک شد و قبول کرد تا به سارگراس اجازه دهد تا وارد دنیای آن‌ها بشود. حتا کوئل دوری‌ها خودشان را در برابر قدرت او تسلیم کرده و شروع به پرستش سارگراس به عنوان خدای خود کردند. برای نشان دادن وفاداری خود به لژیون، پاک‌زادها به ملکه‌اشان کمک کردند تا یک دروازه‌ی چرخان و بسیار بزرگ در اعماق برکه جاودانگی باز کند.

بعد از این که تمام تدارکات انجام شد، سارگراس حمله مصیبت‌بار خود را بر علیه آزروت آغاز کرد. دیوهای جنگجوی لژیون سوزان از برکه جاودانگی به سمت دنیای آزروت هجوم آوردند و شهرهای الف‌های شب را که در خواب آسودگی خفته بودند را به محاصره خود درآوردند. با رهبری آرکماند و منرات لژیون دیوان همچون گروهی از زنبوران بر سرزمین کالمیدور نازل شدند و فقط خاکستر و مصیبت را در صبح فردای آن شب باقی گذاشتند. جادوگران سیاه آرکیمانده دیوهای آتشین را از آسمان فرا می‌خواندند. دیوهای که همچون شهاب‌سنگ‌هایی جهنمی مناره‌های معبدیهای زیبای کالمیدور را با خاک یکسان می‌کردند. گارد تباهی، گروهی آتشین از وحشتناک‌ترین و سفاک‌ترین قاتلانی که تا به حال دیده شده‌اند. شروع به لشکر کشی در سرتاسر کلیمدور نمودند و هر که را در سر راه می‌دیدند قصابی می‌کردند. سارگراس برای کامل شدن نقشه‌ی شیطانش، گروهی مجنون و دیوانه از دیوهای فل هوند^۳ را که همچون سگ‌های شکاری همیشه گرسنه بودند در آزروت رها کرد، این دیوهای سگ مانند در تمام قلمرو الف‌ها پراکنده شدند و شروع به کشتن و خوردن هر که می‌دیدند

^۱. Archimonde

^۲. Mannoroth

^۳. Felhound

نمودند. بعد از سقوط تقریباً نیمی از کالمیدور به دست سارگراس بالاخره گروهی از فرماندهان الف‌های شب گرد آمده و اولین مقاومت‌ها را انجام دادند. با وجود دلیری و شجاعت جنگجویان کالدوری آن‌ها مجبور بودند تا اینچ به اینچ زمین‌های خود را تسلیم لژیون کنند و مرتباً عقب نشینی کنند...

از هم گسستن دنیا

این وظیفه‌ی سنگین به عهده‌ی محقق جوان، فوریون خشم طوفان بود، تا راهی برای نجات مردمانش پیدا کند. خشم طوفان که برادرش ایلیدان^۱ جزو پاک‌زاده‌هایی بود که روی جادوی برکه تحقیق می‌کردند. از تغییری که جادوی اقوا کننده برکه روی ملکه و یارانش گذاشته بود به خشم آمده بود، و توانست تا ایلیدان را متقاعد کند تا از کار کردن روی این جادوی خطرناک دست بکشد. سپس رفت تا سناریوس تنها کسی که قدرت ایستادگی در برابر لژیون را داشت را پیدا کند و گروهی را برای ایستادگی در برابر لژیون گرد آورد. کاهنه‌ی زیبا و جوان تیراند^۲ نیز قبول کرد به نام الون با دو برادر همراه شود و به آن‌ها در جستجو به دنبال سناریوس یاری رساند. با وجود این‌که هر دو برادر از عشقی پنهان به تیراند رنج می‌بردند، قلب کاهنه تنها در گرو عشق فوریون بود. ایلیدان از عشق شاعرانه‌ی فوریون به تیراند دلگیر شده بود، ولی می‌دانست که این اندوه عشق در برابر علاقه و اعتیاد شدید او به جادو چیزی نیست...

ایلیدان که با گذشت زمان و کار بر روی برکه‌ی جاودانگی به انرژی‌های جادویی معتاد شده بود. با خود در حال کشمکش بود تا از نیروهای جادویی استفاده نکند. در هر حال با پشتیبانی فکری تیراند او موفق شد تا خودش را کنترل کند و به برادرش کمک کند تا نیمه خدای خلوت نشین را پیدا کنند. سناریوس که در کنار چشمه‌های مقدس در زیر کوهستان هیجال^۳ ساکن بود، موافقت کرد که تا با پیدا کردن اژدهایان باستانی و جلب همکاری آن‌ها به الف‌های شب یاری برساند، اژدهایان که به وسیله اژدهای قرمز بزرگ، الکستراسزا هدایت می‌شدند، به الف‌ها قول همکاری دادند و جنگجویان نیرومند خود را به جنگ دیوها و فرماندهان آتشی‌شان فرستادند.

سناریوس، روح‌های جنگل جادویی را فرا خواند، و ارتشی از مردان درختی را فراهم آورد و آن‌ها را به جنگ زمینی متهورانه‌ای بر علیه لژیون فرستاد. با جمع شدن تمام متحدان الف‌ها در کنار قصر آزشارا و برکه جاودانگی تمام آمادگی‌ها برای یک حمله مشترک آماده شد. ولی با وجود این‌که متحدان جدید الف‌ها بسیار نیرومند بودند، فوریون و همقطارنش متوجه شدند که لژیون تنها با قدرت نظامی شکست نخواهد خورد.

در حالی که جنگی عظیم در پایتخت آزشارا در گرفته بود، ملکه به انتظار ورود سارگراس نشسته بود. لرد لژیون داشت آماده می‌شد تا از دروازه‌ی درون برکه عبور کرده و وارد دنیای جنگ زده شود. در حالی که سایه‌ی غیر قابل باور بزرگ او به سطح موج برکه نزدیک می‌شد، آزشارا قویترین یاران پاک‌زادش را گرد آورد. تنها با پیوند نیروهای جادویشان با هم و متمرکز کردن افسونشان می‌توانستند دروازه‌ای به اندازه کافی بزرگ را ایجاد کنند تا سارگراس غول‌پیکر بتواند از آن عبور کند.

با مشاهده‌ی تغییرات در سطح آب‌های برکه فوریون به این نتیجه رسید که برکه منبع اصلی ارتباط دیوها با این دنیای مادی است، پس اصرار ورزید که باید برکه را نابود کنند. یارانش که می‌دانستند برکه منبع جاودانگی و

^۱. Illidan

^۲. Tyrande

^۳. Hyjal

قدرت‌های آن‌ها است، از این تصمیم ناگهانی بهت زده شدند. با این حال تیراند که حکمت نظریه‌ی فوریون را درک کرده بود، سناریوس و فرماندهان اژدهایان را متقاعد کرد تا به معبد آزشارا هجوم ببرند و راهی برای متوقف کردن فعالیت برکه پیدا کنند.

ایلیدان که می‌دانست نابودی برکه او را از این منبع بی‌پایان جادو محروم خواهد کرد، خودسرانه گروه را ترک کرده و رفت تا پاک‌زادها را از نقشه‌ی فوریون مطلع سازد. به خاطر دیوانگی‌ای که اعتیاد به جادو و زخم کهنه‌ی عشق برادرش به تیراند در او ایجاد کرده بود، ایلیدان به هیچ‌وجه از این که به برادرش خیانت کرده و با آزشارا و یارانش متحد شود احساس گناه نمی‌کرد. خصوصاً که ایلیدان حاضر بود به هر کاری دست بزند تا برکه را از نابودی حفظ کند.

فوریون که قلبش به خاطر خیانت ایلیدان شکسته بود، یارانش را با دلی اندوهگین به سمت قلب معبد آزشارا فرستاد، در حالی که گروه فورین به داخل اولین تالار هجوم آورده بودند. پاک‌زادها را در حال اجرای آخرین افسون تاریک خود دیدند. افسون نیرومند و اشتراکی یک گرداب خروشان و ناپایدار را در اعماق آب‌های برکه ایجاد کرده بود. این در حالی بود که سایه‌ی بدشگون سارگراس لحظه به لحظه بزرگتر می‌شد و قدرت تاریک او هر لحظه بیشتر احساس می‌شد، فوریون که دید چاره‌ای ندارد دستور یک حمله تمام عیار را بر علیه پاک‌زادها صادر کرد.

آزشارا که پیام اخطار ایلیدان را دریافت کرده، از آمادگی بسیار بالایی برخوردار بود. تقریباً نیمی از یاران فوریون به وسیله قدرت‌های ویرانگر ملکه‌ی دیوانه از پای در آمدند. تیراند که می‌خواست از پشت به آزشارا حمله کند توسط یکی از نگهبانان ملکه غافلگیر شد. با وجود این که او نگهبان را شکست داد، ولی به سختی زخمی شد و از هوش رفت. فوریون که شاهد افتادن معشوقه‌اش بر زمین بود دچار جنون شد و قسم خورد تا آزشارا را از صفحه روزگار محو کند و درگیر جنگی سخت با آزشارا شد...

در حالی که جنگ در بیرون و داخل معبد ادامه داشت، ایلیدان در کناره‌های برکه مشغول گشتن بود. ایلیدان که از قبل ظرف‌های جادویی مخصوصی را دزدیده بود، خم شده و هر ظرف را از آب درخشان برکه پر می‌کرد. او که فهمیده بود دیوها تمدن الف‌های شب را برای همیشه از میان خواهند برد، نقشه‌ای کشیده بود تا مقداری از این آب‌های مقدس را سرقت کند و انرژی‌های آن را برای خود حفظ کند.

در داخل معبد جنگ جادویی سختی میان آزشارا و فوریون در گرفته بود. قدرت‌های جادویی آزشارا که به وسیله‌ی برکه قوی‌تر شده بود فوریون را در شرایط بسیار سختی قرار داده بود. سرانجام در آخرین لحظه‌هایی که شکست فوریون حتمی شده بود رسیدن سناریوس قوی‌دل باعث شد تا فوریون امیدهای از دست رفته را دوباره به دست بیاورد و مبارزه را در کنار سناریوس ادامه بدهد. نیروهای جادویی که طرفین در مبارزه به کار بردند باعث شد تا افسونی که پاک‌زادها با دقت و وسواس مشغول اجرای آن بودند دچار اغتشاش و بی‌نظمی شود و از کنترل خارج شود. گرداب ناپایداری که در اعماق برکه بود در یک لحظه منفجر شد و به دنبال آن زنجیره‌ای از اتفاقات را آغاز کرد که سرنوشت سرزمین کلیمدور را برای همیشه دچار تغییر کرد...

انفجار عظیم معبد را از پایه دچار لرزش کرد و باعث زلزله‌ی شدیدی شد. در حالی که نبرد سهمگین میان الف‌های شب و متحدانشان با لژیون و آزشارا در پایتخت و خارج آن در جریان بود. برکه‌ی جاودانگی خروشان به داخل خود جمع شد و در یک لحظه با یک انفجار حیرت‌آور از هم متلاشی شد
برآیند این انفجار مصیبت بار زمین را تکه تکه کرده و آسمان را سیاه کرد...

کوه هیجال و هدیه‌ی ایلیدان

در حالی که پس لرزه‌های انفجارِ عظیمِ برکه استخوان‌های جهان را به تلقِ تلق انداخته بود، دریاها به سمت گودالی که مانند زخمی در زمین بر اثر انفجار ایجاد شده بود هجوم آوردند تا آن را پر کنند. تقریباً نزدیک به هشتاد درصد قاره کلیمدور از هم جدا شد و تکه‌هایی از قاره‌های جدید را ایجاد کرد که توسط دریای خروشان احاطه شده بودند، در مرکز این دریا درست جایی که برکه جاودانگی زمانی در آن قرار داشت. یک طوفان عظیم از امواج خروشان و بی‌نظم ایجاد شد. این طوفان وحشتناک که به گرداب اهریمنی معروف شد، هیچ‌گاه از چرخش‌های دیوانه‌کننده خود دست نخواهد کشید. و به عنوان یادآوری همیشگی برای فاجعه‌ای که رخ داد و تمدنی که از بین رفت خواهد بود...

اندک الف‌های شبی که از آن انفجار مهیب جان سالم به در بردند جمع شده و بلم‌هایی ابتدایی درست کرده و به سمت نزدیک‌ترین خشکی که دیده می‌شد شروع به حرکت کردند.

به طریقی باورنکردنی و یا شاید با لطف و مرحمت الون، فوریون، تیراند و سناریوس نجات پیدا کردند. قهرمانان خسته موافقت کردند تا آنچه از مردمانشان باقی مانده است را گردآورند و یک منزلگاه جدید برای آنان ایجاد کنند. در حالی که آن‌ها در سکوت به سفر خود ادامه می‌دادند، از ویرانه‌های سرزمینشان بازدید کردند و به این نتیجه رسیدند که زیاده‌خواهی و ارضای نفس باعث به وجود آمدن این خرابی‌ها در اطراف آن‌ها شده است. با وجود این که سارگراس و لژیون‌هایش به خاطر از بین رفتن برکه از دنیا محو شده بودند، فوریون و یارانش زنده ماندند تا هزینه‌ی سنگین این پیروزی را ببینند.

کاملاً مشخص بود که آزارها و پاک‌زاده‌های ممتازش در دریای خروشان غرق شده‌اند. با این وجود هنوز تعداد زیادی از آن‌ها در بین نجات یافتگان بودند و موفق شدند تا خود را به ساحل سرزمین جدید برسانند. اگرچه فوریون هنوز نسبت به اعمال پاک‌زاده‌ها مشکوک بود، ولی خودش را با این تصور که بدون وجود قدرت‌های برکه آن‌ها دیگر نمی‌توانند به شرارت پردازند قانع کرد.

در حالی که توده‌های خسته و زخمی الف‌ها خود را به سواحل سرزمین جدید می‌رسانند، متوجه شدند که کوه مقدس هیجال از آسیب انفجار مصون مانده است. به دنبال پیدا کردن مکان جدیدی برای زندگی، فوریون و الف‌ها از کوه بالا رفتند و خود را به نوک مسطح آن رساندند و از فرای قله سرزمین‌های زیر پایشان را نظاره کردند و بعد از انتخاب مکان جدیدی برای سکونت به سمت پایین کوه رهسپار شدند. در حالی که به سمت جنگل‌های وسیعی که بین قله‌های بلند کوهستان قرار داشت پایین می‌آمدند، متوجه یک برکه کوچک و ساکن شدند، این به خودی خود به هیچ‌وجه مسئله مهمی نبود ولی چیزی که باعث وحشت آن‌ها شد این بود که آب برکه به وسیله جادو آلوده شده بود.

ایلیدان که از تکه‌تکه شدن دنیا جان سالم به در برده بود، بسیار سریع‌تر از فوریون و الف‌های دیگر به قله‌ی کوه رسیده بود.

برای رسیدن به هدف احمقانه‌ی خود برای در اختیار داشتن تمام امواج جادویی دنیا، ایلیدان شیشه‌های جادویی خود را که از آب گران‌قیمت برکه‌ی جاودانگی پر کرده بود در برکه‌ی کوهستان خالی کرد. نیروهای پر قدرت برکه خیلی سریع گسترش پیدا کرد و با آب معمولی مخلوط شده و برکه‌ی جاودانگی جدیدی را به ارمغان آورد. ایلیدان شادمان که فکر می‌کرد برکه‌ی جدید هدیه‌ای برای نسل‌های آینده خواهد بود، وقتی فوریون را دید کاملاً غافلگیر شد. فوریون برای برادرش توضیح داد که این جادو به صورت ذاتی خطرناک است و استفاده از آن به صورت حتم موجب گسترش فساد و ایجاد جنگی جدید خواهد شد. ولی ایلیدان همچنان بر استمرار کارهای خود پافشاری می‌کرد و از ترک کردن جادوگری خود سر باز می‌زد.

فوریون که کاملاً می‌دانست نقشه‌های خائنانه ایلیدان سرانجام به کجا خواهد انجامید، تصمیم گرفت تا تکلیف خود را یک بار برای همیشه با برادر تشنه‌ی قدرت خود مشخص کند، با کمک سناریوس، فوریون موفق شد تا ایلیدان را در عمق کوهستان و در غارهای بیکرانی که در زیر کوهستان قرار داشت زندانی کند. تا برای همیشه و تا پایان دنیا برای در غل و زنجیر باشد...

الف‌ها که می‌ترسیدند نابودی برکه‌ی جدید باعث ایجاد یک فاجعه‌ی عمیق‌تر شود تصمیم گرفتند تا آن را به همان صورتی که است رها نکنند. در هر حال، فوریون قانونی وضع کرد تا از این بعد به کسی اجازه‌ی تمرینات جادویی را ندهد.

در زیر نگاه هشیار و دلسوزانه‌ی سناریوس، الف‌ها شروع به آموزش علم باستانی درویدیسم^۱ نمودند. علمی که به آن‌ها این امکان را می‌داد تا زمین آسیب دیده را مداوا کنند و جنگل‌هایی که عاشقشان بودند را از نو سبز و خرم کنند.

^۱ . Druidism: مذهبی که سلت‌ها (قومی که در سرزمین انگلستان فعلی ساکن بودند) قبل از آمدن مسیحیت داشتند. در این مذهب به عناصر طبیعت مانند باد و آب توجه بسیاری شده است.

درختِ جهان و خوابِ زمردین

برای سال‌های طولانی، الف‌های شب با کوشش و پشتکار فراوان کار کردند تا آنچه را که از تمدن باستانی‌شان باقی مانده بود از نو بسازند. آن‌ها معابد ویران شده و جاده‌های قدیمی را به باد فراموشی سپردند و شروع به ساختن منزلگاه جدیدی در میان جنگل‌های سبز اطراف کوه هیجال کردند. وقتی که زمان مناسب فرا رسید اژدهایانی که از تکه‌تکه شدن قاره جان سالم به دربرده بودند از سکونت‌گاه مخفی خود خارج شدند و به نزد الف‌های شب آمدند.

الکستراسزای قرمز، ییسرای^۱ سبز و نازدورموی^۲ برنزی در میان سبزه‌های آرام درویدها فرود آمدند و مشغول بررسی نتیجه‌ی تلاش و دسترنج الف‌های سخت‌کوش شدند. فوریون که با گذشت زمان به یک درویدِ اعظم و با قدرت تبدیل شده بود به اژدهایان خوش آمد گفت و آن‌ها را از به وجود آمدن برکه‌ی جدیدِ جاودانگی مطلع ساخت. اژدهایان بزرگ بعد از شنیدن اخبارِ بدِ فوریون متوجه خطری جدیدی که به وجود آمده بود شدند، لژیون ممکن بود روزی دوباره بازگردد و بار دیگر به دنیا حمله کند.

پس فوریون و سه اژدها پیمانی بستند تا به موجب آن پیمان تا آن‌جا که ممکن است از برکه محافظت کنند و هیچ‌گاه اجازه ندهند تا افراد لژیون سوزان پایشان را در این دنیا بگذارند.

الکستراسزای حیات بخش، یک میوه جادویی از درخت بلوط را در عمق آب‌های برکه‌ی جاودانگی قرار داد. میوه‌ی بلوط که تحت‌تأثیر قدرت‌های نیرومندِ آبِ جادویی قرار گرفته بود، به صورت درختی غول پیکر رشد کرد. ریشه‌های درخت نیرومند از آبِ جادویی تغذیه می‌کرد و به نظر می‌رسید که چتر سبز رنگ درخت به سقف آسمان رسیده است. این درخت پهناور به عنوان سمبلی جاودانه برای الف‌های شب و عشق آن‌ها به طبیعت خواهد بود. و نیروهای حیات بخش آن به همه‌جا منتشر خواهد شد و تمام جهان را شفا خواهد داد. الف‌های شب، نام درخت جهان را نوردراسیل^۳ گذاشتند که در زبان خود آن‌ها به معنی تاجِ آسمان‌ها بود.

نوزدورموی ازلی، یک افسون برای نوردراسیل خواند، افسونی که باعث می‌شد تا زمانی که درخت پا بر جا باشد، الف‌ها نه به عمرشان افزوده گردد و نه هیچ‌وقت بیمار شوند.

ییسرای خواب‌بین، نیز جادویی برای درخت جهان قرار داد و درخت را به دنیای خودش متصل کرد، بُعدی روحانی که به عنوان خوابِ زمردین شناخته می‌شد. خوابِ زمردین، یک دنیایِ وسیع و تغییرناپذیرِ سماوی بود که در خارج مرزهای دنیای مادی قرار داشت. از درون خوابِ ییسرا جز و مد طبیعت و مسیر تکاملی جهان را کنترل می‌کرد. درویدهای الف‌های شب، به همراه خود فوریون، خود را از طریق خواب به درخت جهان متصل کردند. به عنوان قسمتی از این قرارداد جادویی، درویدها قبول کردند تا برای قرن‌های متمادی در خواب بمانند تا روح آن‌ها در راه‌های بی‌پایان دنیای خوابِ ییسرا به سیر و سلوک پردازد. با وجود این که درویدها می‌دانستند که سال‌های زیادی

^۱. Ysera

^۲. Nozdormu

^۳. Nordrassil

از زندگی خود را در خلسه به سر خواهند بود، بدون توجه به خویش پذیرفتند تا به عهدنامه خود با ییسا پایبند باشند.

خلوت گزینی الف‌های عالی

در قرن‌هایی که گذشت، جامعه‌ی جدید الف‌های شب با قدرت رشد کرد و در سرتاسر جنگل جوانی که نام آن را اَشِنول^۱ نهادند رشد کرد. بسیاری از جانوران و انواع مختلف موجودات مانند فوربالگ‌ها^۲ و گرازهای کویل^۳ که قبل از تکه‌تکه شدن قاره بسیار زیاد یافت می‌شدند دوباره دیده شده و شروع به رشد و زاد و ولد کردند. در زیر نظر رهبری خیراندیش درویدها، الف‌های شب از صلح و آرامش بی‌سابقه‌ای در زیر آسمان پر ستاره لذت می‌بردند. با این وجود، بسیاری از بازمانده‌های پاک‌زادها نیز هنوز بودند، آن‌ها که مانند ایلیدان، احساس می‌کردند تا قربانی خلوت گزینی‌ای شده‌اند که در اثر از میان رفتن جادویشان دچار شده‌اند، دوباره اغوا شدند تا از نیروهای برک‌ه‌ی جادوانگی بهره‌برداری کنند و آزمون‌های جادویی خود را دوباره از سر بگیرند. دات رامار^۴ گستاخ، رهبر پرحرف پاک‌زادها، شروع به مسخره کردن درویدها در نزد همگان کرد و آن‌ها را به دلیل امتنا از استفاده کردن از جادوی برک‌ه‌ی بزدل و ترسو خواند. فوریون و سایر درویدها استدلال‌های دات رامار را پوچ و بی‌اساس خواندند و به پاک‌زادها اخطار دادند که مجازات هرگونه استفاده از جادو مرگ خواهد بود. با وجود این دات رامار و پیروانش در کمال گستاخی یک طوفان جادویی مهیب در سرتاسر اشنول به وجود آوردند تا شاید درویدها را به لغو قانونشان وادار کنند.

درویدها که نمی‌توانستند خود را درگیر جنگی دیگر بکنند و بسیاری از برادران خود را به کشتن دهند، تصمیم گرفتند تا پاک‌زادهای بی‌ملاحظه را از سرزمین خود تبعید کنند. دات رامار و پیروانش خوشحال از این که بالاخره از دست پسرعموهای محافظه‌کار خود خلاص شده‌اند، سوار تعدادی کشتی که به صورت مخصوصی ساخته شده بود شدند و عازم دریا شدند. با وجود این که هیچ‌کدام از آن‌ها نمی‌دانستند که در پشت آب‌های خروشان گرداب چرخان عظیم چه چیز قرار گرفته است، ولی بسیار مشتاق بودند تا سرزمینی برای خود ایجاد کنند تا در آن‌جا بتوانند تمرینات جادویی خود را به دور مجازات انجام دهند. پاک‌زادها یا کوئل دوری نامی که آزشارا قرن‌ها پیش بر روی آن‌ها نهاده بود، موفق شدند تا به ساحل سرزمین شرقی برسند که بعدها لردان خوانده خواهد شد. آن‌ها پادشاهی جادویی خود کوئل تالاس را در آن‌جا بنا نهادند و احکام دینی الف‌های شب در پرستش ماه و عبادت شبانه را کنار گذاشتند. در آینده، دیگران آن‌ها را فقط با نام الف‌های عالی یاد خواهند کرد...

¹. Ashenvale

². furbolgs

³. quill

⁴. Dath'Remar

نگهبانان و پاسداری طولانی

بعد از عزیمت پسر عموی‌های نافرمان خود، الف‌های شب توجه خود را معطوف محافظت از سرزمین سحرآمیز خود کردند. درویدها که احساس می‌کردند زمان خواب طولانی مدت آن‌ها دوباره فرا رسیده است، خود را برای خوابیدن و ترک خانواده و کسانی که دوست داشتند آماده می‌کردند. تیراند، که به عنوان کاهنه‌ی اول الون انتخاب شده بود، از عشق خود، فوریون، تقاضا کرد که او را ترک نکرده و در خواب زمردین بپسرا وارد نشود. ولی فوریون، با افتخار پذیرفته بود که وارد دنیای دائماً در حال تغییر خواب زمردین شود. پس کاهنه را بوسید و با او خداحافظی کرد و قسم خورد که تا زمانی که آن‌ها به عشق مابین خود وفادار باشند هرگز از یک دیگر جدا نشوند.

بعد از این اتفاق تیراند، تنها رها شد تا کالمیدور را از خطرات دنیای جدید حفظ کند، او یک گروه جنگجوی نیرومند از بین خواهران الف خود ایجاد کرد. این جنگجویان زن نترس و کاملاً آموزش دیده که خود را وقف دفاع از کلیمدور کردند به عنوان نگهبانان شناخته شدند. با وجود این که آن‌ها ترجیح دادند تا تنها از جنگل سایه‌گون خود آشنول دفاع کنند، ولی متحدان بسیاری داشتند تا در زمان ضرورت آن‌ها را فرا بخوانند.

نیمه خدای نیرومند، سناریوس، در کنار آبگیرهای کوه هیجال باقی ماند. پسران او که به عنوان حافظان بیشه شناخته می‌شدند، با وسواس از سرزمین‌های الف‌های شب دفاع می‌کردند و به صورت منظم به نگهبانان کمک می‌کردند تا صلح پایدار را در سرتاسر سرزمین حفظ کنند. حتا دختران خجالتی سناریوس، حوری‌های درختی، در میان جمع بیشتر خود را نشان می‌دادند.

با وجود این که وظیفه‌ی محافظت از آشنول تیراند را بسیار مشغول نگه می‌داشت، با نبود فوریون در کنار خود احساس تنهایی و گمشدگی می‌کرد. در حالی که قرن‌های متمادی سپری می‌شد و درویدها هنوز در خواب بودند، ترس او درباره‌ی حمله‌ی دوباره دیوها بیشتر قابل لمس می‌شد. او نمی‌توانست این احساس نامطمئنی را که لژیون سوزان هنوز جایی در خارج این سرزمین وجود دارد، و در دوردست‌های این آسمان بزرگ تاریک در حال برنامه‌ریزی برای گرفتن انتقام از الف‌های شب و دنیای آبروت است از خود دور کند.



خاستگاهِ لژیونِ سوزان

تیتان‌ها و نظم‌دهی جهان

هیچ کسی به درستی نمی‌داند که جهان چگونه آغاز شد. بعضی‌ها می‌گویند که یک انفجارِ فوق‌عظیم کیهانی دنیاهای بیشمار را در سرتاسر تاریکی گسترده بی‌پایان پراکنده کرد - دنیاهایی که روزی خواستگاه موجودات شگفت‌انگیز و یا هولناک خواهند بود. بقیه عقیده دارند که جهان، به همین گونه که هست، توسط یک قدرت یگانه‌ی بسیار نیرومند ساخته شده است. با وجود این که منشاء جهانِ آشفته در پرده‌ای از ابهام قرار دارد، این روشن است که نژادی از موجودات بسیار نیرومند برخاستند تا به جهان‌های مختلف نظم بخشیده و اطمینان حاصل کنند که مخلوقات راه درست را طی می‌کنند.

تیتان‌ها، خدایان پوست فلزیِ عظیم‌الجثه از دورترین نقاط هستی قدم پیش گذاشته و با هر دنیایی که مواجه می‌شدند روی آن کار می‌کردند. آن‌ها با بالابردن کوه‌های نیرومند و ایجاد دریاهای وسیع به دنیاها شکل دادند. سپس هوا و جو خروشان را برای موجودات دمیدند و برنامه‌ی ژرف و آینده‌نگرانه‌ی خود را برای ایجاد نظم از هرج و مرج

¹ . Titan: موجودی غول‌پیکر، در میتولوژی یونان خدایان پلیدی بودند. که توسط زئوس، هادس و پوزایدن پسران کورونوس در دنیای زیر زمین در پشت درهای آدامانتیوم به اسارتی همیشگی درآمدند.

ادامه دادند. آن‌ها همچنین به چند نژاد اصلی قدرت بخشیدند تا حافظ کارهای آن‌ها باشند و کمال دنیاهای خود را حفظ کنند.

تیتان‌ها، که توسط یک فرقه نخبه به نام ایزدستان^۱ اداره می‌شدند به صدها میلیون دنیایی که در تاریکی بزرگ دوردست در سال‌های اول پیدایش، پراکنده شده بودند، نظم آوردند. ایزدستان خیر اندیش، به دنبال این بود که از دنیاهایی که ساخته است نگهداری کند، و با هوشیاری تمام مراقب خطر حمله موجودات پستِ بُعدهای دیگر مارپیچ زیرین بود. مارپیچ، که یک بُعد سماوی از جادوهای بی‌نظم بود که هزاران هزار از دنیاهای کهکشانی را به یکدیگر وصل می‌کرد، محلی زندگی بیشماری از موجودات شرور و دیو صفت بود، که فقط به دنبال نابودی زندگی و بلعیدن انرژی‌های کهکشانی زنده بودند. تیتان‌های نیکوکار و نوع‌دوست، که توانایی درک پلیدی و شرارت را به هیچ گونه نداشتند، مصمم شدند تا راهی برای پایان دادن به خطر بالقوه دیوها پیدا کنند.

^۱ Pantheon: میتولوژی یونان - شورای خدایان، معبد خدایان.

سارگراس و خیانت

برای مبارزه با موجودات دیوگونه‌ای که از مارپیچ زیرین راه خود را به دنیاهای تیتان‌ها پیدا می‌کردند، ایزدستان بزرگترین جنگجوی خود، سارگراس، را انتخاب کرد، تا به عنوان اولین خط دفاعی آن‌ها عمل کند. سارگراس، غولِ باشکوه برنزِ گداخته، وظایف خود را برای صدهای بیشماري انجام داده بود، او جستجو می‌نمود و دیوها را در هر جا که می‌توانست یافت کند نابود می‌کرد. در قرن‌های متوالی، سارگراس با دو نژاد نیرومند از دیوها روبه‌رو شد، هر دو به دنبال کسب قدرت و سلطه بر کهکشان مادی بودند.

اردار^۱، نژادی موزی از ساحرانی شیطانی، از جادوی سیاه خود برای به زنجیر کشیدن تعدادی از دنیاهایی که به آن‌ها تجاوز کرده بودند استفاده می‌کردند. نژادهای بومی آن دنیاهای وسیله نیروهای وحشتناک اردارها تغییر شکل پیدا کرده و خودشان نیز به دیو تبدیل می‌شدند. با وجود این که قدرت‌های تقریباً پایان ناپذیر سارگراس خیلی بیشتر از حد نیاز برای شکست دادن اردارهای فرومایه بود، او به سختی توسط قدرت آلوده کننده و تحلیل برنده شیطانی این موجودات تحت تأثیر قرار گرفت. تیتانِ کبیر که توانایی درک این همه فساد و بدخواهی را نداشت، دچار حالت افسردگی شد و در فکر فرو رفت. ولی با وجود احساس ناآرامی در حال گسترشش، سارگراس موفق شد تا کهکشان را برای همیشه از وجود جادوگران سیاه با زندانی کردن آن‌ها در گوشه‌های خالی مارپیچ زیرین پاک کند.

در حالی که پریشانی و افسردگی‌اش عمیق‌تر می‌شد، سارگراس مجبور شد تا با گروه دیگری که اسباب ناراحتی محفل تیتان‌ها را فراهم کرده بودند، درگیر شود. ناتریزم^۲، نژاد تاریکی از دیوهای خون‌آشام اقدام به فتح دنیاهای مسکونی با تصرف ساکنین آن و تبدیل آن‌ها به سایه می‌کردند. اربابان وحشت که شریر و هوشمند بودند با ایجاد بدگمانی و کینه‌ای تصورناپذیر بین نژادها آن‌ها را به جان هم می‌انداختند. با این وجود سارگراس، ناتریزم را به راحتی شکست داد، ولی فساد آن‌ها او را به صورت عمیقی تحت تأثیر قرار داد.

سارگراس باشکوه، که دیگر توانایی کنترل احساس شک و ناامیدی را که سراسر افکارش را پوشانده بود نداشت، تمام ایمانش را نسبت به مأموریت خود و دید تیتان‌ها از کهکشانی منظم از دست داد. سارگراس شروع به باور این کرد که مفهوم نظم به خودی خود نابخردی بوده است و این که هرج و مرج و شرارت تنها چیزهای قطعی در کهکشان تاریکِ متروک هستند.

با وجود این که تیتان‌های دیگر تلاش کردند تا سارگراس را متوجه خطای خود کرده و احساسات طغیانگرش را تسلی دهند. او تئوری‌ها و اعتقادات آن‌ها را نادیده گرفت و از رتبه‌ی آن‌ها برای همیشه خارج شده، و رفت تا مکان خود را در کهکشان بیابد. ایزدستان که از عزیمت او محزون گشته بودند، هیچ‌گاه نمی‌توانستند باور کنند که برادر از دست رفته‌اشان چقدر پیش خواهد رفت.

^۱. Eredar

^۲. Nathrezim

زمانی که دیوانگی سارگراس آخرین نشانه‌های روح آزادش را بلعید، او شروع به این استدلال کرد که تیتان‌ها مسئول مستقیم شکست در خلقت هستند. پس در نهایت، تصمیم گرفت تا کارهای آن‌ها را در سرتاسر کهکشان معکوس کند، او رفت تا ارتشی فراهم کند که کهکشان مادی را در میان شعله‌های سوزان از میان ببرد. حتا هیبت خداگونه سارگراس از آلودگی‌ای که در قلب زمانی با شرافت‌اش رخنه کرده بود در امان نماند. چشم‌هایش، مو و محاسنش شروع به فورانی آتشین کرد و پوست برنز فلزی‌اش از هم باز شد تا کوره‌ای بی‌پایان از آتش و نفرت را نمایان کند.

در ادامه دیوانگی‌اش، سارگراس زندان‌های اردار و ناتریزم را از میان برد و دیوهای پست را آزاد کرد. دیوهای هوشمند، در مقابل خشم بی‌پایان و قدرت تیتان تاریک سر تعظیم فرود آوردند و خود را به او سپرده و قسم خوردند تا از هر طریق بدخواهی که می‌توانند به او خدمت کنند. از میان رسته اردارهای نیرومند، سارگراس دو پهلوان را برای هدایت ارتش دیوگونه نابودگرش انتخاب کرد.

کیل جیدن^۱ فریبنده انتخاب شد تا به دنبال مخوف‌ترین نژادها در کهکشان بگردد و آن‌ها را اغوای سایه‌ی سارگراس بکند. قهرمان دوم، آرکیماند^۱ آلوده کننده انتخاب شد تا ارتش‌های عظیم سارگراس را در جنگ علیه هر کسی که در مقابل اراده تیتان تاریک ایستادگی کند، هدایت کند.

اولین حرکت کیل جیدن اسیر کردن اربابان وحشت خون‌آشام در زیر قدرت مخوفش بود. اربابان وحشت، که به عنوان گارد و مأمورین زبده به او خدمت می‌کردند، با عیش کار خود را که یافتن نژادهای اصلی برای اربابشان، فاسد کردن و به زانو درآوردن آن‌ها بود انجام می‌دادند. قدرت‌مندترین در میان اربابان وحشت تایکاندریوس^۱ تیره کننده بود. تایکاندریوس به عنوان یک سرباز نمونه به کیل جیدن خدمت می‌کرد و قبول کرده بود تا اراده‌ی سوزانده سارگراس را تمام گوشه‌های تاریک کهکشان ترویج دهد.

آرکیماند قدرتمند همچنین مأموران زبده‌ای نیز در اختیار خود داشت. با فراخواندن لردهای سیاه‌چال شیریر و رهبر وحشی آن‌ها، منرات، او امیدوار بود تا گروه ورزیده‌ای بسازد که تمام خلقت موجودات زنده را حذف کند.

سارگراس، حالا که می‌دید ارتش‌هایش تجهیز شده و آماده هستند تا تک‌تک دستوراتش را دنبال کنند، نیروهای غرنده‌اش را به سوی عظمت تاریکی بزرگ روانه کرد. او ارتش در حال گسترش خود را لژیون سوزان نامید. تا به امروز، هنوز مشخص نیست که چندین دنیا در سرتاسر کهکشان بلعیده شده و در آتش جنگِ نحسِ لژیون سوخته‌اند.

^۱. Archimonde

نظم دهی آزروت

تیتان‌ها که از هدفِ سارگراس برای از میان بردن کارهای بی‌شمار خود، بی‌خبر بودند، به شکل دادن و نظم بخشی از دنیای به دنیای دیگر به آن صورت که برازنده می‌دیدند، ادامه دادند. در طول سفرهای خود آن‌ها با دنیای کوچکی روبه‌رو شدند که در آینده نام آزروت را بر آن خواهند نهاد. زمانی که تیتان‌ها از زمین‌های بسیار کهن و آشفته می‌گذشتند، با مخلوقاتِ اسطوقسی^۱ متخاصمی روبه‌رو شدند. اسطوقس‌ها، که یک نژاد غیرقابل باور شیطانی را که خدایان قدیمی نام داشتند، می‌پرستیدند. عهد بستند تا تیتان‌ها را به عقب برانند و دنیای تصرف نشده‌ی خود را از دست فلزیِ متجاوزان دور نگاه دارند.

ایزدستان، که توسط علاقه‌ی خدایان قدیمی به شرارت، دچار مشکل شده بود، نیروهای خود را برای جنگیدن علیه اسطوقس‌ها و اربابان تاریکشان اعزام کرد. با وجود این که اسطوقس‌ها جنگیدند و طغیان کردند، قدرت‌های آن‌ها نتوانست تیتان‌های نیرومند را متوقف کند. ایزدستان، دژهای خدایان قدیمی را در هم شکست و پنج خدای شیطانی را در اعماقِ زیرِ زمین، به زنجیر کشید. اسطوقس‌ها، که بدونِ وجودِ قدرتِ خدایانِ قدیمی، چیزی نبود تا روح‌های خروشان آن‌ها را به دنیای مادی متصل کند، پراکنده شده و در زمین جذب شدند. با رفتن اسطوقس‌ها، طبیعت آرامش یافته و جهان در یک توازن آرام قرار گرفت. آن‌ها که تهدید از میان رفته یافتند، دست به کار شدند.

تیتان‌ها همچنین به تعدادی از نژادها قدرت بخشیدند تا در ساختن دنیا به آن‌ها یاری برسانند. برای یاری رساندن در لاروبی غارهای بی‌انتهای زیرِ زمین، آن‌ها دورف‌ها را از سنگ‌های جادویی زنده آفریدند. برای حفر دریاها و بالا آوردن زمین از کف دریا، آن‌ها غول‌های دریاییِ عظیم، ولی آرام را آفریدند. برای مدت زمان طولانی‌ای تیتان‌ها زمین را جابه‌جا کرده و شکل دادند، تا این که بالاخره در پایان، فقط یک قاره‌ی بی‌عیب باقی ماند. در مرکز این قاره، تیتان‌ها یک دریاچه از انرژی‌های درخشان را ساختند. این دریاچه، که آن‌ها نام برکه‌ی جاودانگی را بر آن نهادند، ساخته شد تا فواره‌ی حیات جهان باشد. انرژی‌های نیرومندش استخوان‌های جهان را تغذیه می‌نمودند و به حیات نیرو می‌بخشیدند تا در خاک غنیِ زمین ریشه بدوانند. در مدتی که گذشت، گیاهان، درختان، هیولاها و موجودات از هر نوع شروع به رشد و نمو در قاره‌ی مرکزی کردند. وقتی که شفقِ شامگاهی در آخرین روز کارشان دمید، تیتان‌ها نام قاره را کلیمدور نهادند که به معنی «سرزمینِ نورِ ستارگانِ ابدی» است.

تیتان‌ها که از نظم دهی جهان کوچکشان و کارهای خود راضی شده بودند، آماده شدند تا آزروت را ترک کنند. حال قبل از رفتنشان، تصمیم گرفتند تا به نیرومندترین گونه‌ی تازه متولد شده‌ی جهان قدرت بخشیده تا از کلیمدور در مقابل بدخواهانی که قصد داشتند به آرامش زیبایش تجاوز نمایند، محافظت کند. هر کدام از اعضای باقی مانده‌ی ایزدستان قسمتی از قدرتش را در پنج اژدهای بزرگی که در آن دوره‌ی اسطوره‌ای بیدار شدند، دمید. الکستراسزای حیات بخش، ملیگوس^۲ جولایِ جادو، یسیرای خواب‌بین، نزدورمویِ ازلی و نلتاریونِ نگهبانِ زمین همگی با قدرت‌های بی‌پایان تیتان‌ها نیرو گرفتند و عهده‌دار مسئولیت دفاع از جهان شدند.

^۱. عنصر، Elemental

^۲. Malygos

با آماده شدن اژدهایان برای محفوظ نگاه داشتن آفریده‌هایشان، تیتان برای همیشه ازروت را ترک گفتند. متأسفانه، برای این جهانِ کوچکِ تازه متولد شده فقط مدت کوتاهی طول کشید تا سارگراس از وجودش با خبر شود...

اضافات:

بعدها، ریچارد ناک اطلاعاتی را در توضیحات خود اضافه کرد که به این صورت است: اسطقس‌های اصلی به ترتیب: راگناروس^۱ ارباب آتش، ترازین^۲ مادر سنگ‌ها، آل‌اکیر^۳ ارباب باد و نپتولون^۴ صیاد موج‌ها نام داشتند.

و اما داستان به وجود آمدن اژدهایان و نام خدایان:

آمن‌ثُل^۵، تیتانِ طلایی، پدرِ والامقام ایزدستان، قسمت‌هایی از قدرتِ کیهانی خود را به اژدهای برنزی نوزدورمو ارزانی داشت. پدرِ والامقام این قدرت‌ها را به نوزدورمو بخشید تا از خودِ زمان و راه‌های همیشه پیچانِ تقدیر و سرنوشت نگهبانی کند. نوزدورموی صبور و بزرگوار زین پس نوزدورموی بی‌زمان نام گرفت.

ائونار^۶، تیتانِ نقره‌ای، حافظِ تمام حیات، قسمتی از قدرت خود را به اژدهای عظیم قرمز رنگ، الکستراسزا بخشید. زین پس الکستراسزا به نام حیات‌بخش معروف شد، و او تلاش خواهد کرد تا از تمام موجودات زنده‌ی موجود در دنیا حفاظت کند. به خاطر خرد والایش و دلسوزی بی‌حد و حرصش برای تمام موجودات، الکستراسزا به عنوان ملکه‌ی اژدهایان و حاکم نژادِ خودش انتخاب شد.

ائونار همچنین خواهر کوچک‌تر الکستراسزا، اژدهایِ سبزِ لاغراندام یسیرا، را نیز توسطِ قدرتِ طبیعت، متبرک ساخت. به موجب این یسیرا در خلسه‌ای ابدی فرو رفت، که به خواب و بیداری خلقت متصل بود. او که از این پس به خواب‌بین شناخته خواهد شد. از درون قلمروی سبز رنگ خود، خوابِ زمردین، بر رشد طبیعت نذاره خواهد کرد.

نورگانون^۷، تیتانِ حافظِ علم و معرفت، و استادِ جادوگری، به اژدهای آبی رنگ، ملیگوس، قسمتی از قدرتِ پایان‌ناپذیریش را بخشید. بعد از آن ملیگوس را با نامِ جولایِ جادو، نگهبانِ جادو و سرِ پنهان شناختند.

خزگورات^۸، آهن‌گر و شکل‌دهنده‌ی زمین، قسمتی از قدرت نامتناهی خود را به اژدهای نیرومندِ سیاه رنگ، نلتاریون^۹ بخشید. به نلتاریون قوی‌دل که بعدها به نگهبانِ زمین مشهور شد، حکومت بر زمین و مکان‌های ژرف زیرزمین واگذار شد. او نمادی از قدرت زمین، و به عنوان بزرگ‌ترین پشتیبان الکستراسزا خواهد بود.

ادامه دارد...

^۱. Ragnaros

^۲. Therazane

^۳. Al'Akir

^۴. Neptulon

^۵. Aman'Thul

^۶. Eonar

^۷. Norgannon

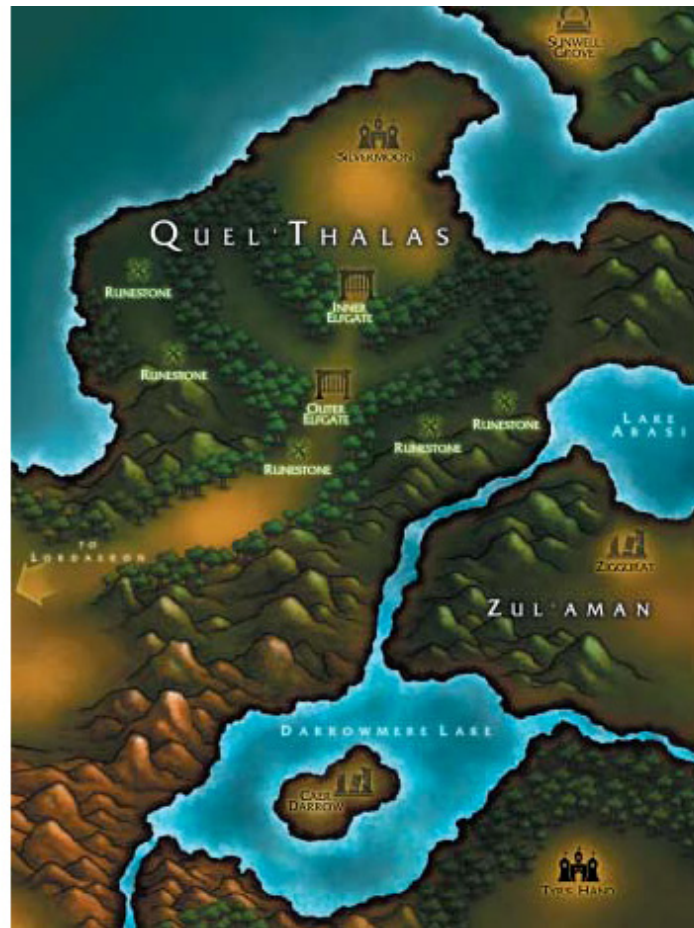
^۸. Khaz'goroth

^۹. Neltharion

نقشه‌ها و زمانم



دنیای آزروت



کوئل تالاس



لردران



نورترند



کوه هیجال