

دنیای وارکرافت

کرونیکل



جلد دوم

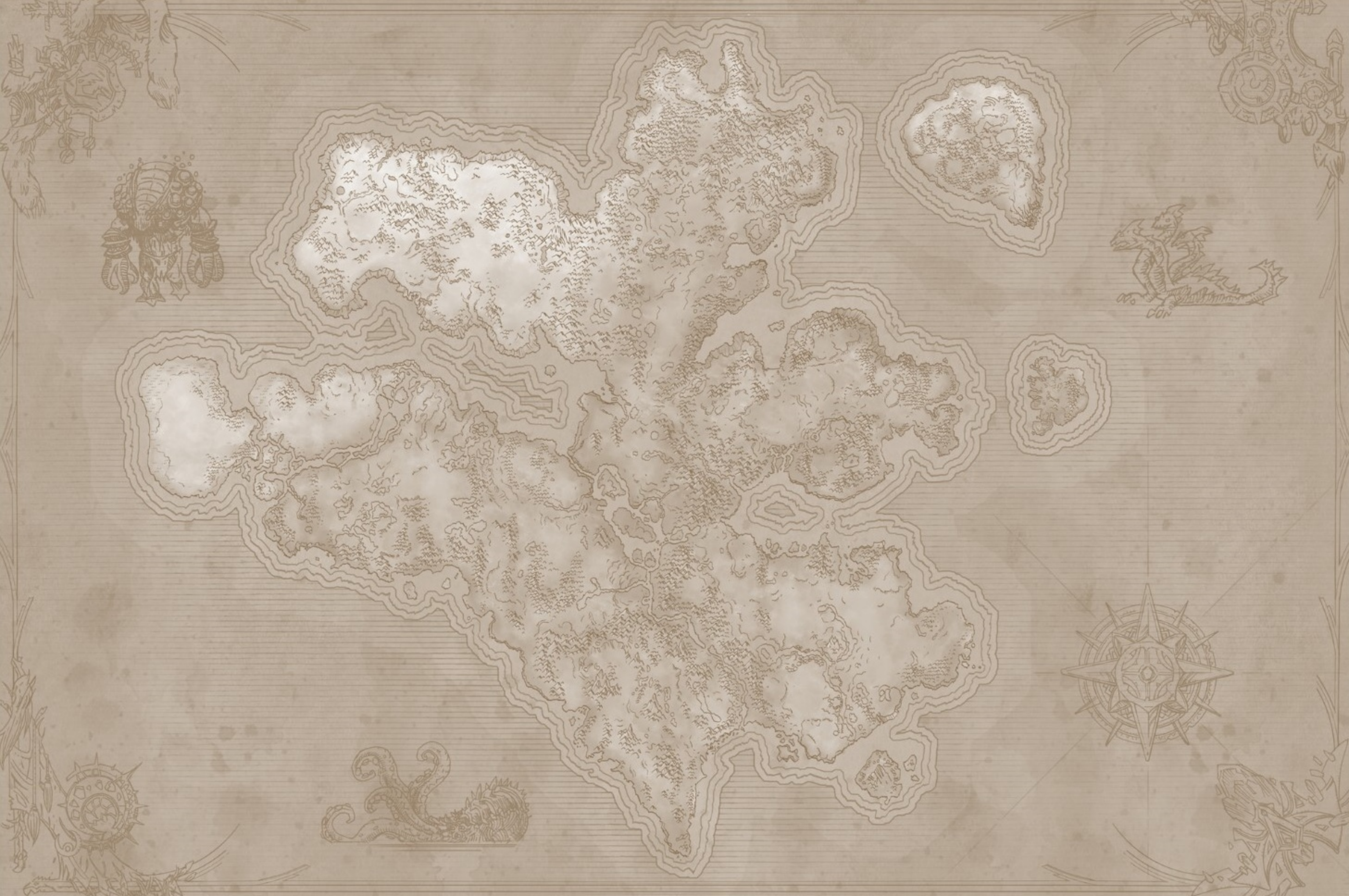
کرونیکل وار کرافت

جلد دوم

مترجم: علی دهقان

بازبینی و تطبیق: هادی قاسمی

ویراستاری: سعید فاضلی









بخش اول: تباهی درانور

فصل اول: درانور باستان

فصل اول

دراَنور باستان

پژواک‌های ستیزه

جهان با دست‌های پرمحبت ساخته نشد، از ستیزه نور^۱ و وید^۲ به وجود آمد.

درگیری دائمی بین این دو نیروی بنیادی جرقه‌ی انفجاری عظیم را زد. به واسطه‌ی شعله‌های نابودی، واقعیت گداخته شد و به حرکت درآمد.

طنین‌های ستیزه بین نور و وید تمام قلمروی جدید آفرینش را درنوردید. انرژی‌های متخاصم در دنیای مادی به خروش درآمدند، که به آن تاریکی عظیم فراسو^۳ گفته شد. هر ستاره، جهان، و ذره‌ی جادو، انعکاسی از سرآغازهای مخرب کیهان بود.

این شرایط در هیچ‌کجا آشکارتر از مارپیچ زیرین^۴ نبود. این بُعد کیهانی، در مرز تاریکی عظیم فراسو قرار داشت، اما از لحاظ بنیادی قلمرویی دیگر بود. جادوهای فرار در سرتاسر مارپیچ، فراوان بود و حالتی از آشوب را حفظ می‌کرد.

وقتی موجودات فانی در کیهان پدیدار شدند، این سنت ستیزه را به ارث بردند. درگیری نیروها، اراده‌ها، و ایدئولوژی‌های مخالف تبدیل به درگیری دائمی کیهان شد.

بعضی از موجوداتی که در تاریکی عظیم فراسو می‌زیستند نقش قهرمانان نظم و امید و حیات را ایفا کردند. تایتان‌های^۵ خداگونه تجسم این صفات بودند. ارواح آن‌ها- شناخته شده به عنوان روح جهان^۶- در قلب‌های مذاب چند سیاره‌ی متفاوت شکل گرفته بود.

Light ^۱

Void ^۲

Great Dark Beyond ^۳

Twisting Nether ^۴

Titan ^۵

world-soul ^۶

تایتان‌های عظیم پس از خوابی طولانی به درازای چند دوران، با پیکرهایی مهیب به شکل دنیاهایی زنده و تنفس کننده بیدار شدند. تایتان‌ها در تاریکی عظیم فراسو سرگردان شدند تا ارواح جهانی را یافته و بیدار کنند. در این هنگام، از قدرت‌های فراوان خود استفاده کردند تا به دنیاهایی که با آن‌ها مواجه شده بودند نظم و شکل بدهند.

نیروهای دیگر علیه تایتان‌ها ایستادند، از جمله موجوداتی فاسد به نام وُید لردها^۱. وُید لردها پتانسیل زیادی در تایتان‌ها دیدند که به عنوان سلاح تاریکی خدمت کنند. اگر یکی از آنها در برابر فساد وید لردها سقوط می کرد، از آن پس می توانست برای رقم زدن پایان کائنات استفاده شود.

پایان همه چیز.

تلاش‌های زیرکانه‌ی وُید لردها برای فاسد کردن تایتان‌ها به شکست انجامید. تحت تاثیر قرار دادن تایتان‌های بالغ غیرممکن بود، اما قبل از بلوغشان چطور؟ وُید لردها این تاکتیک را دنبال کردند. تمام نیتِ شرورانه و تاریک خود را برای فاسد کردن ارواح جهانی خفته به کار بردند. آنها می دانستند که فقط مسئله‌ی زمان بود که چه موقع موفق می شوند.

تایتان‌های شریف اطلاعی از نقشه‌ی وُید لردها نداشتند. آنها در کاوش خود برای یافتن ارواح جهانی خفته با موجودات تاریک دیگری روبرو شدند. این موجودات زیر پرچم نابودی، آشفتگی، و مرگ جمع شده بودند. اشکال متفاوتی داشتند و به زبان‌های متفاوتی حرف می زدند. اما تایتان‌ها آنها را به یک نام می شناختند: شیاطین^۲.

منشا شیاطین ویرانه‌های در هم شکسته‌ی مارپیچ زیرین بود. بعضی از آنها از نیروهای جادوی فل، که با نابودی حیات تغذیه می شد لذت می بردند. شیاطین راهشان را در کیهان فیزیکی شکافتند و در دنیاهای نظم یافته‌ی تایتان‌ها خرابی ایجاد کردند.

¹ Void Lord

² Demon

دو تایتان به جنگ شیاطین دردرساز رفتند. نام آنها سارگراس^۱ و آگرامار^۲ بود، و بزرگ‌ترین جنگجویانی بودند که کائنات تا آن زمان به خود دیده بود. آنها در حالی که شیاطین را در میان ستارگان شکار می‌کردند، شاهد بودند که دنیاها می‌میرند و تمدن‌ها به تمامی خاکستر می‌شوند. دیدن این وحشت‌های ناگفتنی تنها به تقویت باور سارگراس و آگرامار از این که راه درست را انتخاب کرده‌اند؛ انجامید.

اما ادراک سارگراس محدودیت‌های خودش را داشت. در پایان این شیاطین نبودند که اراده‌ی او را در هم شکستند.

چیز بسیار بدتری بود.



¹ Sargeras

² Aggramar

سقوط سارگراس

سارگراس در حالی که شیاطین را به تنهایی شکار می‌کرد، کشف کرد که وُید لردها قصد دارند یک روح جهانِ آرمیده در خواب را فاسد کنند. شک در روح سارگراس طغیان کرد. آیا وُید لردها از قبل موفق شده بودند؟ حتی اگر موفق نشده بودند، طبق دانسته‌های سارگراس، متوقف کردنشان غیرممکن بود. تایتان‌ها نمی‌توانستند به طور هم‌زمان مراقب تمام کیهان باشند.

وقتی که سارگراس می‌اندیشید چگونه جلوی وُید لردها را بگیرد به نتیجه‌ای آزاردهنده رسید. هستی در ذات خود معیوب بود. تنها راه حفظ جهان از دست وُید لردها سوزاندن تمام خلقت بود. کاری هولناک اما ضروری. اگرچه این فکر برای سارگراس دردناک بود، اما او یک کهکشان مُرده را به کهکشانی که نیروهای وُید کنترلش کند ترجیح می‌داد. تنها تسلی او این بود که از آنجایی که حیات یک بار در کائنات ظاهر شده است، دوباره می‌تواند چنین شود.

سارگراس یافته‌هایش را با آگرامار و دیگر تایتان‌های پانتئون^۱ در میان گذاشت، و راه حل هولناکش را پیشنهاد داد. اما از سخنانش استقبالی نشد. تایتان‌های دیگر سارگراس را برای پیشنهاد چنین نقشه‌ای نکوهش کردند. حتی آگرامار، نزدیک‌ترین دوست سارگراس، با باور به اینکه وظیفه‌ی پانتئون حفظ حیات و نظم در کیهان بود، علیه او ایستاد.

در این لحظه، سارگراس تمام ایمانش به پانتئون را از دست داد. از دید او، تایتان‌های دیگر فاقد اراده برای انجام کار لازم بودند، و او وقت بیشتری را برای تحمل انتقادهایشان هدر نمی‌داد. قهرمان تایتان‌ها متحدان خود را رها کرد و در تاریکی عظیم ناپدید شد.

پانتئون از جدایی سارگراس اندوهگین شد، اما اعضایش را از جستجوی بزرگشان باز نداشت. آنها به دنبال ارواح خفته‌ی تایتانی در گستره‌های دور کهکشان سیاحت می‌کردند.

در این حین آگرامار به تنهایی بار جنگیدن با شیاطین را به دوش می‌کشید. کاری طاقت فرسا بود، و او آرزوی روزهایی را داشت که شانه به شانه همراه سارگراس می‌جنگید. امید آگرامار این بود که دوست قدیمی‌اش یک روز سر عقل بیاید و به میدان باز گردد.

این تجدید دیدار هرگز واقع نشد. سارگراس تصمیم خود را گرفته بود. او کائنات را با آتش تطهیر می‌کرد تا نقشه‌های وید لردها را عقیم بگذارد. و از تلاش خود، جهاد سوزان^۱، باز نمی‌ایستاد، تا آنکه هر ستاره‌ای تاریک شود و او در کیهانی پر از خاکستر بماند.

سارگراس با وجود قدرتش، نمی‌توانست به تنهایی جهاد سوزان را پی بگیرد. او به خادمی وفادار نیاز داشت، کسانی که نقششان را به عنوان ماموران نابودی بپذیرند. او به موجوداتی که زمانی سوگند خورده بود که نابودشان کند نیاز داشت.

سارگراس به شیاطین نیاز داشت.

سارگراس موجودات شرور را نزد خودش جمع کرد و در قدرت هولناک جادوی فل^۲ غرق شد. نیروی مخرب روان او را احاطه کرد و سیمای شریفش را برای همیشه خراشید، اما همچنان به او قدرتی ورای هر چیزی که تا کنون می‌شناخت عطا کرد.

تایتان فاسد بخشی از قدرت تازه یافته‌اش را به نوچه‌های شیطانی خود داد، و آنها را در آتش سبز جادوی فل متحد کرد. او نام ارتش در حال رشدش را لژیون سوزان^۳ گذاشت، و آن را روی کیهان غافل رها کرد.

در این زمان ردیف‌های لژیون پر از انواع جدید شیاطین بود. دنیا پشت دنیا در برابر حمله‌ی بی‌امان آنها سقوط می‌کرد. بعضی از تمدن‌های فانی داوطلبانه به لژیون ملحق شدند تا از نیستی رهایی یابند. بعضی دیگر به اجبار فاسد شدند.

و هنوز سیارات دیگری هستند که برای همیشه از هستی محو شوند.

^۱ Burning Crusade

^۲ Fel

^۳ Burning Legion

درانور و اورگروث^۱

قبل از اینکه لژیون سوزان جهادش را شروع کند، جهانی کوچک در گوشه‌ی دور تاریکی عظیم فراسو شکل گرفت. این دنیا در گذر زمان با نام‌های زیادی شناخته شد. اوگرهای^۲ نیرومند آن را داوگار^۳ به معنای زمین شناخته شده در زبان خشن‌شان نامیدند. یک نژاد هوشمند مرغ مانند به نام آراکوا^۴، بعدها آن را راکشار^۵ به معنای سنگ خورشید نامید.

در دوران نوین، رایج‌ترین نام برای این دنیا درانور بود.

درانور روح جهانی خفته درون خود نداشت، اما از جنبه‌های دیگری قابل توجه بود. تقریباً همه دنیاها در پهنه‌ی هستی خانه ارواح عنصری^۶ آتش^۷، هوا^۸، زمین^۹، و آب^{۱۰} بودند. گاهی نیروهای ابتدایی آنها بسیار مخرب می‌شد. آنها اشکال مادی به خود می‌گرفتند و علیه هم وارد جنگ می‌شدند، و دنیاها را در تحولی دائمی نگاه می‌داشتند.

درانور این گونه نبود. وفور عنصر پنجم، روح حیات^{۱۱}، دنیا را اشباع کرده بود. این نیرو تاثیر آرام بخش ذاتی به روی ارواح عنصری داشت. ذات خشن آنها را آرام می‌کرد، و مانع می‌شد که شکل مادی به خود بگیرند.

عنصر پنجم تاثیر دیگر و شگفت‌آورتری نیز بر درانور داشت. رشد گیاهان و حیوانات را تسريع می‌کرد. دنیا را به آغوش حیات پرطراوت و پاک می‌برد.

¹ Evergrowth

² Ogre

³ Dawgar

⁴ Arakkoa

⁵ Rakshar

⁶ Elemental Spirit

⁷ Fire

⁸ Air

⁹ Earth

¹⁰ Water

¹¹ Spirite of Life

موجوداتی با هر شکل و اندازه در این دنیای جوان پرسه می‌زدند، و برای تسلط رقابت می‌کردند. قوی ضعیف را شکار می‌کرد. مکار قوی را شکار می‌کرد. بی‌رحمی برای بقا ضروری بود.

بزرگترین شکارچیان درانور نه با دندان یا چنگال؛ بلکه با ریشه و تیغ شکار می‌کردند.

یک نژاد گوشت‌خوار و مهاجم گیاهی روی درانور سبز شد. این شکل حیات با نام اسپورماوند^۱ شناخته می‌شد. تاک‌های پیچک مانندشان روی زمین می‌لغزید و هر جانور ابتدایی که می‌توانست به آن برسد را به دام می‌انداخت. اسپورماوندها در حین رشد، بیشتر و بیشتر و بیشتر مصرف می‌کردند. گرسنگی و نیازشان به رشد؛ پایانی نمی‌شناخت. آنها در کوه‌هایی زنده از خارهای در هم پیچیده و غلاف‌هایی مهلک شکوفا می‌شدند.

هر بار که پیچک‌های اسپورماوندها روی زمین می‌خزید، جنگل‌های سرسبز و باتلاق‌های لجن مانند ریشه می‌کردند. پیش از آنکه مدت زیادی بگذرد، هزارتویی از حیات وحش به گوشه‌های دور این دنیا رسید.

حتی انرژی‌های عنصری درانور نیز از اسپورماوندها مصون نماندند. ریشه‌هایشان در جستجوی آب در اعماق خاک فرو می‌رفت. در این حین، حیات گیاهی مهاجم به پنجمین عنصری که سنگ‌ها و خاک درانور را فرا گرفته بود ضربه زد. مصرف این انرژی کهن ادراکی اشتراکی و بدوی، میان اسپورماوندها و حیات وحش پیرامونشان را جرقه زد. این هوشمندیِ نویافته به گیاهان درانور اجازه داد تا همانند یک ارگانیسم عظیم عمل کنند. اسپورماوندها و تمام حیات گیاهی در مجموع به نام اورگروث شناخته می‌شدند.

اگر خطری بزرگ پیش می‌آمد، اورگروث می‌توانست واکنشی یکپارچه دهد اما چنین خطراتی وجود نداشت. اورگروث به همه چیزهای در دیدرس مسلط بود، و هیچ چیز نمی‌توانست در موضع عجز قرارش دهد.

^۱ Sporemound

رام شدن درانور

در حالی که اسپورماوندها رشد می کردند، آگرامار به شکارش برای شیاطین ادامه می داد. ماموریت بزرگش سرانجام او را به درانور، دنیایی که تایتان ها هنوز کشفش نکرده بودند، رساند.

آگرامار در فضای خالی عظیم روی درانور درنگ کرد، تا رویاهای روح جهان درون هسته اش را بشنود. او چیزی نشنید. و این دنیا هنوز او را وسوسه می کرد. او هرگز در جهانی با حیات گیاهی چنین حریص و متنوع نبود، جایی که چنین رام نشده و وحشی باشد.

آگرامار هر چه بیشتر اورگروث را مشاهده می کرد، بیشتر نابودی را در سرنوشت درانور می دید. حیات گیاهی اگر به حال خود رها می شد هر چیزی روی سطح سیاره حتی ارواح عنصری را می بلعید. وقتی این اتفاق می افتاد، اورگروث خودش را نیز می بلعید. درانور تبدیل به ویرانه ای پوشیده از خاک می شد، عاری از حتی ابتدایی ترین حیات.

آگرامار مشتاق بود به نبردش علیه شیاطین ادامه دهد اما نمی توانست درانور را با چنان سرنوشتی باقی بگذارد. وابستگی ذاتی او به نظم وادارش می کرد که دست به عمل بزند.

جنگجوی تایتان نمی خواست حیات گیاهی درانور را منقرض کند، قصد داشت تنها آرامش کند. او می دانست که برای این کار نیاز به نابود کردن اسپورماوندها است. آنها قلب قدرت اورگروث بودند و دلیل گسترش زیادش.

آگرامار به این اندیشید که شخصا اسپورماوندها را نابود کند، اما قدرتش چنان عظیم بود که می ترسید آسیبی جبران ناپذیر به درانور بزند یا آن را در هم بشکند. همچنین می دانست که نمی تواند برای همیشه مراقب این دنیا باشد. در عوض خادمانی نیرومند با شمایل خودش خلق کرد تا اسپورماوندها را ریشه کن کرده و تعادل را روی درانور حفظ کنند.

آگرامار دست عظیمش را روی این دنیا کشید و نیروهای آتش، هوا، زمین، و آب را به صورت طوفان عنصری عظیمی بافت. او طوفان خروشان را به بزرگ ترین کوه درانور پیوند زد.

انرژی‌ها میان پوسته منفجر شده و موج نیرو را به اطراف کره فرستاد. سپس خود کوه به حیات در آمد و روی دو پای عظیم ایستاد. نیروی خام عنصری روی پوستی ناهموار که رگه‌های سنگ مذاب روی آن همدیگر را قطع می کردند، منفجر شد.

آگرامار مخلوقش را گروند^۱ نامید. او به عنوان دست جنگجوی تایتان روی درانور عمل می کرد.

گروند به فرمان آگرامار عازم تحت استیلا در آوردن اورگروث شد. کوه متحرک روی دنیا راه می رفت، دریاچه‌های آتش عنصری به دنبال ردپاهایش کشیده می شد. گروند دریاها را لایروبی کرد، دره‌ها را تراشید، و کوهستان‌ها را ساخت تا اورگروث را جدا نگاه دارد. بعد به سمت نزدیک‌ترین اسپورماوند، که تقریباً به اندازه خودش قد داشت، رفت.

ریشه‌های به هم چسبیده‌ی اسپورماوند از زمین خارج شد تا گروند را گیر بیندازد و راهش را ببندد. غول به راحتی آنان را در هم شکست. گروند انگشتان دندانه دارش را میان اسپورماوند فرو کرد، و بعد با یک تلاش آن را از سطح زمین کند.

سایر اسپورماوندها از رنج نابودی خویشاوندشان به خود لرزیدند. ریشه‌ها و تاک‌ها به تنهایی گروند را سرنگون نمی کرد. اسپورماوندها نیاز به سلاحی جدید داشتند. نیاز به سازگاری داشتند.

هر اسپورماوند بیشه‌ها و جنگل‌های اطراف را از جوهره‌ی حیات خالی کرد، و تنها قطعه زمین‌هایی پژمرده به جا گذاشت. اسپورماوندها که از این انرژی‌ها اشباع شده بودند، برخاستند تا در دنیا راه بروند.

در مجموعه سه اسپورماوند وجود داشت، هر کدام یک منطقه متفاوت از قلمروی اورگروث را در بر می گرفت. اولی زانگ^۲ نامیده می شد. لجنزار و بیشه‌ای باتلاقی روی پوستش می درخشید.

دومی، بوتان^۱، پوشیده از جنگل‌های ابتدایی بود. آخرین اسپورماوند به نام نانو^۲ شناخته می‌شد، و پوششی از جنگل‌های انبوه داشت.

در حالی که یک اسپورماوند به سمت گروند حرکت می‌کرد، درانور زیر وزن غول‌های در حال جنگ خم شد.



سقوط گروند

آگرامار از آسمان درانور می‌دید که اسپورماوندها با هم به سمت گروند می‌آیند. زانگ، بوتان، و نانو، مصمم بودند که اورگروث را به هر قیمتی حفظ کنند. آنها خشم بدوی‌شان را احضار کردند، و گروند را با پیچک‌های محکمی که باعث ترک الماس می‌شد زدند. تخته سنگ‌های عظیم روی پوست غول عنصری خرد شد. سنگ‌ها با چنان نیرویی روی زمین خرد شدند که باعث ایجاد دره شده و نوک قله‌ها را درهم شکست.

اسپورماوندها از طریق ادراک اشتراکی با هماهنگی بی‌نظیری حرکت می‌کردند. آنها تقریباً گروند را مغلوب کردند، و او در مرز متلاشی شدن قرار داشت.

اما فقط برای یک لحظه اینگونه بود. گروند همانند آگرامار اراده‌ای ساخته شده از فولاد داشت. او تا وقتی تعادل را به درانور باز نمی‌گرداند تسلیم نمی‌شد.

در حالی که گروند نیرویش را جمع می‌کرد و خودش را به سمت اسپورماوندها می‌انداخت طوفان‌های عنصری روی بدن او به حیات درآمدند. گروند با مشت‌هایی که وزن کوه‌ها را در خود داشت به اسپورماوندها کوبید. هر ضربه تکه‌هایی از غول‌های سبزرنگ را جدا می‌کرد. ریشه‌ها و دانه‌های شکسته از بدن اسپورماوندها می‌لغزید و به زمین می‌افتاد.

گروند خستگی‌ناپذیر بود ولی اسپورماوندها به او مجال ندادند. آنها خشم غول عنصری را تاب آوردند و به نبردشان برای تسلط بر دنیا ادامه دادند. موج نبرد بین هر سمت جابجا می‌شد، و پوسته‌ی دنیا زیر پاهایشان می‌لرزید و شکاف برمی‌داشت.

اگرچه اسپورماوندها منعطف بودند، نمی‌توانستند تا ابد حملات گروند را تحمل کنند. زانگ بیشتر از سوی غول عنصری درد کشیده بود. او کوچک‌ترین اسپورماوندها بود و ابتدا در مقابل حمله گروند سقوط کرد.



گروند در حال مبارزه با آخرین اسپورماوند

گروند زانگ را گرفت و موجود عظیم را دو نیم کرد. جسد پاره پاره‌ی اسپورماوند با صدایی کرکننده روی سطح زمین افتاد. در اعصار بعدی، بدن در حال پوسیدگی تبدیل به ناحیه‌ای اسفنجی به نام دریای زانگار^۱ شد.

گروند فشار حملاتش را روی نانو متمرکز کرد و غول دیگر را بین دستان نیرومند خود در هم شکست. اسپورماوند بی‌جان روی زمین سقوط کرد. پوسته‌ی بی‌جان‌ش به آهستگی در زمین فرو رفت و تبدیل به منطقه‌ای شد که جنگل تانان^۲ خوانده می‌شود.

دو اسپورماوند در برابر گروند سقوط کرده بودند، اما نبرد طولانی پیکر نیرومندش را خرد کرده بود. او سایه‌ای از خود قبلی‌اش بود، پر از سوراخ و شکاف.

بوتان وضعیت ضعیف شده‌ی دشمنش را حس کرد، اما برای شکست دادن گروند نیاز به قدرت داشت. اسپورماوند جوهره‌ی حیات را به تحلیل را از پیکرهای نانو و زانگ مکید، انرژی‌ها را به سمت خودش کشید و به هیبتی عظیم درآمد.

بوتان حتی با نیروی جدیدش محتاط بود. او از حملات مستقیم گروند گریخت، و در تمام این مدت دشمنش را در میان هزاران تاک کوچک می‌پیچید. پیچک‌های خاردار دور گروند چنبره زدند و تدریجا به شکاف‌ها و زخم‌های روی پوستش رسیدند.

گروند پیچک‌ها را جدی در نظر نمی‌گرفت، و به آنها توجه نکرد. اما وقتی که آنها بیشتر و بیشتر فرو رفتند خطر واقعی‌شان را درک کرد.

آن موقع خیلی دیر شده بود.

تاک‌ها زخم‌های فعلی گروند را باز کردند و باعث شدند شکاف‌های بیشتری روی بدنش به وجود بیاید. غول عنصری زیر وزن خود سقوط کرد و تکه تکه شد. قسمت اعظم بدنش یک دامنه کوهستانی را روی لبه منطقه‌ای که بعداً به نام ناگراند شناخته شد، شکل داد.

¹ Zangar Sea

² Tanan

خون غول‌ها

در طول نبرد بین گروند و اسپورماوندها، تکه‌های غول‌ها به زمین برخورد کرد و گونه‌هایی جدید از موجودات را شکل داد.

بذرها و ریشه‌هایی که از زانگ، نانو، و بوتان جدا شده بودند، بخش کوچکی از جوهره‌ی حیاتشان را در خود داشتند. چند موجود منحصر به فرد از این ماده‌ی گیاهی جوانه زدند. قدرتمندترین آنها غول‌هایی چوبی بودند که جنسار^۱ نامیده می‌شدند. یالی از برگ‌های کلفت پوست این موجودات چهارپا را پوشانده بود. آنها علی‌رغم اندازه بزرگشان به طرزی شگفت‌انگیز سریع و چالاک بودند.

همانند موادی گیاهی که از اسپورماوندها جدا شده بود، سنگ‌های جدا شده از گروند با جوهره حیات حرکت می‌کردند. بزرگ‌ترین تخته سنگ‌ها به صورت موجوداتی دارای ادراک که کلوسال^۲ها خوانده می‌شدند برخاستند. اگرچه به اندازه گروند نیرومند نبودند، اما همچنان سایه‌های عظیمی روی زمین داشتند.

بسیاری از تخته سنگ‌های سقوط کرده از گروند هم محتوی عناصر بنیادی آتش، هوا، زمین، و آب بودند. این انرژی‌ها تدریجاً به صورت برکه‌هایی از نیرو در هم آمیختند، که ارواح عنصری برای اولین بار در تاریخ درانور از آنها برخاستند. اگر به خاطر اسپورماوندها نبود این اتفاق ممکن نمی‌شد. آنها میزان زیادی از عنصر پنجم را بلعیده بودند، که به ارواح عنصری اجازه داد به قدرت برسند.

این ارواح در آغاز تعداد کمی داشتند. اما بعد از شکست گروند به انفجار جمعیت دست یافتند. حجم زیادی قدرت عنصری از جسد گروند جاری بود. در نتیجه عناصر فیزیکی بی‌شمار

^۱ Genesaur
^۲ Colossal

دور بقایای عظیم گروند سر برآوردند. فیوری^۱ ها از جمله آنها بودند. آنها قدرتمندترین ارواح عنصری روی درانور بودند، و نزدیک بقایای سر گروند سکونت داشتند. اسم آنها اینسینراتوس^۲ فیوری آتش، آبورئوس^۳ فیوری آب، گوردواگ^۴ فیوری خاک، کالاندریوس^۵ فیوری آب بود.

این چهار فیوری سوگوار مرگ گروند بودند، و سوگند خوردند که برای همیشه در سایه‌ی جسدش ساکن شوند. مکانی که این موجودات خانه خطاب می کردند توسط موجودات میرای آینده در درانور سریر عناصر^۶ خوانده شد.



Fury^۱
 Incineratus^۲
 Aborius^۳
 Gordawg^۴
 Kalandrius^۵
 Throne of the Elements^۶

در سایه گروند

وقتی کلوسال‌ها روی درانور ظاهر شدند، امید در آگرامار دمیده شد. اگرچه این موجودات به اندازه گروند نیرومند نبودند، اما تعدادشان زیاد بود. آگرامار مطمئن بود که آنها می‌توانند بوتان را نابود کرده و تعادل را به درانور برگردانند، اما به کمکش نیاز داشتند.

آگرامار صفحات سنگی فراوانی را از پیکر گروند شکل داد و روی آنها نشان رون^۱ های قدرت تایتان‌ها را گذاشت. او این اشیا را مانند صفحات فلز با پوست ناهموار کلوسال‌ها در هم آمیخت. این صفحات غول‌ها را با انرژی‌های بنیادین پر کردند، و نیرو و تحمل آنها را بالا بردند.

برتری کلوسال‌ها به زودی به دست نیامد. بوتان و جنسارها بدون آنکه چیزی که با آنها مقابله کند آزادانه درانور را کنترل می‌کردند. اسپورماوند و پیروانش اورگروث را ترویج می‌دادند و قلمروهای نابود شده به دست گروند را دوباره بازپس می‌گرفتند.

پیش از آنکه بوتان بتواند اورگروث را به طور کامل برگرداند، آگرامار کلوسال‌ها را آزاد کرد. او وقتی که می‌دید اسپورماوند با گروند می‌جنگد، چیزهای زیادی درباره‌اش آموخته بود. قدرت‌ها و ضعف‌هایش را می‌دانست، و این آگاهی را برای کلوسال‌ها بیان کرد.

درست هنگامی که کلوسال‌ها شروع به پیشروی کردند، آگرامار لرزش کوچکی از انرژی که از تاریکی عظیم فراسو می‌آمد را حس کرد. منشا آن غیرقابل اشتباه بود، فریاد مرگ یک کانستلر. این موجودات آسمانی جهان‌های نظم یافته توسط تایتان‌ها را تحت نظر قرار می‌دادند. نابود شدن یکی از آنها اتفاق شومی بود. چیزی بر یک کانستلر^۲ غلبه کرده بود.

آگرامار اگرچه کارش روی درانور فاصله زیادی تا پایان داشت، نمی‌توانست بماند. باید می‌فهمید چه چیزی کانستلر را کشته و آیا جهان آن نزدیکی در خطر بود یا نه.

آگرامار کلوسال‌ها را به شکست دادنِ اورگروث در غیابش تشویق کرد. او آنها را بدرود گفت و قول داد که روزی باز می‌گردد. بعد به میان ستاره‌ها رفت.

او هرگز دوباره درانور را ندید.



فداکاری کلوسال‌ها

کلوسال‌ها هرگز از سرنوشت آگرامار باخبر نشدند. آنها انتظار کامل داشتند که ارباب تایتانی‌شان برمی‌گردد. غول‌ها تصمیم گرفتند قبل از اینکه این اتفاق بیفتد تعادل را به درانور باز گردانند، اما وظیفه مقابلشان دشوار بود.

اورگروث بخش زیادی از دنیا را در برگرفته بود. همزمان با رشدش نیروی بوتان نیز رشد می‌کرد. اسپورماوند عظیم اکنون گروند را در اندازه فیزیکی تحت الشعاع قرار می‌داد. میان جنگل‌های انبوه در قلب اورگروث حرکت می‌کرد، و با صدها جنسار خشمگین احاطه شده بود.

کلوسال‌ها طبق اطلاعاتی که آگرامار با آنها به اشتراک گذاشته بود در مورد نحوه شکست دادن اسپورماوند بحث کردند. اجرای حمله در اورگروث، که بوتان در آن قدرتمندترین وضعش را داشت، خودکشی بود. کلوسال‌ها اگر می‌خواستند شانس موفقیت داشته باشند باید اسپورماوند و پیروانش را از حیات وحش گیاهی بیرون می‌کشیدند.

آنها در مرزهای بیشه جمع شدند و در جنگل شکاف ایجاد کردند. همان طور که امید داشتند، خشم بوتان را برانگیختند.

اسپورماوند جنسارهایش را جمع کرده و به سمت کلوسال‌های مداخله‌گر شتافت. وقتی سایه‌ی بوتان نزدیک‌تر شد، غول‌های سنگی به آبگیرها و دره‌های بی‌حاصل و رای اورگروث رفتند، جایی که می‌توانستند از محیط به نفع خود استفاده کنند.



سر نوشت: آگرامار

آگرامار پس از ترک درانور دریافت که کانستلر در برابر لژیون سوزان سقوط کرده است. او این ارتش عظیم شیطانی را دنبال کرد، و دریافت که آنها توسط مرشد محبوب او، سارگراس، هدایت می‌شدند. آگرامار از تایتان فاسد توضیح خواست، اما چیزی دریافت نکرد.

سارگراس لژیون سوزانش را رها نمی‌کرد تا تمام حیات در کائنات را نابود کنند. نه برای آگرامار. نه برای هیچ کس.

مرشد و شاگردش وارد جنگ شدند. آگرامار حریف قدرت فل سارگراس نبود. او از نبرد عقب نشست و بقیه پانتئون را جمع کرد تا جلوی برادر سقوط کرده‌شان را بگیرند.

آگرامار علی‌رغم مواجهه قبلی‌اش با سارگراس، به این ایده‌ی سرسختانه که می‌توانست دوستش را به سمت خوبی بازگرداند چنگ زده بود. سعی کرد یک بار دیگر برای سارگراس دلیل بیاورد. سعی کرد هر میزان شرافتی که در روح مرشدش باقی مانده بود را بیدار کند.

سارگراس در جواب آگرامار را کشت.

اعضای گنج پانتئون شروع به جنگ علیه سارگراس و لژیون او کردند. نبرد آخرالزمانی آنها واقعیت و تاریکی و نور را پیچ و تاب داد.

در پایان سارگراس پیروز شد. او خویشاوندش را در طوفانی از آتش فل غرق کرد و پیکرهای مادیشان را در هم شکست. تنها ارواح جدا شده‌ی تایتان‌ها از حمله جان سالم به در بردند. آنها اگرچه از خشم سارگراس فرار کردند اما هرگز مانند قبل نبودند.

لژیون سوزان پیروز شده بود.



بوتان که کلوسال‌ها را کمی بیشتر از تقلیدی ضعیف از گروند می‌دید بی‌درنگ آنها را تعقیب کرد. وقتی به ورای مرزهای اورگروث رسید، کلوسال‌ها حمله کردند. بسیاری از غول‌های سنگی میان محیط صخره‌ای مخفی مانده بودند تا تعدادشان را بپوشانند. اکنون از مخفیگاه‌ها بیرون آمدند، و نیروی کامل کلوسال‌ها به بوتان و جنسارهایش کوبیده شد.

جنگی که به دنبال آن آمد درانور را برای هزاران سال لرزاند. کنترل دنیا به طور مدام بین کلوسال‌ها و ماموران اورگروث رد و بدل می‌شد.

با گذشت زمان آن نبرد هزینه‌اش را از کلوسال‌ها گرفت. بسیاری از آنها مقابل بوتان و جنسارها از پای در آمدند، و بدن‌های در هم شکسته‌شان روی زمین فرو ریخت. همان‌گونه که غول‌های سنگی از تکه‌های گروند برخاسته بودند، از بقایای کلوسال‌ها موجودات جدیدی که مگنارون^۱ نام داشتند ظاهر شدند.

مگنارون‌ها به اندازه کلوسال‌ها بزرگ یا باهوش نبودند، اما قدرت زیادی داشتند. رگه‌های آتش و نیروهای خام عنصری روی پوست‌های ناهموارشان حرکت می‌کرد.

کلوسال‌ها مگنارون‌ها را به جنگیدن با اورگروث فرا خواندند، اما آنها فرمان نبردند. غول‌های مذاب به‌ذات با اورگروث دشمن بودند، اما به اجداد خود حس وفاداری نمی‌کردند. بعضی از مگنارون‌ها با جنسارهای قرار گرفته‌ی سر راهشان می‌جنگیدند، اما بقیه به دنبال منطقه‌ای با نیروی آتش‌فشانی در زمین‌های خالی درانور می‌گشتند.

کلوسال‌ها با وجود تعداد رو به کاهش‌شان، توانستند کار کمی برای بازداشتن بوتان از توسعه‌ی اورگروث انجام دهند. غول‌های سنگی محکوم به فنا بودند مگر اینکه کار قابل توجهی انجام می‌دادند.

^۱ Magnaron

بیشتر کلوسال‌ها جمع شدند تا آخرین ایستادگی را انجام دهند. پوست آنها در اثر هزاران سال جنگیدن شکافته و ترک برداشته بود، اما عتیقه‌های تایتانی گداخته در پوستشان هنوز قدرت زیادی در خود داشت.

آنها با این قدرت توانستند خودشان را قربانی کنند تا تعادل را به جهان باز گردانند.

کلوسال‌ها به اورگروث ضربه زدند و به سمت بوتان هجوم بردند. آنها دستان سنگیشان را درون اسپورماوند فرو کردند و محکم به پیکر غول‌آسایش چسبیدند. کلوسال‌ها با اتحاد انرژی ذخیره شده درون عتیقه‌های تایتانی‌شان را آزاد کرده و آن را از میان خودشان به سمت بوتان هدایت کردند.

انقجاری عظیم، اسپورماوند و کلوسال‌ها را از هم شکافت. ضربه آن قدر شدید بود که بدن‌هایشان را درهم شکست و تکه‌ها را به سراسر درانور انداخت.

فریاد مرگ بوتان از هر ریشه و برگ در دنیا ساطع شد. زمین‌های سبز جنگلی خشک شدند، و صدها جنسار در جایی که ایستاده بودند مردند. تمامی اورگروث برای یک لحظه با اشتراک عذاب نابودی بوتان به خود لرزید.

بعد سکوت حکمفرما شد. هیچ فکر یا احساسی از سوی حیات گیاهی دنیا نمی‌آمد. مرگ بوتان ادراک اشتراکی که گیاهان درانور را به هم متصل می‌کرد، از بین برده بود.

کلوسال‌ها پیروز شده بودند، اما به بهایی وحشتناک. هیچ موجودی از بقایای آنها بر نمی‌خواست. کشیدن قدرت از عتیقه‌های تایتانی تمام جوهره‌ی حیات کلوسال‌ها را سوزانده و بدن‌هایشان را خشک کرده بود. با گذشت زمان بدن‌های در هم شکسته‌ی آنها در زمین فرو می‌رفت و تبدیل به رگه‌های فلزی تقریباً نابود نشدنی می‌شد که سنگ معدنی بلک راک^۱ خوانده می‌شدند.

^۱ Blackrock

بدن بوتان بر خلاف کلوسال‌های سقوط کرده نیروی حیات زیادی را در خود داشت. هر جا که تکه‌ای از اسپورماوند به زمین افتاده بود بیشه‌ها و جنگل‌هایی سبز می‌شدند. تکه‌های بدن بوتان منطقه‌ای سرسبز را شکل داد که بعداً فارالون^۱ نامیده شد.

جنسارها و سایر موجودات گیاهی به پیشرفت در این بهشت‌های گیاهی ادامه دادند، اما اسپورماوندی نبود که با هدفی متحدشان کند و رهبر اراده‌ی جمعیتشان باشد.

اورگروث دیگر وجود نداشت، اما این به معنای صلح برای درانور نبود.



^۱ Farahlon

شگندگان و نخستینی‌ها

برای اعصار زیادی بعد از پایان اورگروث، فرزندان کلوسال‌ها و اسپورماوندها برای تسلط بر دنیا رقابت داشتند. مگنارون‌ها و جنسارها تنها وارثان این درگیری نبودند. موجودات جدیدی از سنگ و ریشه ظاهر شدند تا به نبرد بپیوندند.

وقتی بوتان منفجر شد، بدنش مقدار زیادی هاگ سرشار از نیروی حیات را آزاد کرد. این هاگ‌ها روی سطح زمین ریختند و به هر چیزی که برخوردند رویش را پوشاندند. آنها به پوست مگنارون‌ها چسبیدند و بدن‌هایشان را ضعیف کردند.

بعضی از مگنارون‌ها به غول‌هایی نیم‌گوشتی و نیم‌سنگی به نام گرون^۱ تبدیل شدند. این شکارچیان عظیم در مرزهای محدوده‌ی گیاهی حرکت می‌کردند، اشکال حیات پایین‌تر را می‌ترساندند، و هر چیزی که می‌توانستند بیابند را می‌بلعیدند. گرون‌ها هوش محدودی داشتند، اما شکارچیان استثنایی بودند. میخ‌های دندان‌داری که از پوستشان بیرون زده بود سلاح‌هایی برای کشتن طعمه‌شان بود، و صفحات صخره‌ای به عنوان زره عمل می‌کردند تا آنها را از موجودات خطرناک دیگر حفظ کنند.

به دلیل تاثیر دائمی هاگ‌ها، تعداد کمی از گرون‌ها به صورت اوگرون^۲ های یک چشم رو به انحطاط رفتند. آنها از گرون‌ها هوشمندتر بودند، ولی به نیرومندی آنها نبودند. اوگرون‌ها از گرون‌ها می‌ترسیدند، و این جانوران تنومند را به چشم خدا می‌دیدند.

همان‌طور که تعدادی از گرون‌ها دچار تحول شده بودند، تعدادی از اوگرون‌ها نیز چنین شدند. در طول هزاران سال، بازمانده‌ی هاگ‌ها آنها را به موجوداتی گوشتی که اوگر خوانده می‌شدند تبدیل کرد. این درندگان از اجداد خود کوچکتر بودند، و بسیاری از آنها برده‌ی اوگرون‌ها شدند.

Gronn^۱

Oggon^۲

از اوگرها نیز نژاد دیگری برخاست، ملتی که اورک^۱ خوانده می‌شدند. آنها کوچک‌ترین گونه از نسل گروند بودند. اما کمبود اندازه و نیرو را با هوش زیاد و ادراک جمعی جبران می‌کردند. آنها با متحد شدن با هم در این محیط خشن دوام آوردند.

اولین نسل‌های موجودات سنگ زاد، مگنارون‌ها، گرون‌ها و اوگرون‌ها، در مجموع به عنوان شکنندگان^۲ شناخته می‌شدند. آنها روی کوهستان‌های بی حاصل و پرتگاه‌های سنگی دنیا ادعا داشتند. اگرچه شکننده‌ها در جنبه‌های زیادی تفاوت داشتند، همگی از نسل گروند بودند. تبار مشترکشان باعث اتحادشان نمی‌شد، اما سایه‌ای از قدرت غول باستانی را به آنها القا می‌کرد. مهم نبود سنت‌های فردی و راه‌های حیاتشان چقدر تفاوت داشت، همه‌ی آنها شکنندگان بودند و با حیات گیاهی دشمنی داشتند.

شکنندگان از سوی جنسارها و دیگر اشکال حیات گیاهی با مقاومت شدیدی مواجه شدند. این موجودات در مجموع به عنوان نخستینی‌ها^۳ شناخته می‌شدند، و نسبشان به اسپورماوند می‌رسید.

درست مانند شکنندگان، بسیاری از نخستینی‌ها در پسایند نابودی بوتان برخاسته بودند. هاگ‌های متعدد از جسد غولی که در حیات وحش گیاهی قرار داشت آزاد شدند. این هاگ‌ها در حالی که موجودات سنگی را تضعیف می‌کردند، روی حیات گیاهی تاثیر عکس داشتند.

هاگ‌ها به اشکال موجود گیاهی ادراک می‌دادند. در حالی که موجودات جدید شکل می‌گرفتند و روی زمین حرکت می‌کردند جنگل‌ها به جنبش درآمدند. بعضی از آنها موجوداتی کوچک با ذهنیتی ساده بودند که پودلینگ^۴ ها و اسپورلینگ^۵ ها خوانده می‌شدند. باهوش‌ترین و پرجمعیت‌ترین نژاد جدید، بوتانی^۶ خوانده می‌شد.

Orc^۱
 Breakers^۲
 Primals^۳
 Podling^۴
 Sporeling^۵
 Botani^۶

بوتانی‌ها که پوستی از جنس تنه‌ی درخت داشتند در سراسر قسمت های جنگلی درانور پراکنده شدند. خطرات مبهمی از اورگروث در ذهنشان مانده بود، اما حقیقت کامل در مورد اسپورماوندها یا نبردشان با گروند و کلوسال‌ها را نمی‌دانستند.

با این حال، بوتانی‌ها هر قدر که کم از اورگروث می‌دانستند، باز هم بزرگداشت عمیقی به فرهنگشان داشتند. آنها به جنسارها در حد خدایان احترام می‌گذاشتند، و آنها را به عنوان پژواک‌های اسپورماوندهای بزرگ می‌دیدند. بوتانی‌ها همچنین ایده‌ی خود را رد می‌کردند، و باور داشتند ارواح فردیشان بخشی از روحی جمعی بود که تمام حیات گیاهی روی درانور را به هم متصل می‌کرد.

بوتانی‌ها همراه با جنسارها و دیگر موجودات گیاهی خودشان را وقف حفاظت از زمین‌های جنگلی کرده بودند. در حین این کار، درگیری آنها با شکنندگان قطعی بود.



بقایای کلوسال‌ها

افسانه‌ها می‌گویند که تعداد کمی از کلوسال‌ها از نبرد با بوتان جان سالم به در بردند. آنها هم تحت تاثیر هاگ‌هایی که در سراسر دنیا پخش شد قرار گرفتند. در حالی که هزاره‌ها می‌گذشت، بدن آنها تقلیل یافت و گوشتی شد.

بعدا وقتی نژادهای فانی روی درانور به قدرت رسیدند، مدت‌ها از مرگ این کلوسال‌ها می‌گذشت. موجوداتی مانند اورک‌ها استخوان‌هایشان را کشف کرده و از آنها برای ساختن سلاح، سکونتگاه، و زیورآلات استفاده می‌کردند. آنها باور داشتند که بقایای این غول‌ها محتوی قدرت هستند.



مدتی طولانی نبردهای گاه و بی‌گاهی بین این دو گروه رخ می‌داد، اما هیچ طرفی هرگز نتوانست دیگری را نابود کند. درگیری بی‌پایانشان به آهستگی مرزهای دنیا را شکل داد و تعادل را به درانور باز گرداند. با گذشت زمان شکننده‌ها ادعای تسلط کامل روی خشکی‌هایی مانند گورگروند^۱، سلسله کوه‌های فراست فایر^۲، ناگران^۳، و آراک^۴ را کردند، در حالی که تمدن نخستینی‌ها در جنگل تانان، دریای زانگار، فارالون، دره شدومون^۵، و تالادور^۶ ساکن شد.



Gorgrond ^۱
 frostfire ^۲
 Nagrand ^۳
 Arak ^۴
 Shadowmoon Valley ^۵
 Talador ^۶

خدایان آراک

روح حیاتی که درانور را اشباع کرده بود انواع مختلفی از جانوران به وجود آورد. تقریباً همه آنها توسط اورگروث و اسپورماوندها خورده شدند.

با پایان اورگروث، حیات جانوری فرصتی دوباره برای بقا در دنیا داشت. بقایای پراکنده‌ی بوتان تبدیل به جنگل‌هایی شد که پر از روح حیات بود. این انرژی‌ها زمین را تغییر داد و به پیشرفت نژادهای جدید سرعت بخشید.

اولین جانورانی که به وجود آمدند مخلوقاتی عظیم بودند که نیروی شگفت‌آوری بر زمین داشتند. بعضی از آنها با جادویی طبیعی که بوتانی‌ها و سایر نخستینی‌ها به آن مسلط بودند نزدیکی داشتند، بقیه به انرژی‌های عنصری درانور پیوستگی داشتند. بعضی دیگر به ورای حجاب واقعیت رسیده بودند، و نیروهای نور و وید را که به کائنات نفوذ کرده بودند؛ لمس می‌کردند.

حیوانات غول‌آسای درانور، علی‌رغم قدرت‌های قابل ملاحظه‌شان، با تقلایی ترسناک برای بقا مواجه بودند. بوتانی‌ها آنها را برای استفاده‌ی غذایی به دام می‌انداختند تا گیاهان را تغذیه کنند، یا قارچ‌ها به آنها هجوم می‌آوردند و به بردگان حیات گیاهی تبدیلشان می‌کردند. جایی دیگر، گرونها و اوگرونها حیوانات را برای بازی و تفریح شکار می‌کردند. جانورانی که در این محیط خشن بیشتر مستعد پیشرفت بودند جانوران بالدار بودند که می‌توانستند بر فراز گستره‌ی نخستینی‌ها و شکننده‌ها اوج بگیرند.

بیشتر نژادهای پرنده‌ی درانور در آراک پیشرفت کردند. مناره‌ی سنگی عظیمی که بر فراز درختان انبوه منطقه و خارستان ساحلی قد برافراشته بود. آنجا سه موجود خداگونه شکل گرفتند: پرنده‌ی آتشین عظیم راخمار^۱، مار بادی شرور سیث^۲، و کلاغ اغواگر آنزو^۱.

این موجودات هرکدام به میزان خودشان نیرومند بودند. روح راخمار با نیروی باستانی نور لمس شده بود. ارتباطش با نور به او اجازه می‌داد شعله‌هایی ایجاد کند که می‌توانست حیات را نابود کرده یا به آن نیرو دهد. شعله‌ی سفید داغی همیشه روی بال‌های نارنجی مایل به سرخ او موج می‌زد بدون اینکه او را بسوزاند.

بال‌های سیث کوتاه و چرمی بودند، و او نمی‌توانست به اندازه راخمار پرواز کند. سیث به انرژی‌های سایه^۲ (وُید) که در کائنات وجود داشت وابسته بود.

آنزو از راخمار و سیث بسیار کوچکتر بود. او کمبود قدرت فیزیکیش را با هوش زیاد جبران می‌کرد. آنزوی همیشه کنجکاو، در خطوطی جادویی که روی دنیا کشیده شده بود کاوش می‌کرد، و این‌گونه جادوی آرکین^۳ را کشف کرد.

این سه موجود برای سال‌ها خودشان را حفظ کردند. آنها وجودشان را در آراک تثبیت کردند، و دائما حمله‌های نخستینی‌ها و شکننده‌ها را دفع می‌کردند. تنها آنزو رویای آینده‌ای بهتر را برای خود و خویشاوندان بالدارش می‌دید.

آنزو، راخمار و سیث را فراخواند تا برای تبدیل آراک به پناهگاهی برای پرندگان و تمام گونه‌ها کار کنند. چرا باید تحت هجوم موجوداتی اولیه مانند نخستینی‌ها و شکننده‌ها زندگی می‌کردند وقتی که می‌توانستند خودشان به این سرزمین حکم برانند؟

آنزو و متحدان جدیدش با هم فرزندان سنگ و ریشه را از آراک راندند. با نبود شکننده‌ها و نخستینی‌ها، منطقه تبدیل به بهشتی برای گونه‌های بالدار شد. راخمار، سیث، و آنزو به عنوان سرپرست‌های منطقه و نژادهای متنوعش تعیین شدند.

Anzu^۱
Shadow^۲
Arcane^۳

راخمار ارتباط نزدیکی با زیباترین پرنده‌ها برقرار کرد: کالیری^۱. او با آنها مانند فرزندان محبوب خودش رفتار می‌کرد. راخمار و کالیری بخش زیادی از زمانشان را به نشستن بر فراز مناره آراک و غرق شدن در گرمای خورشید می‌گذراندند.

راخمار با وجود شرافتمند بودن بسیار متکبر بود. او خودش را به عنوان خلاصه‌ی وقار و زیبایی میان موجودات جهان می‌دید. او هرگز پنجه‌هایش را بر زمین نگذاشت و موجوداتی که درون و اطراف جنگل‌ها ساکن بودند را با تحقیر نظاره می‌کرد.

آنزو مراقب بسیاری از کلاغ‌های کوچک بود که در آراک زندگی می‌کردند. او رفت و آمد زیادی به سایبان‌های جنگلی زیر مناره داشت.

سیث به مارهای بادی کوچک‌تر حکم می‌راند و با آنها میان برآمدگی‌ها و جزایر پر سایه در پای مناره زندگی می‌کرد. او با پیروانش با احترامی که آنزو به کلاغ‌ها می‌گذاشت رفتار نمی‌کرد. سیث اربابی ظالم و زیاده‌خواه برای مارهای بادی بود.

همه چیز در آراک خوب به نظر می‌رسید، ولی تاریکی نزدیک مناره به حرکت در آمده بود.



^۱ Kaliri

نفرین سیث

در طول سال ها، سیث شروع به حسادت به راخمار کرد. بال های او به اندازه راخمار بزرگ نبودند، و نمی توانست مانند او در میان ابرها پرواز کند. سیث به سختی می توانست به نوک مناره برسد. او محکوم بود تا زیر سایه ی راخمار زندگی کند.

این تقدیری نبود که سیث حاضر به پذیرشش باشد. او رویای به زیر کشیدن راخمار و تصاحب قدرت هایش برای خود را می دید، اما می دانست که به تنهایی قادر به این کار نیست. مار بادی سرانجام به آنزو نزدیک و کمک او را خواستار شد. وقتی آنها راخمار را شکست می دادند می توانستند بر فراز بام دنیا پرواز و به عنوان پادشاهان دوگانه ی آراک حکومت کنند.

سیث تصور می کرد آنزو هم به قدرت های راخمار حسادت می کند. بالاخره نگرش پرنده ی آتشین به کلاغ با تحقیر به ساکنان نزدیک سطح زمین همراه بود. اما سیث اشتباه می کرد. آنزو از راخمار متنفر نبود، بلکه او را ستایش می کرد. کلاغ از خیلی وقت پیش علاقه ای مخفی به پرنده آتشین را در دل می پروراند، اما هرگز جرئت نکرده بود که احساساتش را نزد او افشا کند. او می دانست که هرگز از سوی راخمار به عنوان موجودی هم تراز پذیرفته نمی شود.

آنزو به راخمار درباره ی نیت سیث هشدار داد. کلاغ و پرنده آتشین قراردادی علیه مار بادی منعقد کردند. روزی که سیث حمله اش را شروع کرد، راخمار آماده بود.

راخمار سیث را در گرمای خشم خود سوزاند و بال های او را خاکستر کرد. وقتی مار بادی به زمین افتاد، آنزو به او هجوم آورده و چشمانش را با چنگال بیرون آورد. سیث از آخرین نفشش برای انتقام از راخمار و آنزو استفاده کرد. او از گوشت و خون خود نفرین هولناکی ایجاد کرد، نفرینی که از بدن او می چکید و روی زمین منتشر می شد.

آنزو با ترس از این که نفرین تمام آراک را نابود کند، سیث را به طور کامل بلعید و تمام نیروی تاریک مار بادی را درون خود مهر و موم کرد. کلاغ در حالی که نفرین بدن و روحش را



آنزو در حال تغییر توسط نفرین سیث

تغییر می داد عذاب شدیدی می کشید. پیکر آنزو خشک و منحرف شد، و او توانایی پرواز را از دست داد.

آنزو با وجود پرداختن بهایی هولناک توانسته بود نفرین را در خود نگاه دارد. تنها بخش کوچکی از خون سیث مانده بود. جایی که مار بادی افتاده بود به فساد کشیده شد ولی گسترش نیافت. این منطقه سایه آلود بعدا به نام گودال سیثک^۱ نامیده شد.

آنزو نمی توانست تحمل کند که جلوی راخمار ظاهر شود. اگر او قبلا آنزو را ارزشمند نمی پنداشت، از ظاهر کنونی او متنفر می شد. آنزو در اعماق جنگل ناپدید شد، و هر بار که راخمار صدایش می کرد تا خودش را نشان دهد، او را نادیده می گرفت.

اگرچه نفرین سیث آنزو را تضعیف کرده بود، اما قدرت های جدیدی نیز به او داد. بلعیدن مار بادی به او تسلط بر جادوی سایه را عطا کرده بود. در حالی که آنزو با قدرت های خودش آشنا تر می شد، خودش را در قلمرویی از سایه مخفی کرد تا برای همیشه از راخمار پنهان شود. راخمار بعد از جستجوی بی حاصل فراوان تسلیم شد. او در برابر فداکاری شریفانه آنزو احساس تواضع می کرد، اما همچنین از نفرینی که اکنون خانه اش را تاریک تر کرده بود می ترسید. راخمار به آسمان ها برخاست و آراک را ترک کرد. سرانجام بر فراز بلندترین قله ی گورگروند فرود آمد.

راخمار تصمیم گرفت که اگر نمی توانست آنزو را بیابد تا از او تشکر کند، فداکاریش را با خلق نژاد جدیدی به افتخار او پاسخ دهد. پرنده آتشین عصاره ی حیات خودش را بیرون کشید تا تعدادی از پیروان کالیری او را به موجودات بالدار که آراکوا یا وارثان آراک خوانده می شدند تبدیل کند. آنها وقار و بزرگی ظاهری راخمار را به همراه خرد و هوش آنزو در خود داشتند.

راخمار می‌خواست که آراکوها یک روز به آراک باز گردند، اما نه آن زمان. نفرین سیث هنوز دوام داشت، و پرنده‌ی آتشین نمی‌خواست فرزندان‌ش از آن رنج ببینند. بعد از اینکه آنها به یک نسل کامل تبدیل گشته و هوشمند می‌شدند، راخمار آنها را تا خانه اجدادیشان هدایت می‌کرد. تنها ترس راخمار این بود که به قدر کافی زنده نماند تا این کار را انجام دهد. او مقدار زیادی از جوهره حیاتش را مصرف کرده بود تا آراکوا را ایجاد کند. او هرگز مانند قبل قدرتمند نمی‌شد. پرنده آتشین می‌دانست که سرانجام پیر می‌شود و خواهد مرد.

راخمار تصمیم گرفت قبل از اینکه این اتفاق بیفتد فرهنگ آراکوا را شکل داده و هدایت کند.



طلوع آپکسیس^۱

۳۰۰۰ سال قبل از درگاه تاریک

راخمار برای نسل‌ها شاهد بود که آراکوها نسبت به قبل پیشرفت می‌کنند. او گاهی با نژاد نوپا ارتباط برقرار می‌کرد. برایشان داستان‌های آراک را می‌گفت، از شرارت سیث، و شرافت آنزو. همچنین روش‌های اولیه‌ی فرمان دادن به نور را به آنها آموخت.

آراکوها سریع یاد می‌گرفتند. آنها در استفاده از جادوی نور استاد شده و پزشکان و پیشگویانی ماهر شدند. بسیاری از عادت‌های بدوی آنها حول محور پرستش راخمار می‌چرخید. آنها او را به عنوان الهه‌ی خورشید حرمت می‌نهادند، و او را منشا جادوی نورشان قلمداد می‌کردند.

آراکوها تنها به تسلط بر قدرت‌های نور راضی نبودند. بر اساس آموزه‌های راخمار، آنها به آنزو به عنوان خدایی همانند خود او احترام می‌گذاشتند. بعضی از آراکوها جادوی آرکین را کشف کردند و ساحرانی شگفت آور شدند.

در حالی که آراکوها شکوفا می‌شدند، راخمار حس کرد که نیروی حیاتش در حال محو شدن است. او برای آخرین بار با فرزندانش ارتباط برقرار کرد و اصرار کرد که آراک را برای خودشان مطالبه کنند. راخمار به پرواز در آمد و به سمت جنوب رفت، و آراکوها دنبالش رفتند. وقتی به آراک رسیدند، پرنده‌ی آتشین آخرین نفسش را کشید. شعله‌ها پیکرش را در بر گرفت، و او مانند خورشید دومی در آسمان سوخت.

آراکوها درگذشت راخمار را به عنوان نشانه‌ای برای سلطه‌شان به حساب آوردند. آنها سوگند خوردند که تمدن بزرگی در آراک ایجاد کنند و راخمار را گرامی بدارند، تمدنی که از دیگر تمدن‌های درانور پیشی بگیرد. نور دانش و قدرتشان درست مانند خود راخمار در آسمان بدرخشد.

آراکوا خودشان را آپکسیس خواندند و محدوده بالایی مناره آراک را ادعا کردند. آنها از بیشه‌های اطراف چوب و از مزارع اطراف فلز برداشتند و ساختمان‌های طلاکاری شده فوق العاده‌ای اطراف خانه جدیدشان بنا کردند. آپکسیس همچنین با استفاده از تسلطشان به جادوی نور فانوس‌های عظیمی ساختند که شعله ای جادویی از آنها ساطع می شد، و آنها را از درازای مناره آویختند.

ساحران آراکوا با هدایت داستان‌های افسانه‌ای از آنزو و فداکاری شریفانه‌اش، گودال سیثک را بررسی کردند. آنها با احتیاط برکه‌ی انرژی نفرین شده در آنجا را مطالعه کردند، و اسرار جادوی سایه را از هم گشودند. این ساحران قابلیت منحصربه‌فرد برای ترکیب دانش آرکین خود با قدرت‌هایی که در حفره سیثک یافته بودند ایجاد کردند.

آپکسیس هم نور و هم وید را در آغوش گرفتند، با این باور که هر دوی آنها بخشی طبیعی از زندگی بودند. دو فرقه ایجاد شدند، هر کدام متخصص در یک نیروی مخالف. محفل انهار^۱ هنرهای به کارگیری جادوی نور را مطالعه می‌کرد و محفل اسکالاکس^۲ خودش را وقف مطالعه‌ی جادوی سایه و آرکین کرده بود. هر دو گروه در راس جامعه آپکسیس قرار داشتند، و اعتبار و نفوذشان برابر بود.

در حالی که آراکواها پایه‌های قدرتشان را در آراک محکم می‌کردند، در سایر نقاط دنیا نیز گشت می‌زدند. آنها ملتی توسعه طلب نبودند، ولی کنجکاو بودند. آراکواها پایگاه‌هایی در سراسر درانور ساختند تا گیاهان و جانوران محلی را مشاهده کنند. آنها جنگل‌ها و شکل‌شان را مطالعه می‌کردند، و نقشه‌ی دامنه‌های بزرگ کوه‌های روی دنیا را می‌کشیدند. آنها با شگفتی دریافتند که بسیاری از این مکان‌ها بقایای باستانی موجوداتی بود که زمانی روی درانور راه می‌رفتند.

^۱ Anhar Order
^۲ Skalax Order

آپکسیس بر اساس داستان‌هایی که از راخمار رسیده بود می‌دانستند که نخستینی‌ها و شکننده‌ها از نسل غول‌های اولیه بودند. آراکواها جنگ بی پایان آنها را هم با شیدایی و هم با تاسف تماشا کردند، اما هرگز دخالت نکردند. آنها فرزندان راخمار بودند، و کمی از غرور او را به ارث برده بودند. ایفای نقش در زندگی ساکنان زمین در شان آپکسیس نبود.



پیشروان اورگروث

۲۰۰۰ سال قبل از درگاه تاریک

دیگر ساکنان درانور از ظهور آراکواها غافل نماندند.

در نزدیکی آراک، در جنگل‌های انبوه تالادور، نخستینی‌ها فراوان بودند. یکی از معروفترین‌شان یک ترینت^۱ به نام نارلگار^۲ بود. این درختان بسیار هوشمند درست مانند راخمار و خویشاوندانش، بعد از نابودی بوتان به وجود آمدند. نارلگار تسلط زیادی بر روی جادوی طبیعت و همینطور، روح حیات که در فضای سبز حرکت می‌کرد، داشت.

دانش نارلگار از روزهای باستانی وسیع بود. از جنسارها، تا ترینت‌هایی که از اورگروث آموخته بودند، اسپورماوندها، و ادراکی اشتراکی که جنگل‌ها را به مشابه یک وجود به هم متصل می‌کرد.

برای هزاران سال نارلگار در پای ریشه‌های به هم پیوسته در دنیا می‌گشت. ترینت از جادویش استفاده می‌کرد تا به نخستینی‌های دیگر در جنگشان علیه شکننده‌ها نیرو دهد. همچنین توانایی‌هایش را ارتقا می‌داد و می‌آموخت که چگونه ذهن‌های خویشاوندان گیاهی‌اش را تحت تاثیر قرار دهد. پیش از اینکه مدت زیادی بگذرد، ترینت می‌توانست نخستینی‌های دیگر را بازی دهد و اقداماتشان را هدایت کند.

نارلگار بوتانی‌ها را نوید بخش‌ترین موجود از نخستینی‌های دنیا یافت. ترینت می‌دانست که اگر آنها جمع شوند تبدیل به نیرویی شگفت آور می‌شوند. نارلگار سرپرست آنها شد و فرهنگشان را تصفیه کرد. به آنها در مورد اسپورماوندها آموخت، و متقاعدشان کرد که یک روز اورگروث را به شکوه سابقش باز می‌گردانند.

اگرچه بوتانی‌ها در سراسر درانور وجود داشتند، اما در تالادور بیشتر و پیشرفته‌تر بودند. آنها قلب تمدن نژادشان شدند.

نارلگار به بوتانی‌های تالادور راه‌های تسلط بر جادوی طبیعت را آموخت. آنها برکه‌هایی از انرژی‌های نیرومند طبیعت ساختند، که از آنها برای انتقال ارواح جنسارهای مرده به بدن‌های جدید استفاده می‌کردند.

در حالی که بوتانی‌ها توجه‌شان را روی نبرد با شکننده‌ها متمرکز کرده بودند، نارلگار از آپکسیس با خبر شد. تمدن آنها در تضاد با خود طبیعت بود، چیزی ساختگی که به آن دنیا تعلق نداشت. بدتر از آن آراکواها فضای سبز و تمام جنگل را نابود کردند تا معبد‌ها و شهرهای غیرطبیعی زرینشان را بسازند.

نارلگار می‌دانست که این آراکواها چیزی بسیار خطرناک‌تر از شکننده‌ها هستند. جادوهای منهدم‌کننده‌شان قدرت سوزاندن و خاکستر کردن طبیعت یا پوشاندن آن با انرژی سایه را داشت. نارلگار باور داشت که دیری نمی‌گذشت که آراکواها تمام درانور را تصرف کنند؛ مگر اینکه جلوی‌شان گرفته می‌شد.

ترینت نمی‌توانست اجازه دهد چنین اتفاقی بیفتد. او تالادور را در جستجوی چیزی از روزگار نخستین، چیزی که بتواند سلاحی علیه آپکسیس باشد، ترک کرد. کمی بعد به ریشه‌ی قدیمی عظیمی رسید، یکی از چند تکه از بوتان که هنوز در دنیا باقی مانده بود.

نارلگار بعد از بازگشت به تالادور، بوتانی‌ها را کنار خودش جمع کرد و اعلام کرد: برای احیای اورگروث ابتدا باید تمدن کفرآمیز آپکسیس را شکست دهند.

بعد ترینت ریشه‌ای که به دست آورده بود را آشکار کرد. به بوتانی‌ها گفت که از آن برای ایجاد یک اسپورماوند جدید استفاده کنند، اسپورماوندی بزرگ‌تر از آنهایی که تا کنون دیده شده بود. این موجود هیولوار جلوی ارتش آنها خواهد ایستاد و آپکسیس را از مناره‌ی بلندشان تبعید خواهد کرد.

نارلگار ریشه را در عمق تالادور کاشت و شروع به مراسمی بزرگ برای غذا دادن به آن کرد. هزاران بوتانی با اشتیاق خودشان را قربانی کردند و ترينت، روحشان را به ریشه دمید. برگ‌ها و شاخه‌ها به آهستگی از زمین سر زدند. آنها تبدیل به پشته‌ای از بوته‌های خاردار و سپس ساقه‌هایی چرمی شدند. نارلگار اسپورماوند در حال رشد را تالا^۱ نامید.

در حالی که تالا شکل می‌گرفت، نخستینی‌ها تدارک جنگ را می‌دیدند. بوتانی‌ها جنسارهای جدید را از برکه‌های تولدشان بیدار کردند. در این حین نارلگار روح حیات را به جنگل پیوند زد و به هزاران درخت موهبت هوش و اراده بخشید.

این درختان به نام نارلد^۲ شناخته می‌شدند. آنها ریشه‌هایشان را از زمین بیرون آوردند و درست مانند خالقشان روی زمین حرکت کردند. نارلگار به آنها دستور داد تا صف‌های جلویی ارتشش را تشکیل دهند، و تنه‌ها و شاخه‌هایشان را جادو کرد تا شعله‌ها و نفرین‌های سایه‌ی آراکوا را منحرف کنند.

ده‌ها هزار نخستینی، آماده با جادوی طبیعت و آراسته با زره‌های خار، در تالادور جمع شدند. آنها در حالی که بیدار شدن تالا نزدیک بود صبر می‌کردند و مراقب بودند.

^۱ Taala
^۲ Gnarled

تولد تالادور

آپکسیس حرکت های درون تالادور را ابتدا نادیده گرفتند، باور داشتند که بخشی از جنگ بین نخستینی ها و شکننده ها است. اما به زودی جنگل در مرز آراک انبوه تر شد. تاک ها به سمت مناره خزیدند، بذرهایی کاشتند که از آنها صدها درخت با سرعتی گیج کننده سبز شد.

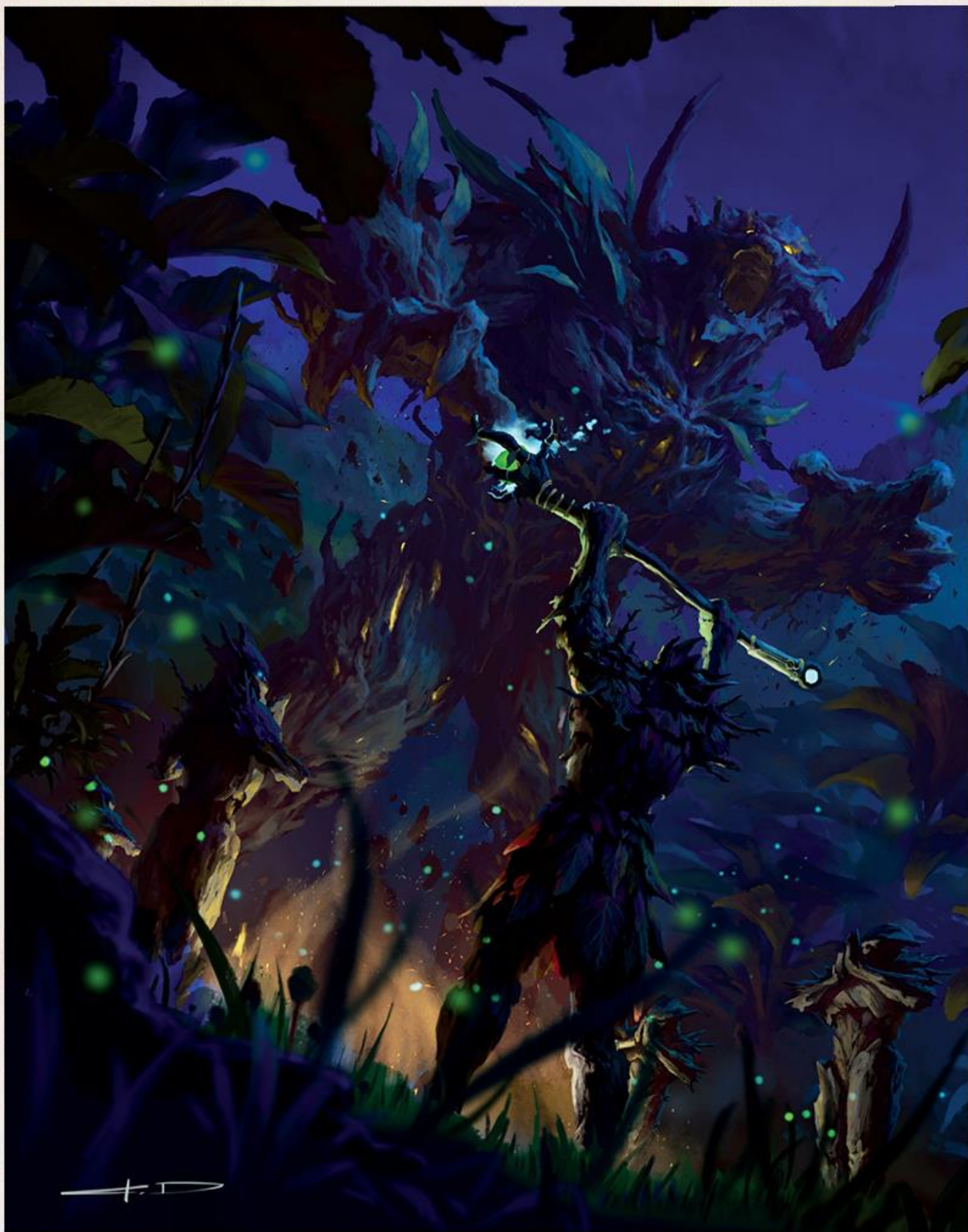
در حالی که گیاهان به مناره ها دست درازی می کردند، اعضای محفل های انهار و اسکالاکس در مورد تالادور تحقیق کردند. تعداد کمی از پیش آهنگ ها برگشتند. آنها اخبار وحشتناکی آوردند.

درختان زنده شده و هزاران بوتانی و جنسار آنها را برای جنگ محاصره کرده بودند. اما وحشتناک ترین کشف، موجودی بود که در مرکز تالادور شکل می گرفت. پیش آهنگ های آراکوا گزارش دادند که آن موجود بسیار بزرگتر از یک جنسار بود.

آپکسیس از اخباری که در مورد اورگروث جمع کرده بودند، ترسیدند که این مخلوق یکی از غول هایی باشد که در گذشته به دنیا شکل داده است. اگر چنین موجودی از خواب بر می خواست، آراکوا را نابود می کرد و نابودی را برای مابقی درانور به ارمغان می آورد.

رهبران انهاری و اسکالاکسی چاره ای جز اقدام نداشتند. بقای نژاد آنها به این کار بستگی داشت.

دو محفل آپکسیس را تجهیز کردند و شتابان یک نیروی تهاجمی تشکیل دادند. کشیش های انهاری و جادوگران اسکالاکسی بدنه ی نظامی آراکوا را تشکیل می دادند. آنها از میان آسمان به تالادور هجوم بردند. آراکوا به رهبری فرماندهان انهاری و اسکالاکسی نخستینی هایی که سر راهشان می آمدند را نادیده می گرفتند و تمرکزشان روی نابود کردن هیولایی بود که در عمق جنگل شکل می گرفت.



بوتانی‌ها اسپورماوند جدیدی را متولد کردند

ارتش آپکسیس در عمق تاریک تالادور فرود آمد تا تالا را پیدا کند و جنگی وحشیانه بین آراکوا و نخستینی‌ها در گرفت. راهب‌های انهار با تیغه‌های جادویی آتشین خود گیاهان را سوراخ کردند و جادوگران اسکالاکسی دشمن را با نفرین هایشان تضعیف کردند. اما با وجود تمام قدرت هایشان قادر به شکست نخستینی‌ها نبودند.

نارلگار وارد خلسه‌ای شد که به او اجازه می‌داد ذهن‌های نخستینی‌ها را لمس کرده و حرکاتشان را هماهنگ کند. هر تاک و ریشه علیه آپکسیس حرکت می‌کرد. نخستینی‌ها با هماهنگی ای بی نظیر حرکت می‌کردند و آراکواها را فراری می‌دادند و به آسمان باز می‌گرداندند.

شکست به محفل‌های انهار و اسکالاکس شوک وارد کرد. تقریباً نصف نیروهایشان در نبرد تلف شدند. آراکواها تلاش می‌کردند تا راهی برای شکست نخستینی‌ها پیدا کنند.

محفل انهار بود که راه حلی را پیشنهاد کرد. کشیش‌های آنها سلاح ابتکاری جدیدی اختراع کرده بودند که نفس را خمار خوانده می‌شد. این دستگاه به نیروهای خورشید متصل می‌شد و به آراکواها اجازه استفاده از قدرت‌هایی بسیار مخرب را می‌داد. صنعتگران انهاری شروع به ساختن این دستگاه بر فراز بالاترین نقطه‌ی مناره کردند.

در این حین، نارلگار بلوغ تالا را تسریع کرد. ترینت می‌دانست که زمان حمله به آراکواها فرا رسیده است، قبل از اینکه آنها بتوانند دوباره گروه بندی کرده و استحکاماتشان را تقویت کنند. او دستور داد بوتانی‌های بیشتری خودشان را قربانی کنند، و ارواحشان را وارد رگ‌های اسپورماوند کرد.

سرانجام تالا به حرکت در آمد. ساقه‌های غول در اطرافش گسترده شدند، و اسپورماوند با تمام قامتش ایستاد، بر فراز سایبان جنگل قد کشید. موجود هیولوار اولین قدمش را برداشت، و جنگل با هراس لرزید.

نارلگار بار دیگر وارد خلسه شد، ذهنش را به تالا و دیگر نخستینی‌ها نزدیک کرد. آنها به فرمان ترینت به سمت مناره پیشروی کردند.



نفس را خمار

آپکسیس می دید که نخستینی‌ها به آهستگی نزدیک می‌شوند، سایه اسپورماوند بیدار شده در افق قرار داشت. سلاح انهاری هنوز آماده نشده بود، و می‌ترسیدند که نتوانند قبل از رسیدن دشمن به مناره آن را کامل کنند. آراکوا محکوم به نابودی بود.

تعداد کمی از اسکالاکسی‌های شجاع برای تسلیم شدن آماده نبودند. آنها داوطلب شدند تا برای نخستینی‌ها کمین بگذارند و به متحدان انهاری خود، زمانی که برای تکمیل نفس را خمار نیاز داشتند را بدهند. این ساحران در طول شکستشان در تالادور در مورد نارلگار فهمیده بودند و در مورد قابلیت ترينت برای هدایت اقدامات بوتانی‌ها و دیگر موجودات می‌دانستند. اگر می‌توانستند رهبر نخستینی‌ها را ترور کنند، ضربه بزرگی به دشمنشان می‌زدند.

اسکالاکسی‌ها خودشان را در سایه مخفی کردند تا ارتش نخستینی‌های در حال نزدیک شدن را دور بزنند. آنها به تالادور رسیدند و بدون اینکه دیده شوند وارد جنگل شدند تا اینکه نارلگار را یافتند.

نارلگار درست قبل از اینکه ساحران حمله‌شان را آغاز کنند حضورشان را حس کرد. ترينت با خشم از خلسه بیرون آمد و به اسکالاکسی‌ها حمله کرد، اما نه قبل از آنکه ساحران نیروهای تاریکشان را علیه او به کار ببرند.

نفرینی به نارلگار برخورد کرد. فساد به سرعت درون ریشه‌ها و شاخه‌های ترينت گسترش یافت. نارلگار به صورت پوسته‌ای سیاه شده فرو ریخت و کنار اجساد قاتلانش افتاد.

مرگ نارلگار اتحاد نخستینی‌ها را در هم شکست. آشفستگی میان تالا و خویشاوندانش موج زد. نخستینی‌ها قبل از اینکه به حمله ادامه دهند برای مدتی در مرز آراک توقف کردند.

نابودی نارلگار تنها توانست موجب تاخیر نخستینی‌ها شود، اما همین برای راهبان آراکوا کافی بود تا کارشان را به پایان برسانند. درست وقتی که تالا به مناره رسید، انهاری سلاحشان را مشتعل کردند.

وقتی انرژی عظیم از میان نفس راخمار غریو می‌کرد لرزشی شدید مناره را تکان داد. شعله‌ای از آتش داغ و سفید از دستگاه خارج شد و به سینه تالا برخورد کرد. سلاح انهاری اسپورماوند را به صورت ابری از اخگر و خاکستر ترکاند.

بعد از آن انهاری خشمشان را به سوی بقیه نخستینی‌ها برگرداندند. نفس راخمار به بوتانی‌ها، نارلدها و جنسارها خورد و هزاران نفر را در یک چشم به هم زدن خاکستر کرد. معدود نخستینی‌های باقی مانده با وحشت به تالادور عقب نشینی کردند.

انهاری به آنها امان ندادند. آنها نخستینی‌های در حال فرار را در شعله‌ها غرق کردند، و جنگل‌های اطراف آراک را از بین بردند. وقتی آراکوا از حمله خود دست کشیدند، زمین سیاه و ریشه‌های سوخته از مناره تا جایی که چشم کار می‌کرد گسترده شده بود.

پیروزی اپکسیس نیروی طبیعت را برای همیشه تضعیف کرد. اورگروث هرگز و به هیچ شکلی دوباره برنخواست. عصر طلایی جدیدی از تمدن‌های فانی در درانور ظهور کرد.



سقوط اپکسیس

۱۲۰۰ سال قبل از درگاه تاریک

قرن‌ها بعد از شکست طغیان اورگروث، اپکسیس به یک امپراتوری تبدیل شد و جمعیتشان افزایش یافت. آراکواهای مغرور، خودشان را به عنوان قدرتمندترین نیرو در جهان می‌دیدند، نیرویی که حتی قدرتمندترین فرد از نخستینی‌ها نمی‌توانست با آن مقابله کند.

اپکسیس که هیچ چیز وجودشان را تهدید نمی‌کرد، خودشان را وقف پیشرفت دانش و جادو کردند. دانش تبدیل به مهم‌ترین منبع در فرهنگ‌شان شد. محفل‌های انهار و اسکالاکس سرپرست خرد شدند. وظیفه‌ی آنها بود که تاریخ، مطالعات جادویی، و اطلاعات در مورد دنیا و موجودات متعدّدش را فهرست کنند.

اپکسیس به جای حفظ این دانش در دفترها یا طومارها، چیزی دیگر را پرورش دادند. راهبان انهاری و ساحران اسکالاکسی جادویشان را ترکیب کردند تا دستگاه‌های ذخیره‌سازی بلوری ایجاد کنند. یک آراکوا صرفاً با لمس یکی از این بلورها، می‌توانست همه دانش ذخیره شده در آن را مصرف کند. آنها حتی خاطرات کسانی که این دستگاه‌ها را ساخته بودند نیز تجربه می‌کردند.

آپکسیس جادویشان را برای ساخت سازه‌هایی مکانیکی که می‌توانست دستوراتشان را انجام دهد اعمال کردند. آراکواها همواره مغرور بودند، و بعد از پیرویشان حتی غرور بیشتری داشتند. آنها کسانی که روی سطح زمین راه می‌رفتند را ناپاک می‌پنداشتند. آنها از محصولاتشان استفاده می‌کردند تا مواد معدنی را از زمین حفاری کرده و منابع را به دست آورند.

مذهب همچنین آپکسیس و زندگی روزانه‌شان را تعریف می‌کرد. راهبان انهاری یک معبد خورشید درخشان دور دستگاهی که برای نابودی تالا به کار رفته بود ساخته بودند. صدها

آراکوا هر سال در این مکان جمع می‌شدند تا پیروزی آپکسیس را جشن بگیرند و راخمار را ارج بنهند.





FROSTFIRE RIDGE

GORGROND

FARAHLON

ZANGAR
SEA

TANAAN JUNGLE

ASHRAN

NAGRAND

TALADOR

BARRIER SEA

ANCIENT
DRAENOR

ARAK

SHADOWMOON
VALLEY

- Breakers
- Primals
- Apexis

بقیه‌ی آراکوها از معابدی که نزدیک کف مناره از سنگ سخت تراشیده شده بود بازدید می‌کردند. آنجا راهبان اسکالاکسی مراسمی برای احترام گذاشتن به خدای کلاغ، آنزو، و فداکاری باستانی او، برگزار می‌کردند.

به نظر می‌رسید تقدیر این است که فرهنگ آپکسیس به رشد ادامه دهد، اما این اتفاق نیفتاد. رقابتی تلخ بین محفل‌های انهاری و اسکالاکس پیش آمد، هر کدام به دنبال پشتیبانی از سوی جمعیتی بیشتر، چشم و هم چشمی داشتند.

انهاری‌ها می‌دانستند که برای کسب قدرت روی نژاد باید دانش را کنترل کنند. رهبر محفل، راهب اعظم ولثریک^۱، به پیروانش گفت که هر قدر که می‌توانند از کریستال‌های آپکسیس جمع کنند. انهاری تا چند سال این کار را مخفیانه انجام می‌داد. آنها کریستال‌ها را جمع کرده و درون معبد خورشید در بالای مناره جمع می‌کردند.

اسکالاکسی و رهبرشان، ساحر اعظم سالاواس^۲، سرانجام کشف کردند که چه اتفاقی در حال رخ دادن بود. آنها باور داشتند که دانش حقی اساسی برای همه‌ی آراکوها بود و باید برای هر عضو از نژادشان در دسترس می‌بود. سالاواس درخواست کرد که کریستال‌ها فوراً از معبد خورشید آزاد شود.

ولثریک این خواسته را نادیده گرفت. او انهاری را به عنوان تنها حاکمان آپکسیس اعلام کرد. محفل انهاری بود که تصمیم می‌گرفت چه کسی به کریستال‌ها و دانش آنها دسترسی داشته باشد. به علاوه، ولثریک اعلام کرد که او و انهاری نمایندگان زنده‌ی خود را خمار بودند. بنابراین، آموزه‌هایشان تنها راهی بود که آراکوها می‌توانستند مرحمت الهه خورشید را کسب کنند.

سالاواس آراکوی زیرکی بود، و پیشبینی کرد که اگر محفل اسکالاکسی اقدامی نکنند چه بر سرشان می‌آید. آنها در جامعه به حاشیه می‌رفتند، و تدریجاً نفوذشان را از دست می‌دادند.

^۱ Velthreek
^۲ Salavass

ارباب ساحران، پیروانش را جمع کرده و به محفل خورشید حمله کرد. اگر انهاری کریستال های آپکسیس را به اشتراک نمی گذاشتند، او آنها را به زور می گرفت.

در دروازه ی معبد خورشید نبرد بزرگی بین دو محفل درگرفت. درگیری سریع به طبقات پایین مناره سرایت کرد. بعضی از آراکواها از انهاری و بعضی از اسکالاکسی طرفداری کردند. برای چند ماه، هر گوشه از جامعه ی آپکسیس را جنگ داخلی در بر گرفته بود. انهاری برای برگرداندن موج نبرد، نفس راخمار را تجهیز کردند. آنها سلاح بزرگ را روشن کرده و آماده سوزاندن محفل اسکالاکسی و پیروانشان شدند.

سالاواس می دانست که محفل اسکالاکسی در مقابل نفس راخمار محکوم به نابودی اند. اما او تسلیم نمی شد. سالاواس تعدادی از مستعدترین ساحران را به بالای مناره هدایت کرد. آنها از میان نگهبانان انهاری گذشتند و به نفس راخمار رسیدند.

در حالی که انهاری به متجاوزان حمله می کردند، سالاواس طلسمی اجرا کرد که نفس راخمار را بی ثبات می کرد. طلسم کار کرد، اما نتیجه ی آن فاجعه بار بود.

انفجاری عظیم از دستگاه برخاست، بیشتر آراکواها روی مناره را در جا کشت و زمین را شکافت. وقتی نور انفجار محو شد همه جا تاریک بود.

انفجار مناره ی آراک را به صورت برج های سنگی کوچک متعدد شکافت. از منطقه ی اطراف ویرانه به جا مانده بود. آنجا با گذشت زمان به نام مناره های آراک شناخته شد. نسل ها طول کشید که حیات دوباره از آن مناطق شکوفا شود، و حتی باز هم مدت بیشتری زمان برد تا آراکواهای جان سالم به در برده از اتفاقی که افتاده بود بهبود یابند.

جامعه آپکسیس دیگر وجود نداشت، اما از خاکسترهایش تمدن های جدیدی برخاستند.



تولد دوباره‌ی راخمار

در اوج تمدن آپکسیس، گروه کوچکی از راهبان انهاری به دنبال بقایای راخمار گشتند. آنها استخوان‌های ذغال شده‌ی او را نزدیک مناره یافتند، و از جادویشان برای احیای پرنده بزرگ استفاده کردند. انهاری به موفقیت رسیدند اما تا حدی. این راخمار جدید مقدار اندکی از قدرت و هوش معبود اصلی را داشت. با این حال، آپکسیس او را به عنوان الهه‌ی دوباره متولد شده پرستیدند. انهاری با قدرت‌های نورشان روی او اثر گذاشتند، و به پرنده آتشین عمری طولانی عطا کردند تا او بتواند برای هزار سال در آسمان‌ها پر بکشد.



فصل دوم:
فرزندان سنگ

فصل دوم

فرزندان سنگ

شجره‌ی گروند

۱۲۰۰ سال قبل از درگاه تاریک

امپراتوری آپکسیس، در اوج شکوهش، قدرت اورگروث را برای همیشه در هم شکست. این امر به نژادهای دیگر و جوامع نوپایشان فرصت داد، تا به دور از تهدید نخستینی‌ها رشد کنند. میان این فرهنگ‌ها و آراکواها به ندرت نزاعی رخ می‌داد، سرزمین زیستشان و منابعی که از آن بهره می‌جستند، متفاوت بود. آراکواها در آسمان سیر می‌کردند و زمینیان دلیلی برای ترس از آنها نداشتند.

اما میان نسل گروند صلحی نبود.

هنگامی که تمدن آراکواها سقوط کرد، فرزندان سنگ در تمام سرزمین‌ها گسترش یافته بودند. تعداد نسبتاً کمی از گرون‌ها، غول‌های نیرومند و عظیمی که بر فراز درخت‌زارها قد بر می‌افراشتند، هنوز در جنگل‌ها پراکنده بودند. آنان در انزوا می‌زیستند، چراکه هیچ سرزمینی در درانور، نیاز چند گرون به شکار را نمی‌توانست برآورده سازد. پس ملاقات‌هایشان، به نبردهایی تا سرحد مرگ بر سر قلمرو می‌انجامید.

دیگر موجودات، که از گرون‌ها جثه‌ی کوچک‌تری داشتند، به صورت جوامع اولیه دور هم گرد آمدند. اگرچه اوگرون‌ها موجوداتی وحشی و ظالم بودند، اما ارزش کار گروهی را به سرعت فراگرفتند. تعداد بیشترشان به معنای پیروزی بر رقیبان بود، و انزوا به معنای شکست و مرگ. این جوامع اولیه، دائماً با هم می‌جنگیدند. غرور یک اوگرون به آسانی جریحه‌دار می‌شد، و تنها خون پاسخ آن بود. آنان به بیشتر نژادهای دیگر توجهی نشان نمی‌دادند، مگر به عنوان غذا یا برده‌ی کارگر.

در این میان حتی نژادهایی که اجداد مشترک با اوگرون‌ها داشتند نیز در امان نبودند.

امپراتوری گوریان^۱

۱۰۰۰ سال قبل از درگاه تاریک

در قرن‌های بعد از فروپاشی امپراتوری آپکسیس، کشیش‌ها و ساحران آراکوا، به‌همراه کریستال‌هایشان در سراسر سرزمین پراکنده شدند.

انجمن‌های کوچکی از آراکواهای اسکالاکسی، برای یافتن تکه‌های بیشتری از این دانش و قدرت، کاووشی را آغازیدند. بعضی از آن‌ها به‌دنبال افتخار بودند، و بعضی دیگر در پی حفظ آواره‌های ملت سقوط‌کرده‌شان. بعضی حتی به این باور داشتند که اگر به‌قدر لازم از آن دانش باستانی گرد آورند و جامعه‌شان را از نو بسازند، شاید عصر طلایی دیگری از راه برسد.

رهبر اسکالاکسی‌ها، یونزی^۲، می‌دانست که آن دانش، زیر ویرانه‌ی اقامتگاه ساحلی آپکسیس، در تالادور مدفون شده است. جایی که اکنون در اشغال اوگرون‌ها بود. تلاش‌ها برای تطمیع حاکمان اوگرون یا معامله با آن‌ها به‌خشونت ختم شد. اوگرون‌ها اگرچه هوش کمتری داشتند، اما در اندازه و قدرت بسیار سهمگین بودند. آراکواها عقب نشستند و در انتظار زمان مناسب ماندند.

یونزی و پیروانش، اوگرون‌ها را از آسمان نظاره می‌کردند، و به‌دنبال فرصتی برای سرنگونی این موجودات وحشی بودند. خیلی زود آن فرصت رُخ نشان داد: بردگان اوگرون‌ها. اوگرها اگرچه به‌اندازه‌ی اربابانشان نیرومند نبودند، اما هوشمندتر بودند. مهم‌تر اینکه از بردگی به خشم آمده بودند. تنها ترس، آن‌ها را از طغیان باز می‌داشت.

آراکواها در خفا به اوگرها نزدیک شدند و پیشنهاد دادند که شیوه‌های جادوی آرکین را به آن‌ها بیاموزند. بردگان ثابت کردند که شاگردانی بااستعداد هستند. آن‌ها فرزندان دور گروند بودند، موجودی که از تایتان آگرامار نیرو گرفته بود، و به همین دلیل ذاتاً با آرکین تناسب

^۱ Gorian
^۲ Yonzi

داشتند. اسکالاکسی‌ها با این کشف شگفت‌زده و شاد شدند. آن‌ها تاکنون هرگز ندیده بودند تکنیک‌های جدید طلسم‌اندازی این‌قدر سریع پیشرفت کند. اوگرها نزدیکی خاصی به زمین داشتند، و می‌توانستند با جادوی آرکین، صخره و سنگ را به میل خود شکل داده و خم کنند.

یکی از نخستین اوگرهایی که بر قدرت جدید مسلط شد، گوگ^۱ نام داشت، و اسکالاکسی‌ها باور داشتند که رهبری بی‌نظیر برای الهام دادن به قیامی تمام عیار خواهد بود. گوگ پیش تاخت، اما نه برای جنگیدن با اوگرون‌ها. او هدفی خاص‌تر در ذهن داشت: گرون‌ها. درندگان غول‌پیکری که اوگرها به‌عنوان معبود به آن‌ها احترام می‌گذاشتند و از آن‌ها می‌هراسیدند.

آراکواها با وجود اینکه از جاه‌طلبی او گیج شده بودند، اما می‌دانستند که نتیجه خواهد داد. گوگ به‌تنهایی یک گرون را از پا درآورد، و داستان پیروزی خونینش مانند آتش میان اوگرها شعله کشید. سپس گرونی دیگر را کشت، و بعد یکی دیگر را. هنگامی که پنجمین گرون را کشت، زمزمه‌های اعمالش تقریباً به تمام اقامتگاه‌های اوگر رسیده بود. گرون‌ها در نظرشان هیولاهایی عظیم، در قامت و قدرت خدایان تصور می‌شدند. آن‌ها نمی‌توانستند کشته شوند، نه به دست اوگرها. حداقل این چیزی بود که برده‌ها زمانی باور داشتند.

قهرمانی‌های گوگ این باور را در هم شکست. اگر گرون‌ها را می‌شد کشت، اوگرها چه دلیلی برای ترسیدن از اوگرون‌ها داشتند؟

وقتی گوگ گرون‌کش^۲ نزد مردمش بازگشت، نیازی به متقاعد کردن دیگر برده‌ها برای قیام نداشت. آن‌ها همه با هم علیه اربابان اوگرون خود برخاستند، و جنگی خونین به راه انداختند. هر دو سو، تلفات فاجعه‌باری متحمل شدند. آراکواها صبورانه از دور تماشا کردند، مشتاق برای بیرون کشیدن کریستال‌هایشان.

Gog^۱
Gronnslayer^۲

در پایان، تقریباً تمام قبیله‌ی اوگرون‌ها در مقابل بندگان‌شان سقوط کردند. عطش اوگرها برای انتقام و جادوی آرکین نویافته‌شان بیشتر از آن بود که بتوان در برابرش مقاومت کرد. اوگرون‌هایی که تکه‌تکه نشدند، به‌اجبار و برای فرار، در سراسر سرزمین پراکنده شدند.

پس از اینکه اوگرها زنجیرهای برده‌داری را از هم گسستند، جادوگران اسکالاکسی به آرامی به آن‌ها نزدیک شدند و ویرانه‌های شهر را به‌دنبال عتیقه‌ها و سازه‌های آپکسیس کاویدند. گوگ گرون‌کش خیلی زود به این مسئله پایان داد. او که خود یک جادوگر بود، هیچ علاقه‌ای به دست کشیدن از منبع قدرتی بالقوه نداشت. او بهای سرزمینش را با خون داده بود. خودش را گورگوگ^۱-شاه گوگ- نامید و خود را حاکم شهر خواند. وی شهر را گوریا^۲ نامید، تخت پادشاه. سپس به یونزی و پیروان اسکالاکسی او فرمان داد که منطقه را ترک کنند.

آراکواها از آنجا رفتند، اما نه برای مدتی طولانی. اقدامات گوگ عصبانیت یونزی و خویشاوندان او را برانگیخت، و آن‌ها قصد کردند که آن سرزمین را به‌زور پس گیرند. آن‌ها شبانه به شهر نوپای گوریا یورش بردند. گوگ و کارآموزهای جدیدش متقابلاً جنگیدند، و با صف‌های بی‌شمار اوگرهایی که به‌تازگی نجات یافته بودند و او را به‌عنوان منجی خود می‌دیدند، پشتیبانی شدند. پادشاه، آراکواها را شکست داد و یونزی را به اسارت گرفت. رهبر اسکالاکسی مرگ سریعی نداشت.

روایات مرگ هولناک یونزی به‌دست گوگ در سراسر سرزمین پیچید. با وجود اینکه آراکواها به بلورهای کشف‌نشده‌ی آپکسیس طمع داشتند، اما فاصله‌ی تهاجمات بعدی‌شان به استحکامات اوگرها مدام بیشتر می‌شد.

امپراتوری گوریان با گذشت نسل‌ها گسترش یافت. اگرچه اوگرها بر فتوحات تمرکز نداشتند، سرزمین وسیعی تحت سلطه‌شان قرار گرفت. گرون‌ها و اوگرون‌های سرگردان به‌محض دیده‌شدن شکار می‌شدند، و راه را برای زیستگاه‌هایی جدید می‌گشودند. شهرها در

سراسر قاره‌های دنیا گسترش یافتند. دو شهر بزرگ هایماول^۱، در ناگراند غربی، و بلیداسپایر^۲ هولد در فراست‌فایر ریج بودند. این دو شهر تبدیل به پایگاه‌های نظامی‌ای شدند که مرزهای امپراتوری اوگرها را گسترش می‌دادند. شبکه‌ای تجاری و پیشرفته ایجاد شد که از دریا و خشکی عبور می‌کرد، تا گوریا را به شهرهای دوردست متصل کند.

گوریا پایتخت باقی ماند و مرکزی منحصربه‌فرد برای کارآموزها شد تا در هنرهای آرکین تمرین کنند. کریستال‌های آپکسیس در آنجا ارزش زیادی داشتند، ریزه‌های دانش آراکوایی توسط بیشتر جادوگرهای اوگرِ تعلیم‌یافته مشتاقانه کنکاش می‌شد.

تمرین اوگرها در آرکین و اینکه در معرض انرژی‌های خام آرکین بودند، عوارض جانبی غیرمترقبه‌ای به‌همراه داشت. اگرچه به‌ندرت اتفاق می‌افتاد، اما گاهی فرزندانشان با دو سر متولد می‌شدند. به‌زودی مشخص شد که این اوگرها طلسم‌اندازهایی بسیار بااستعداد هستند، و ظهور آن‌ها به مثابه طالعی نیک قلمداد می‌شد. با گذر زمان، آرکانیست‌های گوریایی، طلسم‌هایی ساختند تا این پدیده را تکرار نمایند؛ که به اوگرهای عادی سر دوم می‌داد و هوش و استعدادشان را برای جادو بالا می‌برد.



شکل‌گیری طوایف اورک

۸۰۰ سال قبل از درگاه تاریک

طغیان اوگرها سلسله‌مراتب بقا را در سراسر درانور دگرگون ساخت. امپراتوری گوریان با در هم شکستن قدرت اوگرون‌ها و گرون‌ها، دو تهدید بزرگ برای اورک‌های گورگروند را از میان برداشت. آن‌ها که دیگر به غارهای زیرزمینی خود محدود نبودند، برای نخستین مرتبه پس از نسل‌ها اقامتگاه‌هایی دائمی بر سطح جهان ساختند.

جمعیت اورک‌ها دچار انفجار شد. افزایش جمعیتشان خیلی زود تبدیل به مشکلی جدی شد، که حیات وحش اندک گورگروند را به واسطه‌ی شکار تا مرز انقراض کشاند. تنش میان طوایف بالا گرفت. اما پیش از اینکه به جنگی فاجعه‌بار بینجامد، بسیاری از اورک‌ها مهاجرت کردند. آن‌ها نیازی به زندگی راحت نداشتند، زندگی خشن زیرزمینی مقاوم و نیرومندشان ساخته بود، اما سرزمینی تازه می‌خواستند تا در آن ساکن شوند.

اورک‌هایی که در گورگروند ماندند چند طایفه‌ی متفاوت را شکل دادند: صخره سیاه^۱، جمجمه خندان^۲، شمشیر آذرخش^۳ و شکم ازدها^۴. قبیله‌ی صخره سیاه بر بیشتر گورگروند حکم می‌راند. باقی قبایل در غارهای باستانی می‌ماندند، زمین اطرافشان را بررسی می‌کردند و دانش و فلزکاری و آهنگری خود را رشد می‌دادند. استخراج و استفاده از سنگ معدنی منحصربه‌فرد صخره سیاه که در منطقه پخش شده بود، دشوار بود. اما وقتی اسرار این کار را یافتند، توانستند ابزارها و اسلحه‌های حیرت‌انگیزی بسازند. شمشیرهای صخره سیاه به سرعت به خاطر اعتبار و استحکامشان مورد استفاده قرار گرفتند.

Blackrock ^۱

Laughing Skull ^۲

Lightning's Blade ^۳

Dragonmaw ^۴

اورک‌هایی که به شرق مهاجرت کرده بودند به‌زودی خود را در جنگل‌های سرسبز تانان یافتند. منطقه پُر از نخستینی‌ها بود، و اورک‌ها می‌دانستند که سرزمین جدیدشان بسیار خطرناک است. همه‌چیز برای این بازی وحشیانه مهیا بود. گیاهان و حیوانات سمی بسیاری در این جنگل وجود داشتند. یک اشتباه می‌توانست به مرگی آهسته و دردناک منجر شود. داستان اورک‌هایی نیرومند که با نیش یک مار فلج شده و توسط موجوداتی نامرئی به میان گیاهان کشیده می‌شدند، کاملاً عادی بود. علاوه بر این، غارها و حفره‌هایی وجود داشت که قدرتی شیطانی در آن‌ها می‌جنبید. اورک‌هایی که به این جوهره‌ی تاریک تلنگر می‌زدند گاهی افتخار می‌یافتند، و گاهی جنون.

جامعه‌ی اورک‌های تانان تفکراتی وحشیانه و خرافاتی یافت. اورک‌هایی که سلامت عقلشان را حفظ کردند خود را قبیله‌ی حفره خونین^۱ نامیدند. اورک‌هایی هم که کاملاً تسلیم انگیزه‌های تاریک وحش شدند، تبعید گشتند. به‌زودی آن‌ها قبیله‌ای دیگر و کوچک‌تر بر پا کردند: جوندگان استخوان^۲، که به‌دلیل تمایلشان برای هم‌نوع‌خواری در زمان سختی، چنین نامیده شدند. این دو قبیله هرگز متحد نشدند، اما به‌ندرت با یکدیگر می‌جنگیدند. جنگل به‌عنوان دشمن، برای هر دوی آن‌ها کافی بود.

اورک‌هایی که به جنوب گورگروند سفر کردند، در منطقه‌ی سرد و یخی فراست‌فایر ریج ساکن شدند، که به‌خاطر زمستان‌های سخت و فعالیت‌های آتش‌فشانی‌اش چنین نام‌گذاری شده بود. بعضی از این اورک‌ها عقیده داشتند که باید با محیط سازگار شوند. دو طایفه، گرگ‌های یخی^۳ و سفید پنجه‌ها^۴ آموختند که همراه با گرگ‌های بومی منطقه شکار کنند، حتی هم‌زیستی داشته باشند و با گرگ‌ها چون هم‌قطاران‌شان رفتار کنند. اورک‌های دیگر به‌دنبال استیلا بر محیط بودند. قبیله‌ی اربابان رعد^۵ در دسته‌های بزرگ میان زمین‌های منجمد پرسه می‌زدند، و اغلب گرونی‌های ترسناک را شکار می‌کردند. یک گرونی می‌توانست آن‌ها را برای

Bleeding Hollow^۱

Bonechewers^۲

Frostwolf^۳

Whiteclaw^۴

Thunderlord^۵

هفته‌ها سیر کند. اما هنگامی که شکار موفقیت‌آمیز نبود، اورک‌ها سختی بسیاری را متحمل می‌شدند.

اورک‌هایی که خطر مهاجرت به جنوب را پذیرفتند، به سرزمین غنی تالادور رسیدند. سه قبیله در کوه‌ها و دشت‌های این منطقه ساکن شدند: شمشیر سوزان^۱، سرخ رونندگان^۲ و شمشیر های باد^۳.



^۱ Burning Blade (شمشیر سوزان)

^۲ Redwalkers (رونندگان سرخ)

^۳ Bladewind (شمشیر باد)



قبیله‌ی شکم اژدها

در زبان اورکی، قبیله‌ی شکم اژدها، نلگور شوماش^۱ خوانده می‌شود، یا خروش درندگان. این قبیله نامش را پس از آموختن رام کردن ریلاک^۲ آهای وحشی کسب کرده است، موجوداتی وحشی که در دامنه‌های گورگروند به شکار می‌پرداختند. اعضای قبیله آن‌ها را از سر علاقه، نلگور، به معنای درندگان وفادار صدا می‌کردند. بعدها، هنگامی که این قبیله در ازراث با اژدهایان مواجه شد، این نام را بر آن‌ها نیز گذاشت. سرانجام همه‌ی اورک‌ها اژدهاییان را نلگور نامیدند. نام قبیله‌ی شکم اژدها هرگز تغییر نیافت، اما معنای آن تغییر یافت.



قبیله‌ای چهارم از اورک‌ها به عمق بیشتری از جنوب مهاجرت کرد، به عمق مرغزارهای ناگراند. به این قبیله آواز جنگ^۳ گفته می‌شد، و اورک‌هایش همانند کوچ‌نشینان در علفزارها سرگردان بودند و به ندرت بیش از چند ماه در جایی می‌ماندند. قبیله‌ی آواز جنگ همواره با امپراتوری اوگرهای گوریان می‌جنگید تا در منطقه بماند. بعضی از نسل‌های وارسانگ بیش از دیگر نسل‌ها موفقیت کسب کردند. این قبیله به جنگیدن اشتیاق داشت، اما گاهی که جنگجویانش، اوگرها را بیش از حد خشمگین می‌کردند، عواقبی فاجعه‌بار دامانشان را می‌گرفت.

در جنوب شرق، قبیله‌ی دیگری در دره‌ی سایه‌ی ماه^۴ شکل گرفت. این اورک‌ها در فاصله‌ی زیادی از سکونتگاه‌های عمده‌ی گوریا اقامت داشتند، که به آن‌ها اجازه می‌داد در

Nelghor-shomash^۱

rylaks^۲

Warsong^۳

Shadowmoon^۴

صلحی نسبی زندگی کنند. اورک‌های قبیله‌ی سایه ماه مجذوب آسمان پُرستاره شدند، و به این امر باور داشتند که قادر هستند از حرکات ستاره‌ها آینده را کشف کنند. اورک‌های این خطه بسیار عرفان‌گرا بودند، و سُنن و مراسماتی با تمرکز بر ستاره‌شناسی و پرستش اجداد اجرا می‌کردند.



نخستین شمن^۱

عرفان گرایان سایه ماه، زیارتگاه‌های بسیاری در سراسر سرزمین ساختند، به این امید که پاسخ نیاکان را بشنوند. بسیاری از آن‌ها در نزدیکی کوه‌های شمال غربی ناگراند، رویاها و الهامات عجیبی دریافت می‌کردند. اینجا آرامگاه نهایی گروند بود که اورک‌ها چیزی از آن نمی‌دانستند. انرژی‌های عنصری در این منطقه موج می‌زد، به‌طور خاص در دامنه‌ی کوه‌ها. در آنجا، سرِ غول باستانی، جزیره‌ای کوچک را میان دریاچه‌ای آرام شکل داده بود.

اولین کسانی که از سایه‌ی ماه بر این محل پا گذاردند، پیرامون ارواح نخستین آتش، هوا، خاک و آب در دنیا آموختند. اورک‌ها با این موجودات با نهایت احترام رفتار می‌کردند، و محل بزرگ‌ترین کشفشان را سریر عناصر^۲ نامیدند.

تولد شمنیسم میان اورک‌ها فرایندی آهسته بود. این فرزندانِ سنگ، دور بقایای گروند جمع شدند و آموختند که ارواح عنصری را با قلب‌های باز و حس هماهنگی هدایت کنند. برخلاف اوگرها، که جادوی بی‌پروایانه‌شان زمین را از هم می‌دریدند و شکلش را دگرگون می‌ساختند، اورک‌ها قدرتشان را با احترام کامل به کار می‌بستند. هنگامی که عناصر به یک شمن قدرت عطا کردند، نتیجه‌اش متحیرکننده بود. امواج می‌توانستند معکوس شوند. بادهای نیرومند می‌توانستند مهاجمان آراکوا را دور سازند. هیچ اورکی چنین معجزاتی را ندیده بود. هیچ اورکی چنین پیوندی با جهان طبیعت برقرار نکرده بود.

سایه ماه، اولین کسانی بودند که خود را وقف عناصر کردند، و سر گروند را به یک معبد تبدیل کردند. به‌زودی آن‌ها آموزه‌هایشان را به دیگر قبایل اورک دادند، و تقریباً همه‌ی قبایل این آموزه‌ها را پذیرفتند. اورک‌های جوان از هنگام تولد آموزش می‌دیدند تا متحدان تنومند و استوار ارواح عنصری شوند. این شمن‌های تازه‌کار وقتی به سن بلوغ می‌رسیدند، به سریر ارواح

می‌رفتند تا برکت ارواح را بجویند. آن‌ها به خلسه می‌رفتند تا اذهانشان را با ارواح هماهنگ سازند. بعضی اورک‌ها لایق از آب درمی‌آمدند و بعضی دیگر نه.

در حین دستیابی به ورای حجاب دنیای مادی، تعدادی از اورک‌ها خود را در ارتباط با نیروهایی تاریک یافتند. این ارواح نگون‌بخت به‌طور اتفاقی نگاهی به قلمرویی ورای درانور انداختند، قلمروی وید. آنچه که این اورک‌ها می‌دیدند، دیوانه‌شان ساخت. اورک‌هایی که زنده ماندند از قبیله‌های خود تبعید شده و وادار شدند در غارهای زیر ناگراند در انزوا زندگی کنند. روی چهره‌ی این اورک‌ها، مجموعه‌هایی سفید خال کوبی می‌شد، که آن‌ها را برای دیگر اورک‌ها به‌عنوان مرده نشان‌گذاری می‌کرد.

اورک‌هایی که با عناصر نشانه‌گذاری شده بودند، به‌عنوان رهبران معنوی به قبایلشان بازگشتند. مشاوره‌ی آن‌ها بسیار گران‌قدر بود، و تنها کلام رئیس قبیله معتبرتر از آنان شمرده می‌شد. پیوند میان شمن‌ها به فراتر از مرزهای قبایل می‌رسید و به آن‌ها اجازه می‌داد تا در مناقشه‌ها پادرمیانی کنند و درگیری‌ها را با آرامش حل کنند.

قبیله‌ی سایه ماه هر شش ماه گردهمایی‌های را آغاز می‌کرد که فستیوال کوشه‌ه‌ارگ^۱ نامیده می‌شد. این ملاقات خیلی زود همه‌ی اورک‌ها را در بر گرفت. کوشه‌ه‌ارگ تبدیل به اوقات نادری شد که قبایل رقابت‌هایشان را کنار می‌گذاشتند، از هم خبر می‌گرفتند و دوستی‌شان را پاس می‌داشتند.



^۱ Kosh'harg



سریر عناصر

پادشاه پنجه^۱ تروک^۲

۶۰۰ سال قبل از درگاه تاریک

با وجود رشد و مهاجرت ملت‌های اوگر و اورک، هیچ امپراتوری یا قبیله‌ای جرئت گسترش سرزمین‌هایش به سوی مناره‌های آراک را نداشت. ویرانه‌های تمدن آراکوا نفرین شده قلمداد می‌شدند، و موجودات بال‌دار به شدت از استحکاماتشان دفاع می‌کردند.

آراکواایی‌ها که هنوز آن منطقه را خانه می‌دانستند تاریک و خرافاتی شدند. اگرچه آن‌ها خود را آراکواای برین^۳ می‌نامیدند، فقط سایه‌ای رنگ‌پریده از نیاکانشان بودند. شکوه امپراتوری آپکسیس مدت‌ها پیش از آن محو شده بود. تنها تکه‌هایی از دانشش باقی مانده بود که در بسیاری از موارد آن هم به اشتباه به هم متصل شده بود.

شجره‌ای از پادشاهان بر آراکواهای برین حکم می‌راندند که در قدرت با بقایای محفل انهار، شریک بودند. کشیش‌ها هنوز راخمار را می‌پرستیدند، اما آموزه‌ها با گذر زمان تحریف و دگرگون شده بود. امپراتوری آپکسیس به فداکاری آنزو احترام می‌گذاشت، حفره‌ی سثک را ارج می‌نهاد و آن را با احتیاط مطالعه می‌کرد تا جادوی سایه را فراگیرد. اما این احترام از مدت‌ها پیش ناپدید شده بود.

آراکواهای برین اکنون از حفره‌ی سثک برای مجازات و اعدام استفاده می‌کردند. هرکس که با راهبان انهاری مخالفت می‌کرد به چاله‌های آن منطقه تبعید می‌شد، که هنوز با خون خدای مار، سث، نفرین شده بود. بیشتر آراکواهای نگون‌بختی که به حفره‌ی سثک انداخته می‌شدند، می‌مردند. بقیه از شکل می‌افتادند و به خاطر انرژی‌های تاریکی که منطقه را احاطه کرده بود،

Talon King ^۱
Trokk ^۲
high arakkoa ^۳

قدرت پروازشان را از دست می‌دادند. آن‌ها به‌عنوان تبعیدیان^۱ شناخته شده و از همه‌ی اقامتگاه‌های آراکواهای برین رانده می‌شدند.

تبعیدیان که به زمین محدود شده بودند، مجبور بودند با درندگان حيله‌گر آن منطقه بجنگند: سیبرون^۲‌ها. این گربه‌سانان هوشمند در سراسر درانور پراکنده بودند. بعد از سقوط امپراتوری آپکسیس، بسیاری از قبیله‌های سیبرون به مناره‌های آراک مهاجرت کردند. آن‌ها از شکار تبعیدیان که نمی‌توانستند به آسمان فرار کنند، لذت می‌بردند. برای مدتی، فقط همین آراکواهای نفرین‌شده در خطر سیبرون‌ها بودند.

سپس طایفه‌ای از سیبرون‌ها آمدند که پایین کشیدن آراکواهایی که هنوز می‌توانستند پرواز کنند، تفریحشان بود. قبیله‌ی یال خونین^۳ و رهبر نیرومندش، پرایدلرد کاراش^۴، از شکار تبعیدشدگان خسته شده بودند. کاراش پیروانش را در استفاده از تور، ریسمان و نیزه تمرین داد. آن‌ها ابتدا جوخه‌های تنهای آراکوا را هدف می‌گرفتند، و مهارتشان را به‌دور از نظر آراکواهایی که بالای مناره‌های آراک می‌زیستند، بهبود می‌بخشیدند.

کاراش، وقتی از توانایی قبیله‌اش اطمینان یافت، به آراکواهای برین اعلام جنگ کرد. جنگجویان یال خونین شروع به کمین‌گذاشتن برای گروه‌های وسیع موجودات بال‌دار کردند و آن‌ها را تا آخرین نفر قتل‌عام نمودند. این اتفاق موجب هرج و مرج میان آراکواهای برین شد. آن‌ها برای نسل‌ها خود را مصون در برابر هر خطری از سوی موجودات پایینی پنداشته بودند. راهبان انهاری به تکاپو افتادند تا توضیح دهند چرا راخمار ظاهراً لطفش را از آنان دریغ کرده است و مناره‌ها به محاصره درآمده‌اند.

پادشاه آراکواهای برین، تروک، دید که مردمش به ورطه‌ی ناامیدی افتاده‌اند و فهمید که باید دست به اقدامی مؤثر بزند. او قبل از اینکه سربازانش را به نبرد بفرستد، خود دست به حمله زد. وارد اردوگاه‌های قبیله‌ی یال خونین شد و استحکاماتشان را بی‌اینکه یک نفر از

Outcast^۱

Saberon^۲

Bloodmane^۳

Pridelord Karash^۴

زیردستانش را به خطر بیندازد، از هم درید. او به تنهایی موج جنگ را برگرداند و الهام بخش دیگر جنگجویان استثنایی آراکوا شد تا در مقابل دشمن از او پیروی کنند.

بعد از ماه‌ها کاهش مدام افراد یال خونین، تروک، کاراش را گیر انداخت و او را کشت و به منشأ استعداد تاکتیکی سیبرون‌ها پایان داد. جنگ به پایان رسیده بود.

آراکواهای برین، پادشاهشان را به مثابه اسطوره‌ای زنده گرامی داشتند. عده‌ای حتی ادعا کردند که او باید تناسخ خود را خمار باشد. این موجب عصبانیت راهبان انهاری شد. فقط خود آن‌ها حق داشتند اسم خدای خورشید را به زبان بیاورند. تروک با استفاده از حمایتی که از او می‌شد، شهر جدیدی در میان ابرها ساخت. این شهر، اسکایریچ^۱ خوانده شد، و ندایی برای بازگشت به آپکسیس باستان بود. تروک قوانین جدیدی گذاشت که اقتدار محفل انهار را محدود می‌کرد و اعلام داشت که جامعه‌ی آراکوا برین باید با عطش به دانش و خرد هدایت شود، نه با ترس و خرافات.

این تغییرات، انهاری را مجبور به واکنش کرد. آن‌ها شبانه تروک و دخترش لیشیک^۲ را دزدیدند و به حفره‌ی سثک انداختند. روز بعد کشیش‌ها به مردم گفتند که راخمار لطفش را از پادشاه گرفته و نسل او را نفرین کرده است. آن‌ها خود را پیروان راخمار نامیدند و اعلام کردند که مباشر آینده‌ی آراکواهای برین هستند. آراکواها دیگر پادشاهی نخواهند داشت. آن‌ها خود هدایت تمدنشان را بر عهده گرفتند؛ تا اینکه قرن‌ها بعد در آتش و خون به پایان رسید.

در این حین، تروک تلاش می‌کرد تا در زندگی جدیدش به عنوان یک تبعیدی دوام بیاورد. او از سقوط به برکه‌ی نفرین شده جان سالم به در برده بود، ولی لیشیک نه. او از نظر فیزیکی و ذهنی تغییر یافته بود. مضطرب، عصبانی و تنها، تقریباً در حفره‌ی سثک تسلیم اندوه خود شد، اما در تاریکی، صدایی او را به ادامه دادن برانگیخت.

تروک دیگر آراکواهای تبعیدشده را جمع کرد و به دنبال منشأ صدای اسرارآمیز گشت. پادشاه سقوط کرده با گذشت زمان فهمید که با خدای کلاغ هولناک، آنزو، سخن می گوید. این امر آراکوا را از شکل افتاده را گیج کرد. به آنزو به عنوان موجودی که مدت ها پیش مرده بود حرمت گذاشته می شد، نه موجودی که هنوز روی دنیا تأثیر می گذارد. خدای کلاغ به تروک و پیروانش اسرار ساحری و جادوی سایه را آموخت و کاری کرد که به عنوان تبعیدیان نیرومندی مشهور به کشیش های پنجه قیام کنند.

تروک با کمک راهنمایی آنزو، تبعیدیان را به ویرانه های آپکسیس هدایت کرد و بر آن، شهر اسکتیس^۱ را ساخت. پناهگاه کوچک، پایگاه قلمروی آنها شد. آنها با گذشت زمان روی جنگل های نزدیک مناره های آراک ادعای مالکیت کردند، و سرزمینشان با نام جنگل تروکار^۲ شناخته شد.

آنجا تاریک و نفرین زده بود. نفرین حفره ی سثک به ذهن تروک چنگ انداخته بود و او را به مرز جنون مطلق رساند. او ناامیدانه به دنبال راه حلی برای دردش بود و برای یافتن علاج به روش هایی وحشیانه متوسل می شد. وقتی شروع به قربانی کردن پیروانش کرد، کشیشان پنجه در نهایت تأسف رهبرشان را سرکوب کردند. آنها او را در همان قلمروی سایه که آنزو زمانی در آن مخفی شده بود، مهر و موم کردند، او زنده بود اما تبعیدیان از جنونش در امان بودند.

در قرن های بعد، تبعیدیان از آراکواهای برین دوری کردند. وقتی پیروان راخمار مخالفان و مرتدان را تبعید می کردند، کشیشان پنجه به آنها در جامعه شان خوشامد می گفتند. جمعیت تبعیدیان به تدریج افزایش یافت. تا جایی که با جمعیت آراکواهای برین رقابت می کرد.

^۱ Skettis
^۲ Terokkar Forest

استیادی عناصر

۴۰۳ سال قبل از درگاه تاریک

برای نسل‌ها، قبایل اورک در حاشیه‌ی امپراتوری گوریان می‌زیستند. ستیزه‌های منطقه‌ای شکل می‌گرفت، اما هرگز جنگی همه‌جانبه با اوگرها رخ نداد. گوریایی‌ها نیز توجه یا ترس کمی از اوگرها داشتند. اوگرها توجهشان را متمرکز کرده بودند، روی به‌دست‌آوردن تکه‌بلورهای آپکسیس و هر منبع قدرت دیگری که می‌توانستند در دنیا بیابند. بعضی از قبایل اورک نیز پی این سازه‌ها می‌گشتند، هرچند فقط برای تاجران اوگری که بهای زیادی بابت آن‌ها پرداخت می‌کردند.

جادوی گوریایی‌ها به افق‌های جدیدی از قدرت و ساخت رسیده بود. تمام سیستم قانون‌گذاری و عدالت اوگرها با پشتیبانی و قدرت پادشاهان ساحر که پیشوایان خوانده می‌شدند، تدوین شده بود.

اوگرها، تمرین شمنیسم توسط اوگرها را چیزی بیشتر از حقه‌ای عجیب برای اندکی شدیدتر ورزیدن باد یا اندکی داغ‌تر سوختن آتش نمی‌دیدند. تا زمانی که قدرت یک شمن ارشد را مشاهده کردند، که سیلی ناگهانی را که می‌توانست یکی از دهکده‌های اورکی را ویران سازد، تغییر جهت داد. آن زمان بود که تازه شروع به درک قدرت واقعی عناصر کردند.

اوگرها جای اینکه این قدرت را با همان تواضع و ترس اوگرها جستجو کنند، تصمیم گرفتند تا آن را به‌زور صاحب شوند. رهبر گوریایی‌ها در این زمان، پیشوا مولوک^۱، ارتشی به قلمروی اوگرها فرستاد و سریر عناصر را برای امپراتوری خود مطالبه کرد. حمله، عصبانیت شمن‌های اورک را برانگیخت، اما قبایل هنوز دست به عملی نزده بودند. ارتش گوریایی‌ها دست به قتل‌عام نزد، آن‌ها صرفاً اوگرها را عقب راندند.

اوگرها مشتاقانه سریر عناصر را با جادوی آرکین خود کاویدند و هر اینچ آن مکان را آزمودند. اوگرها نمی‌دانستند که این سرزمین آرامگاه نهایی گروند بود، غول عظیمی که قدرتش را از تایتان آگرامار گرفته بود.

ساحران گوریایی هرگز تصور چنین ترکیبی از قدرت‌های تایتانی و عنصری که هنوز در بقایای باستانی غول وجود داشت را نکرده بودند. آزمایش‌های بی‌پروایانه‌شان فاجعه‌بار بود. در یک روز شوم، ناهماهنگی میان جادوی اوگرها و بقایای انرژی گروند، موجب انفجار شد. معبدی که اورک‌ها از بقایای مجموعه‌ی گروند ساخته بودند، بر اثر انفجار تکه‌تکه و نابود شد. انفجار همه‌ی ساحران گوریایی که درون معبد قرار داشتند را کشت و تنها سنگ‌هایی ایستاده به جا گذاشت تا یادآور آن روز باشند.

این رخداد، عناصر را از تعادل خارج کرد و منجر به حوادثی با گستره‌ای طولانی شد. طوفان‌های عظیم در سراسر دنیا رها شدند و ارواح بومی درانور دچار آشوب گشتند.

اما گوریایی‌ها جادوگران بیشتری می‌فرستادند تا جایگزین کشته‌شدگان شوند. پیشوا مولوک ذره‌ای نترسیده بود. او اکنون مدرکی از قدرت عناصر داشت و تصمیم داشت آن را از آن خود کند.

عناصر آزاردیده، شمن‌های اورک را برای کمک فراخواندند. سرانجام قبایل به حرکت درآمدند.



اتحاد قبایل

۶۰۲ سال قبل از درگاه تاریک

در فستیوال کوهشهارگ بعدی، هیچ مراسم یا رقابتی نبود. فقط برای اتفاقی که در سریر عناصر رخ داده بود سوگواری شد. شمن‌های قبایل با هم تلاش کردند تا ارواح بومی درانور را آرام سازند و آن‌ها را به تعادل بازگردانند، اما فایده‌ای نداشت. نه فقط طوفان‌هایی ویرانگر سراسر دنیا را درمی‌نوردید، بلکه عناصر نیز به خود می‌لرزیدند. ظرف چند فصل، بدون شک تمام قبایل دچار قحطی‌ای می‌شدند که نظیرش را هرگز ندیده بودند، قحطی‌ای که شاید هیچ‌وقت به پایان نمی‌رسید.

شمن ارشد قبیله‌ی سایه ماه، نلگarm^۱، به همه‌ی قبایل وعده‌ای شورانگیز داد تا دست به عمل بزنند. عناصر کمک می‌خواستند. ساحران بی‌پروای اوگر هنوز سریر عناصر را به بازی گرفته بودند. جهان هنوز در لبه‌ی تحمل آسیبی هولناک بود.

قبایل پذیرفتند که به هم بپیوندند، و نلگarm از عناصر خواست که این اتحاد را با حفاظتشان متبرک کنند. اورک‌ها مانند ملتی واحد به جنگ رفتند.

قبایل، همان ابتدا بر سریر عناصر فرود آمدند. ساحران گوریایی که از این حمله غافلگیر شده بودند، با تلفاتی اندک عقب نشستند. اما امپراتور مولوک سریع واکنش نشان داد. ارتش‌های امپراتوری گوریا یک‌باره حمله کردند. تمام اردوگاه‌های اورکی را که یافتند، سلاخی کردند. جنگ، درانور را فراگرفت. اکنون تمام اورک‌ها هدف قرار گرفته بودند. هر روستا و سکونتگاه. هر مرد، زن و بچه باید آماده‌ی جنگ می‌شد.

گوریایی‌ها تصور می‌کردند که شیوه‌ی بی‌رحمانه‌شان ترس را بر قلب‌های دشمنانشان چیره خواهد کرد. آن‌ها قطعاً انتظار نداشتند که قبایل برای مقابله با آنان به پا خیزند. گروه‌های

کوچک و سیار اورک، به آهستگی شبکه‌ی دژها و پایگاه‌های تجاری امپراتوری گوریا را از بین بردند و اوگرها را به شهر پایتختشان، گوریا، عقب نشاندد.





گرد آمدن قبایل اورک برای جنگ

محاصره‌ی کوریا

۴۰۰ سال قبل از درگاه تاریک

گوریا استحکاماتی فوق‌العاده داشت، و اورک‌ها دلیلی نمی‌دیدند که نفوس بی‌شماری را برای نفوذ به آن هدر دهند. آن‌ها فاصله‌شان را روی تپه‌هایی که شهر اوگرها را احاطه می‌کرد، حفظ کردند و به این راضی ماندند که به دشمنشان گرسنگی تحمیل کنند. گوریایی‌ها باور داشتند که می‌توانند هر محاصره‌ای را تاب بیاورند. آن‌ها کشتی و یک بندر اقیانوسی داشتند، که اورک‌ها تنها می‌توانستند با کمک ارواح عنصری مضطرب، تهدیدش کنند. به‌علت وضعیت پرآشوب عناصر، شمن‌ها به‌اندازه‌ی قبل در فراخواندن قدرت‌های عناصر موفق نبودند.

با گذشت ماه‌ها، اوگرها خود را ناتوان از نگهداری امپراتوری‌شان می‌دیدند. آن‌ها به‌اشتباه فکر می‌کردند که می‌توانند برای پشتیبانی شهرشان صرفاً به تجارت از طریق دریا اکتفا کنند. اما این کافی نبود. اوگرها نیاز به مسیرهای شبکه‌ی تجارت زمینی‌شان داشتند، که البته اورک‌ها آن را قطع کرده بودند. پیشوا مولوک و ساحران‌ش به کریستال‌های آپکسیس متوسل شدند و به‌دنبال راهی برای شکستن محاصره گشتند. با گذشت زمان آن‌ها افسانه‌ی باستانی آراکوا در مورد نفرین ست را یافتند، و شروع به آزمایش برای دچار کردن اورک‌ها به همان عذاب کردند.

آن‌ها موفق شدند. بیماری جدیدی که آبله‌ی سرخ^۱ خوانده می‌شد، مانند آتش در میان اردوگاه‌های اورک گسترش یافت. این بیماری به‌شدت مسری بود، ماه‌ها دوام داشت و بسیاری از مبتلایان را می‌کشت. اورک‌ها دریافتند که تعداد نفرات سالمشان به‌سرعت تحلیل می‌رود. نلگام و شمن‌ها بعد از مشورت با عناصر دریافتند که این یک بیماری طبیعی نیست، بلکه حمله‌ای نامرئی از سوی اوگرهاست.

رؤسای قبایل هنگامی که دریافتند محاصره‌ی شهر محکوم به شکست است، دچار تردید شدند. قبل از اینکه گوریا تسلیم شود اورک‌های زیادی می‌مردند. و با این تعداد جنگجوی بیمار، دیگر امکان حمله به شهر وجود نداشت. زمان به سرعت سپری می‌شد.

نلگرم و دیگر شمن‌های اورک تصمیم گرفتند برای تضمین پیروزی قدمی بسیار جدی بردارند: آن‌ها به ارواح التماس می‌کردند تا گوریا را ویران کنند. شمن‌ها قبل از آن هرگز چنین درخواست خشونت‌باری نکرده بودند. اما هم اورک‌ها و هم ارواح عناصر درک می‌کردند که اگر قبایل شکست بخورند، مولوک دوباره سریر عناصر را بازیچه‌ی خود خواهد کرد.

شمن‌ها پشت دیوارهای نیرومند گوریا جمع شدند و به نظاره‌ی خشم واقعی ارواح نشستند. اتفاقی که بعد از آن رخ داد، هرگز به فراموشی سپرده نشد.

طوفانی غران بر فراز شهر ظاهر گشت. زمین نالید و لرزید. با گذشت چند ساعت، صاعقه و زمین‌لرزه هر دیوار و ساختمان درون گوریا را پایین آورد. آتش، ویرانه‌ها را فراگرفت، راه‌های فرار را بست و کشتی‌ها را در اسکله‌ی پایتخت سوزاند. وقتی چیزی جز خاکستر و خرده‌سنگ باقی نمانده بود، زمین مانند معده‌ای بزرگ از هم باز شد و پیشوا مولوک و بقایای شهر بزرگ او را یک‌باره بلعید.

هزاران اوگر در آن روز مردند. عناصر نگذاشتند کسی زنده بماند. تنها نجواهای آن اتفاق به شهرها و پایگاه‌های دیگر گوریایی رسید. اما همان نجواها کافی بود تا مانع هرگونه تعدی دیگری به عناصر شود.

اورک‌ها پیروز شدند اما شادمان نبودند. تلفاتی ترسناک داده بودند و شاهد قدرت ویران‌کننده‌ای بودند که هرگز نمی‌خواستند دوباره ببینند. نلگرام و شمن‌های دیگر به شدت از خشم عناصر ترسیدند. آن‌ها گفتند که دیگر نیازی به ارتش متحد نیست و قبایل باید دوباره مسیرهای مجزایشان را پیش بگیرند.

بعد از بحثی مختصر، قبایل به سرزمین‌های خود برگشتند. اما زندگی برای همیشه تغییر کرده بود. آبله‌ی سرخ هرگز ناپدید نشد. در هر چند نسل، یک شیوع، انتقام خرابی را از قبایل می‌گرفت.

امپراتوری گوریان هرگز احیا نشد. دژهای باقیمانده‌ی اوگرها، به‌طور خاص هایماول و بلیداسپایر، قلمروهای خود را ایمن کردند. آن‌ها تدریجاً بیشتر به دولت‌شهرهایی مستقل شباهت یافتند تا ملت‌هایی یکپارچه. گوریایی‌ها درصدد تلافی سقوط پایتختشان برنیامدند، زیرا از بهایی که ممکن بود برایشان داشته باشد می‌ترسیدند.

با از بین رفتن گوریا، قلمروی اوگرها آسیب‌پذیرتر بود. بسیاری از قبایل اورک، مقدار زیادی از قلمروی دشمنشان را به‌زور گرفتند. آرام‌آرام اورک‌ها از اوگرها پیشی گرفتند تا نژاد غالب در دنیا شوند.

این امر خیلی زود تغییر یافت.



پناهگاه تبعیدشدگان

۲۰۰ سال قبل از درگاه تاریک

مدت‌ها پس از سقوط گوریا، حوادثی روی داد که سرنوشت نژاد اورک را عوض کرد.

در فاصله‌ای دور از درانور، سارگراس و لژیون سوزان^۱ او، تایتان‌های پانتئون را شکست دادند. اکنون چیزی نمی‌توانست با شیاطین و تلاششان برای نابودی تمام حیات در دنیا، مقابله کند. اما سارگراس نیاز به متحدانی جدید داشت تا کار او را ادامه دهند. شیاطین او وحشی بودند و کنترلشان مشکل بود. او نیاز به ناپیین و فرماندهانی داشت که بتوانند در هدایت لژیون سرکشش، او را یاری دهند. این افراد را در میان نژادی بسیار هوشمند که اردار نامیده می‌شدند، یافت.

اردارها به رهبری سه رهبر خردمند، آرکیماند^۲، کیل جیدن^۳ و ولن^۴، دنیایشان آرگوس^۵ را به بهشتی بدل کرده بودند که دانش و فلسفه را پاس می‌داشت. وقتی سارگراس این موجودات را به فساد کشاند، بیشترشان مشتاقانه سرنوشت خود را پذیرفتند. آن‌ها از فرماندهی لژیون سوزان لذت می‌بردند و ارتش شیطانی را منظم ساختند.

تعدادی از اردارها مقاومت کردند. ولن تنها رهبری بود که تسلیم سارگراس نشد. او مخالفان دیگر را در فراری شجاعانه از آرگوس هدایت کرد. فراری که فقط با کمک موجوداتی به نام نارو^۶ ممکن بود. این موجودات از نور مقدس، سوگند محافظت از کیهان و ساکنانش را خورده، و فساد اردار را پیشگویی کرده بودند.

Archimond^۱
Kil'jaeden^۲
Velen^۳
Argus^۴
Naaru^۵

ولن و بیشتر درانای ها، تبعیدشدگان به زبان اردار، برای هزاران سال از لژیون سوزان می‌گریختند. آن‌ها سوار بر دژی ابعادی که جندار^۱ خوانده می‌شد میان جهان‌های فیزیکی و مارپیچ زیرین حرکت می‌کردند. این سفینه که از نارو قدرت می‌گرفت، می‌توانست درانای ها را در امتداد فواصلی دور جابه‌جا کند.

سفری خطرناک بود. تبعیدشدگانِ ولن تقریباً از هر مقابله‌ای با لژیون اجتناب کردند. شیاطین شانس کمی در ردیابی آن‌ها داشتند. با وجود سه نارو که به آنان یاری می‌رساندند، کئور^۲، کارا^۳ و دئور^۴، درانای‌ها می‌توانستند نزدیک شدن شکارچیان‌شان را احساس کنند. هر بار که این اتفاق می‌افتاد، تبعیدشدگان برای دوری از خطر، در میان ستارگان ناپدید می‌شدند.

ولن می‌دانست تا زمانی که دنیایی برای سکونت نیابند، مردمش هرگز بختی برای مقاومت در برابر لژیون سوزان ندارند. تا آن زمان جندار تنها خانه‌ی درانای‌ها بود.

اما سفر در میان کیهان نیازمند میزانی باورنکردنی از انرژی بود. ارواح نارو باید سنگینی این سفر طولانی را تحمل می‌کردند، و با گذشت زمان، آن‌ها ضعیف شدند. وقتی انرژی تابناک آن‌ها به پایان می‌رسید، خطر از هم گسستن جندار پیش می‌آمد.

ناروها می‌دانستند که آن زمان فراخواهد رسید. آن‌ها دنیایی یافتند که لژیون هنوز لمسش نکرده بود. قدرت کاهش‌یافته‌ی خود را در تلاشی ناامیدانه برای رسیدن به آن جمع کردند.

ولن و مرتدان او، این جهان را درانور نام گذاشتند، یا پناهگاه تبعیدشدگان.

Genedar^۱
K'ure^۲
K'ara^۳
D'ore^۴

سقوط جندار

آخرین سفر به درانور فاجعه‌بار بود. یکی از سه نارو، کآرا، ارتباطش را با نور از دست داد و نیروهای وید شروع به تحلیل بردنش کردند. این تقدیری بود که انتظار بسیاری از این موجودات مقدس را می‌کشید. اگرچه نور و وید نیروهای متضاد بودند، ارتباط شدیدی با هم داشتند. وقتی یک نارو ضعیف می‌شد یا به مرز مرگ می‌رسید، انرژی‌های تابناکش محو می‌شد. نور در حال محو، جایش را به قطب مخالفش می‌داد: وید.

آخرین اقدام کآرا، متقاعد ساختن درانای‌ها برای بیرون انداختنش از جندار بود. انجام این کار به راحتی انجام نشد. انرژی‌های وید در تن کآرا جاری شده بودند. او به‌طور غریزی به جنگ ناروهای ضعیف دیگر رفت. انرژی آن‌ها درون جندار به هم برخورد کرد و آشوب نبرد هرکس که دخالت می‌کرد را تهدید می‌کرد. ولن اما پیش رفت و از نور بهره برد تا دو نارو را از خویشاوند فاسدشده‌شان حفاظت کند و کآرا را از سفینه بیرون بیندازد. موجود تاریک‌شده برای قرن‌های آینده بر فراز دره‌ی سایه ماه، در آسمان شناور بود.

قهرمانی ولن درانای‌ها را نجات داد، اما عواقبی داشت. نبرد او را مجروح کرده و از نیرویش کاسته بود، هم جسمی و هم ذهنی. توانایی او برای پیشگویی حوادث آینده غیرقابل اطمینان شده بود، و بهبود کاملش قرن‌ها طول می‌کشید.

دو ناروی دیگر، ضعیف‌تر از آن بودند که جندار را ایمن بر درانور فرود بیاورند. سفینه به زمین کوبیده شده و باعث مرگ دئور و عده‌ای از درانای‌های روی عرشه شد. بعد از پاک شدن منطقه‌ی تصادف از دود، تمام آنچه از سفینه باقی مانده بود، کوهی از کریستال بود.

درانای‌هایی که از جندار جان سالم به در برده بودند، به دنیای جدید و عجیب وارد شدند. نارو کئور به آن‌ها گفت که سفینه‌ی در هم شکسته را فوراً ترک کنند. او می‌دانست که خودش درست به اندازه‌ی کآرا به فساد کشیده شده است، و نمی‌خواست آن‌ها در معرض وید قرار

گیرند. ولن و درانای هایش واقعاً تنها بودند و تا جایی که می دانستند، این آخرین دنیایی بود که می دیدند.

ولن، مجروح اما بی هیچ تردیدی، به تنهایی مردمش را رهبری کرد. محیط اطرافشان سرسبز اما خطرناک بود، دنیایی پر از اسرار و شگفتی های بسیار. اولین اقدام ولن ایجاد محفلی بود که رنگاری^۱ خوانده می شد. جوخه ای با توانایی بقا که خانه ی ناآشناشان را در جستجوی منابع و خطراتی که ممکن بود روی آینده ی درانای ها تأثیر داشته باشند، می کاوید.

و با گذشت زمان، هر دوی این ها را یافت.





سقوط جندار در درانور

شورای والی‌ها

از زمان ترک آرگوس، ولن از سوی نور مقدس و ناروها دائماً الهاماتی از آینده دریافت می‌کرد، که برای او لقب پیشگو^۲ را به ارمغان آورده بود. از تهدیدات بی‌شماری اجتناب شد، زیرا او آمدن آن‌ها را می‌دید و مردمش را از خطر دور می‌کرد. اکنون ناروها دیگر نمی‌توانستند درانای ها را هدایت کنند، و جراحات ولن باعث می‌شد نتواند روی پیشگویی تمرکز کند؛ پس میان حتمیات و احتمالات سرگردان بود.

همچنین الهاماتش ترسناک شده بودند. وقتی کارای تاریک‌شده را لمس می‌کرد، ذهیتی آشوب‌گرایانه را می‌دید، موجوداتی شرور که درون وید کمین کرده بودند. ولن نه تنها می‌توانست آینده‌ی ممکن را ببیند، بلکه اکنون می‌توانست آینده‌ای که وید می‌خواهد را نیز ببیند. تشخیص الهامات فاجعه‌ی واقعی از رویای وید در مورد فساد جهان، سخت بود.

ولن می‌دانست که اگر خودش تنها رهبر در میان مردمش باشد، فاجعه به بار خواهد آمد. قضاوت‌های او دیگر بدون خطا نبودند.

ولن شورایی از فرزندان تشکیل داد تا جنبه‌های متفاوت فرهنگ درانای را سرپرستی کنند. اولین فرد از این والی‌ها نایل^۳ بود، رهبر رنگاری تازه‌تشکیل‌شده. او اسوه و الگوی پیروانش بود و بیشتر وقتش را با جوخه‌های دیگر در نقاط وحشی می‌گذراند.

دومین والی، مسئول هدایت مهندسان درانای -صنعت‌کار^۴- بود، که زره، سلاح و قرارگاه‌ها را می‌ساختند. هاتارو^۵ مهارت زیادی داشت، و از قبل فراگرفته بود که چگونه به مواد خام درانور شکل دهد. از اولین اختراعات او کریستال‌های آرنوایت بود. آن‌ها به‌عنوان مجرای انرژی

Exarch ^۱

Prophet ^۲

Naielle ^۳

Artificers ^۴

Hataaru ^۵

آرکین عمل می کردند و نور و قدرت را به سوی جامعه‌ی درانای‌ها هدایت می کردند، و همچنین به آن‌ها اجازه می دادند که سازه‌هایی بسازند تا خانه‌هایشان را از خطر حفظ کنند.

سومین والی، آکاما^۱، فرماندهی درانای‌های ویندیکاتور^۲ بود. ویندیکاتورها به‌عنوان جنگجویان نور، از درانای‌ها در مقابل نیروهای تاریکی که در خانه‌ی جدیدشان کمین کرده بودند، حمایت می کردند.

چهارمین و آخرین والی، اوثار^۳ بود. ناروهای جندار یا مرده یا به‌آهستگی در حال فاسد شدن بودند، اما هنوز مقداری از نیروی مقدسشان مانده بود. درانای‌ها همچنین بقایای دئور را بازیابی کرده بودند. آن‌ها هنوز دقیقاً نمی دانستند که آیا ناروی سقوط کرده خطرناک است، یا چه میزان از او در انرژی وید تحلیل رفته است. این برعهده‌ی اوثار بود تا دئور و خویشاوندان او را مطالعه و بررسی کند و آن قدر یاد بگیرد تا با ناروها و درانای‌های ورای درانور ارتباط برقرار کند. اوثار رهبر شاتاری^۴ شد، محفلی که خودشان را وقف این هدف کرده بودند.



Akama ^۱
Vindicator ^۲
Othaar ^۳
Sha'tari ^۴

پایه گذاری شتراث^۱

۱۹۵ سال قبل از درگاه تاریک

رنگاری در درانور به دنبال مکانی برای ساخت سکونتگاهی دائمی بود. آن‌ها مکان اولیه‌ای یافتند که هیچ موجودی ساکنش نبود، جایی که توسط کوه‌ها محافظت می‌شد و به دریا دسترسی داشت.

رنگاری نمی‌دانست که اینجا زمانی گوریا، شهر اوگرها بوده است. دیگر جوامع درانور به یاد داشتند که خشم عناصر آن شهر را بلعید، و هیچ‌کس تمایل نداشت در آن شهر ساکن شود. درانای‌ها چنین خاطراتی و بنابراین چنین اکراهی نداشتند. ولن مردمش را به آنجا هدایت کرد و شهر شتراث را ساخت، کلمه‌ای که در زبان درانای معنای مسکن نور می‌داد. مهندسان شب‌وروز کار کردند تا ساختمان‌ها، کریستال‌ها و جاده‌ها را بسازند و شالوده‌ی تمدن درانای را پی ریزند تا رشد کند و توسعه یابد.

در حالی که درانای‌ها مشغول کار بودند، پدیده‌ای عجیب توجهشان را جلب کرد. یکی از شاتاری‌ها، مالادار^۲، حس کرد که اتفاقی برای ارواح درانای‌هایی که در سقوط جندار مرده بودند، می‌افتد. بقایای نارو دئور به عمق بیشتری از حالت وید رفته بود، و این ارواح را جذب می‌کرد. مبهوت‌کننده‌تر اینکه وقتی ارواح به نارو می‌رسیدند، درانای‌های زنده درمی‌یافتند که می‌توانند با هم‌نوعان مرده‌شان ارتباط برقرار کنند.

اتفاقی مانند این قبلاً هرگز در تاریخ جامعه‌ی اردار رخ نداده بود. ولن فوری مالادار و یک گروه از شاتاری را هدایت کرد تا بقایای دئور را به جایی دور برسانند. آن‌ها جایی در حاشیه‌های جنگل تروکار یافتند که از همه‌ی تمدن‌های دیگر فاصله‌ای دور داشت. بعد از آن

شاتاری آرامگاهی بزرگ برای دئور ساخت. بعد از آنکه آن‌ها بقایای نارو را در مقبره‌ی شهر نهادند، ارواح درانای‌ها به‌دنبال او رفتند.

آن مکان به نام اوچیندون^۱ شناخته شد، به‌معنای آرامگاه مردگان شریف، و مالادار به‌عنوان پنجمین والی در شورای درانای منصوب شد. او محفلی را رهبری می‌کرد که اوچینای^۲ نام داشت. مالادار و پیروانش مسئول ارتباط با درانای‌های مرده و حفاظت از روح آن‌ها بودند.



^۱ Auchindoun
^۲ Auchenai

ستاره‌ی تاریک

۱۸۰ سال قبل از درگاه تاریک

وقتی شهر شترآش شکوفا شد، ولن اصرار کرد که محل سکونت درانای‌ها از دژ فاصله‌ی زیادی نگیرد. او نمی‌خواست مزاحم تمدن‌های اورک و اوگر در منطقه شود.

ظرف چند سال ولن نظرش را عوض کرد. در حالی که رنگاری در درانور می‌گشتند، نشانه‌های بیشتر و بیشتری از این مسئله کشف کردند که سقوط جندار باعث آسیب به این دنیا شده است. تصادف، آمیزه‌ای از انرژی‌های آرکین، نور و وید را آزاد ساخته، که گیاهان و جانوران منطقه را منحرف کرده بود. نخستینی‌ها و شکننده‌ها از محاصره‌شان بیرون آمده و در فضای باز با هر موجودی که می‌یافتند می‌جنگیدند. حیات گیاهی روی درانور متخاصم‌تر از هر دنیایی بود که ولن و مردمش تاکنون دیده بودند، و به نظر می‌رسید نادیده گرفتنش کار خطرناکی باشد.

و لن فکر کرد که این مسئولیت درانای‌هاست که آسیبی که وارد کرده‌اند را ترمیم کنند. گروه‌های مهندسان، رنگاری و ویندیکاتورها پایگاه‌ها و شهرهایی در سراسر درانور ساختند، و آن‌ها را به خطوط آرکین دنیا وصل کردند. بزرگ‌ترین این پناهگاه‌های جدید معبد کارابور^۱ بود که در مرز شرقی دره‌ی سایه ماه قرار داشت و یکی از مقدس‌ترین و زیباترین مکان‌های درانای‌ها شد.

با گذشت زمان، درانای‌ها با استفاده از انرژی‌های آرکین و نور توانستند آسیب وارد شده به درانور را ترمیم کنند. نخستینی‌ها و شکننده‌ها ظرف چند دهه آرام شدند و به نظر می‌رسید که آسیب از بین رفته است.

توسعه باعث ارتباط درانای‌ها با دیگر نژادها شد. ولن برای والی‌ها روشن کرد که انتظار دارد مردمش از درگیری با موجودات بومی خودداری کنند. اما امیدهایش برای محافظت از اورک‌ها و اوگرها در برابر آسیب‌های ناشی از آمدن درانای‌ها، به سرعت نابود شد.

اورک‌های سایه ماه به نشانه‌های قدرت مقدس حساس بودند و حرکت اجرام آسمانی برایشان معنا داشت. وقتی بقایای کآرا در آسمان پیدا شد، صوفی‌های قبیله آن را ستاره‌ی تاریک^۱ نامیدند و به عنوان یک معبود پرستیدند.

چند شمن شجاع سعی کردند به قدرت تاریک کآرا دست یابند. لمس انرژی‌های ویدِ ناروی فاسدشده، اذهانشان را در هم شکست. قبیله‌ی سایه ماه به سرعت حکم داد که انرژی‌های ستاره‌ی تاریک قرار نیست توسط فانیان استفاده شود. هرکس که این کار را امتحان می‌کرد به شدت توبیخ می‌شد، و اگر به کارش ادامه می‌داد فوراً از دره‌ی سایه ماه تبعید می‌شد.



اوشوگون^۱: کوهستان ارواح

ناروی در حال فساد که درون لاشه‌ی کریستالی جندار به دام افتاده بود نیز روی جامعه‌ی اورک‌ها تأثیر داشت. همان طور که بقایای دئور شروع به جذب ارواح درانای کرده بود، کئور شروع به جذب ارواح اورک‌های مرده کرد. وقتی قبایل این را کشف کردند، شمن‌ها مکرراً به زیارت کوه کریستالی می‌رفتند تا با نیاکان خود سخن بگویند. آن‌ها نام آن را اوشوگون گذاشتند.

بعضی از ارواح اورک که از انرژی‌های نورِ جامانده در جندار اشباع شده بودند، اکنون از دانشی ورای آنچه در زندگی می‌دانستند برخوردار بودند. توصیه‌های این نیاکان غالباً ارزشمند از آب درمی‌آمد، و قبایل گفته‌های آنان را اطاعت می‌کردند.

چرخش حوادث، درانای‌ها را به دردسر شدیدی انداخت. بخش کوچکی از بقایای دئور باقی مانده بود که انرژی وید ساطع می‌کرد، اما کئور کاملاً سالم بود و نیروهای تاریکی که از او بیرون می‌ریخت به‌طرزی باورنکردنی نیرومند به نظر می‌آمد. درانای‌ها نمی‌دانستند تأثیرات بلندمدت این امر روی دنیا یا اورک‌ها چیست. از تمام مأموریت‌های محفل شاتاری برای بررسی جندار نیز جوابی حاصل نشد.

هر اقدامی که به فکرشان می‌رسید، امکان منجر شدن به یک فاجعه را داشت. اگر اورک‌ها را از اجدادشان جدا می‌کردند، ممکن بود جنگی سر گیرد. اگر کئور ناگهان به عمق بیشتری از وید می‌رفت، وحشتی که در نتیجه‌ی آن ایجاد می‌شد قابل گفتن نبود. در نهایت درانای‌ها کاری نکردند.

همان طور که درانای‌ها از آن می‌ترسیدند، انرژی‌های ویدِ کئور، بعدها تأثیرات ابعادی بر اورک‌ها گذاشت. بعد از فرود درانای‌ها، قبیله‌ی کوچکی از اورک‌ها که ساکن ناگراند بودند آن را

کشف کردند. این جامعه مرکب از تبعیدیانی بود که از قبیله‌هایشان رانده شده بودند. زیرا به وید تلنجر زده و در حین مناسک شمنی‌شان خود را به جنون تسلیم کرده بودند. این رانده‌شدگان برای نسل‌ها در غارهای زیر ناگراند جمع می‌شدند. این گروه چهره‌هایشان خالکوبی‌هایی از جمجمه داشت که آن‌ها را منفورتر می‌ساخت.

رانده‌شدگان تونل‌هایشان را به زیر اوشوگون توسعه دادند تا تازه‌واردان عجیب را بررسی کنند. آن‌ها به انرژی‌های وید که از کئور ساطع می‌شد و به سطح زمین می‌رسید، تلنجر زدند.

رانده‌شدگان در حین مطالعه‌ی این قدرت‌ها، شروع به برقراری ارتباط با اربابان وید کردند. این وجودیت‌های هیولوار، به اورک‌ها پاسخ دادند، به آن‌ها تصاویری از آخرالزمان دادند و اسرار جادوی سایه را برایشان برملا ساختند. تأثیر انرژی‌های وید، پوست رانده‌شدگان را به رنگ سفید بیمارگونه‌ای درمی‌آورد. آن‌ها خود را رنگ‌پریدگان^۱ نامیدند.

انرژی‌های تاریک کئور به‌جز خلق رنگ‌پریدگان تأثیرات فوری اندکی روی اورک‌ها داشت. در طول چند دهه‌ی بعدی، قبایل درگیر تجارت با درانای‌ها شدند، اما بیشترشان فاصله‌شان را حفظ کردند. اما بررسی اقامتگاه‌های درانای میان پیشاهنگ‌های اورک، مخصوصاً اورک‌های جوان و کنجکاو، غیرعادی نبود.

بعضی از اورک‌ها باور داشتند که درانای‌ها موجوداتی مقدسند. هیچ‌کس آن‌ها را به‌عنوان خطری جدی در نظر نمی‌گرفت. تا جایی که به اورک‌ها ربط داشت، درانای‌های منزوی چیزی بیشتر از یک کنجکاو گذرا نبودند.

به هر حال، اورک‌ها انزوای درانای‌ها را به‌عنوان نشانه‌ای از ضعف می‌دیدند.

ادمای دوباره‌ی گوریا

۱۰۰ سال قبل از درگاه تاریک

اوگرها از زمان رسیدن درانای‌ها از وجود آن‌ها آگاه بودند. گوی درخشان آتشی که به زمین کوبیده شد، توجه زیادی را به خود جلب کرد، و جوخه‌هایی از هایماول از نزدیک مراقب توسعه‌ی درانای‌ها در امتداد جنگل تروکار بودند.

در آغاز که شتراث ساخته شد، هیاهوی خشم میان هایماول پیچید. درانای‌ها تازه‌وارد بودند، کوچک‌تر و ضعیف‌تر از اوگرها، و با این وجود به‌قدری جسور بودند که روی بقایای پایتخت امپراتوری گوریا یک شهر بسازند؟ این امر توهینی نابخشودنی بود.

اما خود ساخت سریع شتراث و دیگر استحکامات فرازمینی، اوگرها را مردد ساخت. چیزی همانند تکنولوژی درانای‌ها هرگز در درانور دیده نشده بود. ضعیف‌ترین کارآموزانشان تکنیک‌های جادویی خالص‌تر و پاک‌تری از حتی قدرتمندترین ساحران اوگر داشت.

وقتی حاکم جدید کنترل هایماول را در دست گرفت، اعلام کرد که شتراث را فتح خواهد کرد. پیشوا هوکلون^۱، که خود آرکانیستی بااستعداد بود، باور داشت که درانای‌ها قدرت اوگرها را دزدیده‌اند. شاید آن‌ها از قبل مهارت‌هایی داشتند، اما شهرشان را روی گوریا ساخته بودند. چه کسی می‌دانست چقدر دانش مخفی زیر پایتخت قدیمی پنهان شده بود؟ آنجا بزرگ‌ترین مرکز قدرت امپراتوری گوریان بود، جایی که تمام کارآموزان ساحری در آن تعلیم می‌دیدند.

هوکلون با تمسخرِ درانای‌ها و غاصب خواندنشان مردمش را به جنگیدن با آن‌ها تحریک کرد. او وعده داد که وقتی درانای‌ها قتل‌عام شوند، هایماول مرکز امپراتوری جدید گوریان خواهد شد. اوگرها نیازی به بازسازی شهر نداشتند. درانای‌ها قبلاً این کار را انجام داده بودند. اشرافیت هایماول که مشتاق تصاحب این شهر جدید و خارق‌العاده بود، از هوکلون حمایت کرد.

اگرچه جمعیت ارتش اوگرها بسیار بیشتر از درانای‌ها بود، اما خطری ایجاد نکردند. استحکامات شهر به‌آسانی حمله‌ی اول هایماول را دفع کرد. هرگز فرصتی برای حمله‌ی دوم به وجود نیامد.

در حالی که اوگرها مجدداً صف‌بندی می‌کردند، رنگاری و ویندیکاتورها حملاتی غافلگیرانه از جهات مختلف انجام دادند و در قلب صفوف اوگرها نفوذ کردند. آکاما، نیرویی نخبه از جنگجویان مقدس را رهبری می‌کرد که شامل دو تن از بزرگ‌ترین پیروانش می‌شد: ماراد^۱ و نوبوندو^۲. آن‌ها هولکون و ژنرال‌های او را یافته و به قتل رساندند، و نیروهای هایماول را در اغتشاش باقی گذاشتند. درانای‌ها به‌جای کشتن بقیه‌ی اوگرها، فوراً دست از حمله کشیده و به شترات بازگشتند.

بعد از آن، ولن پوشیده در نوری درخشان بر استحکامات شترات ظاهر شد. او جمله‌ای گفت که صدایش از آسمان پخش شد: «به خانه بازگردید تا آسیب نبینید.»

اوگرها نیز به‌دنبال همین بهانه بودند. آن‌ها فرار کردند. جنگی که قرار بود امپراتوری گوریان را احیا کند با یک حمله متوقف شد، و مرگ‌هایی که به‌جا گذاشت به‌طرزی غیرمنتظره اندک بود. اوگرهای هایماول دیگر تلاشی برای حمله به درانای‌ها نکردند.



تعدادی ظریف

۹۹ سال قبل از درگاه تاریک

قبل از حمله‌ی اوگرها به شتراث، اورک‌ها درانای‌ها را تقریباً بی‌آزار می‌دیدند. اما دیگر این گونه نبود.

خبر دفع سریع تهاجم هایماول به سرعت رسید. تسلط درانای‌ها به آرکین و جادوهای مقدس، با هرچیزی که اورک‌ها تا آن زمان دیده بودند متفاوت بود. این ناآشنایی منجر به سوءظن شد. گردهمایی قبایل اورک در یکی از فستیوال‌های سالانه‌ی کوشه‌ارگ پُرتنش بود. بعضی از قبایل تصمیم گرفتند از هرگونه ارتباط با درانای‌ها خودداری شود. اورک‌های دیگر تصمیم گرفتند با آن‌ها مانند دشمن رفتار شود و پیمان بستند که اگر این غریبه‌ها وارد قلمروی اورک‌ها شدند به آن‌ها حمله کنند. اینکه درانای‌ها تلفات اوگرها را به حداقل رساندند، نشانه‌ای از ضعف تلقی شد. تعدادی از رؤسای قبایل اورک فکر می‌کردند درانای‌ها از جنگیدن نفرت دارند و از مقابل حریفی لایق عقب خواهند نشست.

اما قبیله‌ی شمشیر باد موضع متفاوتی در پیش گرفت. از آنجایی که آن‌ها ساکن منطقه‌ی میان جنگل تروکار و ناگراند بودند، از مسیرهای تجاری محبوب درانای‌ها و برنامه‌ی کاروان‌هایشان آگاهی داشتند.

گم شدن تعدادی از کاروان‌ها، توجه ولن و والی‌ها را جلب کرد. آن‌ها بقایای سوخته‌ی تاجران را کشف کردند. میان درانای‌های مرده، اجساد اورک با خالکوبی‌های قبیله‌ی شمشیر باد نیز وجود داشت. واضح بود که آن‌ها این حملات را اجرا کرده‌اند. دردناک‌تر این بود که تعدادی از درانای‌های تاجر مفقود شده بودند، اورک‌ها زندانی‌شان کرده بودند.

بسیاری از درانای‌ها خواستار تلافی بودند. ولن این کار را ممنوع کرد. او به رنگاری اجازه داد مأموریتی مخفیانه برای نجات زندانیان انجام دهد. اما عملیاتی مخاصمانه علیه اورک‌های

شمشیر باد منجر به فاجعه می‌شد. اعضای این قبیله زیاد نبودند. شکست آن‌ها ساده بود، اما اورک‌ها کوتاه نمی‌آمدند. جنگ تمام نمی‌شد مگر اینکه همه‌ی اعضای قبیله‌ی شمشیر باد می‌مردند، و بعد چه؟ روحیه‌ی اورک‌های دیگر تضعیف می‌شد؟ چنین چیزی در ذاتشان نبود.

ولن جنگ نمی‌خواست، اما می‌دانست که اورک‌ها به دلاوری در مبارزه احترام می‌گذارند. از کاروان‌های بعدی به‌خوبی محافظت می‌شد، اغلب توسط جوخه‌های ویندیکاتور که سلاح‌های درخشان با نور مقدسشان را در معرض نمایش می‌گذاشتند. تمام مهاجمان اورکی که با تاجران مواجه می‌شدند، معمولاً مغلوب می‌شدند. گاهی کاروان‌ها نابود می‌شدند، و گاهی زندانیان بیشتری گرفته می‌شد.

رنگاری توانست تعدادی از درانای‌های زندانی را نجات دهد، اما همه را نه. این درانای‌های مفلوک باقی عمرشان را بردگی می‌کردند. بعضی از آن‌ها فرزندان برای اربابان خود آوردند. فرزندان دورگه‌ی آن‌ها توسط درانای‌ها و اورک‌ها مورد نفرت و تمسخر قرار می‌گرفتند.

خیلی زود احترام قبیله‌ی شمشیر باد نسبت به رنگاری و ویندیکاتور برانگیخته شد. حملات تنها به کاروان‌هایی با محافظان اندک انجام می‌شد مگر اینکه اورک‌ها رهبری جسور یا احمق می‌یافتند.



اورگریم^۱ و دوروتان^۲

۱۳ سال قبل از درگاه تاریک

با گذشت سال‌ها، در درانور تعادلی جدید میان اورک‌ها و درانای‌ها حاکم شد.

در زدوخوردهای گاه‌وبی‌گاه از هر دو طرف خون ریخته می‌شد. اما همه‌ی رویارویی‌های دو نژاد با خشونت همراه نبود. یک مثال از این موارد وقتی رخ داد که مسیر دو اورک جوان به نام‌های اورگریم دوم‌همر و دوروتان با درانای‌ها تلاقی یافت.

یک روز، هر دوی این جوان‌ها رهبران بزرگی شدند. هر دویشان یک روز به‌شیوه‌ی خود سرنوشت نژاد اورک را تغییر دادند.

اورگریم از قبیله‌ی صخره سیاه بود، و دوروتان از قبیله گرگ‌های یخی. آن‌ها در یکی از فستیوال‌های کوشه‌هاگ یکدیگر را دیدند. در حالی که رهبران دو قبیله در مورد وقایع فعلی و توافقات تجاری بحث می‌کردند، اورگریم و دوروتان یکدیگر را با نیروی فیزیکی و قدرت اراده به چالش کشیدند. رقابت آن‌ها به دوستی‌ای تبدیل شد که در سال‌های آینده دوام آورد.

اگرچه دوستی میان اعضای قبایل مختلف خلاف سنت‌های دیرین بود، ارشدهای قبایل گرگ‌های یخی و صخره سیاه به اورگریم و دوروتان اجازه دادند ارتباطشان را حفظ کنند. در یک تابستان، این دو جوان در مرز میان فراست‌فایر ریج و گورگروند با هم ملاقات کردند. به آن‌ها هشدار داده شده بود از آن نقطه دورتر نروند، اما اورگریم و دوروتان اورک‌هایی نبودند که تمایل به پیروی از دستورات داشته باشند.

آن‌ها وارد جنگل‌های انبوه تروکار شدند، و آنجا مورد حمله‌ی یک اوگر خشمگین هایماول قرار گرفتند. اورگریم و دوروتان نیرومند بودند، اما توانایی مقابله با قدرت یک اوگر را نداشتند. اوگر بر سر دو جوان خراب شد، اما فرصتی برای کشتن آن‌ها نیافت.

پیشاهنگ‌های رنگاری این اوگر که وارد عمق قلمروی درانای‌ها شده بود را ردگیری می‌کردند. رنگاری از میان درختان بیرون آمده و اوگر را با پیکان‌هایشان از پا در آوردند. رهبر گروه شکار درانای، رستالان^۱، دلاوری اورگریم و دوروتان را ستایش کرد، اما می‌دانست که آن‌ها از سوی اوگرهای دیگری که در این جنگل‌ها پرسه می‌زدند در معرض خطری عظیمی هستند. او به آن‌ها پناهگاهی امن در سکونتگاه تلمور که در همان نزدیکی بود را پیشنهاد کرد.

اورگریم و دوروتان در مورد درانای‌ها محتاط بودند، ولی این پیشنهاد را پذیرفتند. آن‌ها هرگز وارد یکی از سکونتگاه‌های درانایی نشده بودند. اورک‌های معدودی این کار را کرده بودند. آن‌ها از مهمان‌نوازی درانای‌ها مبهوت شدند، اما شگفتی تکنولوژی و صنعت تلمور بیشتر مبهوتشان کرد.

رسیدن اورگریم و دوروتان به تلمور برای درانای‌ها نیز خوش‌شانسی بود. ولن در شهر بود تا با رستالان ملاقات کند. او بعد از شنیدن در مورد دو تازه‌وارد، درخواست احضارشان را داد. ولن اخیراً رویاهایی عجیب در مورد اورک‌ها را تجربه کرده بود، آن‌ها متحد می‌شدند و به جنگ درانای‌ها می‌آمدند. پیشگو در بعضی رویاها سایه‌ی عظیمی را می‌دید که آهسته بر فراز درانور می‌خزید.

ولن به علت جراحات طولانی‌اش، نمی‌توانست مطمئن باشد که این اخطارها حقیقت داشته باشند، اما مصمم بود که بفهمد. او در حین ملاقات با اورگریم و دوروتان، به دقت مراقب این دو اورک بود. اما تاریکی‌ای در قلب‌هایشان پیدا نکرد. کاملاً برعکس، این دو جوان، مغرور و صادق به نظر می‌رسیدند.

به دستور ولن، پیشاهنگ‌های رنگاری، اورگریم و دوروتان را به مرزهای گورگروند برگرداندند. اقامت آن دو در تلمور کوتاه بود، اما دو جوان چیزهای بسیاری در مورد درانای‌ها آموختند. آن‌ها با داستان‌هایی از مهمان‌نوازی و مناظر شگفت‌انگیزی که دیده بودند به خانه برگشتند.

این اتفاق یکی از آخرین مواجهه‌های صلح‌آمیز میان اورک‌ها و درانای‌ها بود.



افضل سومه
طلوع هورد



فصل سوم: طلوع هوردا^۱

دومین هجوم به ازراث

هزار سال پس از گریز درانای ها از آرگوس، سارگراس و لژیونش همچنان به جهاد سوزان خود ادامه می دادند. شیاطین جهان های بی شماری را از بین می بردند و تمام تمدن ها را می سوزاندند.

تنها یک دنیا لژیون را عقب راند، ازراث.

ازراث، جهان شگفت آوری که روح یک تایتان در حال تولد را درون خود داشت. تایتانی که مقدر شده بود از خود سارگراس نیز نیرومندتر شود. فرمانروای لژیون می دانست که اگر او به وید سقوط کند، ازراث تبدیل به سلاحی خواهد شد که حتی خود او نیز توان مقابله با آن را نداشته باشد.

سارگراس می خواست پیش از اینکه وید لردها ازراث را در تاریکی غرق کنند، آن را فتح کند. تمام انواع شیاطین به سوی ازراث روانه شدند. ساکنانش را قتل عام می کردند و طبیعت را با جادوی فل آلوده می ساختند. نبرد باستانیان آغاز شده بود.

بعد اتفاقی غیرممکن رخ داد. موجودات بومی ازراث به رهبری نژادی شریف که الف های شب خوانده می شدند، تهاجم لژیون را پس زدند و آنان را به مارپیچ زیرین بازگرداندند.

شکست، سارگراس را خشمگین ساخت. او به هر قیمتی باید ازراث را فتح می کرد. پس نقشه ی تهاجم دومی را چید. فرمانروای لژیون با چالش های زیادی مواجه بود که برگرداندن شیاطینش به دنیا، کمترینشان به حساب می آمد. گشودن دروازه هایی از مارپیچ زیرین به کیهان فیزیکی که آن قدر بزرگ و پایدار باشند تا صفوف ارتشش از میانشان بگذرد، کار راحتی نبود. این امر مقدار بسیار زیادی انرژی می طلبید.

در تهاجم اول، لژیون قدرت چشمه‌ی جاودانگی ازراث را تحت سلطه درآورد. این منبع عظیم جادوی آرکین، به شیاطین اجازه‌ی ساخت درگاه‌هایی به مارپیچ زیرین را می‌داد. اما چشمه‌ی جاودانگی اکنون از بین رفته و به‌دست مدافعان ازراث نابود شده بود. یافتن راه دیگری برای نفوذ به ازراث غیرممکن نبود، اما نیاز به زمان و تلاش بسیار داشت. بیشتر از آن، سارگراس می‌خواست مطمئن شود که وقتی لژیون تهاجمش را انجام می‌دهد، با مقاومت سنگینی روبه‌رو نخواهد شد. فرمانروای لژیون سوزان می‌خواست پیش از اینکه شیاطین به ازراث پا بگذارند، ساکنان آن شکست خورده باشند.

در ذهن سارگراس فکری جرقه زد. او و لژیون می‌توانستند تا قبل از اینکه نیرویشان برای تهاجم کافی باشد، سلاح‌های جدیدی بسازند تا مدافعان ازراث را تضعیف کنند. سارگراس به پیروانش دستور داد که کیهان را به‌دنبال نژادهایی پذیرای فساد بگردند تا بر جمعیت لژیون را بیفزایند.

در این حین، تایتان سقوط کرده شخصاً توجهش را معطوف به ازراث کرد. او به‌دنبال فردی نیرومند می‌گشت، کسی که بتواند کالبد او، برای شروع تهاجم بعدی باشد.





دومین چشمه‌ی جاودانگی

هرچند چشمه‌ی جاودانگی نابود شده بود، اما همه‌ی انرژی‌اش از بین نرفته بود. یک الف شب به نام ایلیدان استورمریج^۱ مقداری از آب آن را دزدید و با آن چشمه‌ی جاودانگی جدیدی پدید آورد. سرانجام سارگراس و لژیونش از وجود آن آگاه شدند، اما نمی‌توانستند از این منبع جدید نیرو به‌آسانی نخستین چشمه‌ی جاودانگی استفاده کنند. دومین چشمه‌ی جاودانگی توسط نوردراسیل^۲ پوشانده شده بود، یک درخت جهان^۳ عظیم که جادو شده بود تا از انرژی‌های چشمه حفاظت کند.



^۱ Illidan Stormrage
^۲ Nordrassil
^۳ World Tree

شکار طولانی

دوازده سال قبل از درگاه تاریک

در حالی که لژیون نیرویش را برای تهاجم بعدی به ازراث جمع می کرد، کیل جیدن فریب کار، شیطانی به نام تلگاث را مأمور شکار درانای ها کرد. او از ده ها دنیا که مرتدان از آن گذر کرده بودند، گذشت. اما همیشه یک قدم از شکارش عقب تر بود. تلگاث بعد از تلاش های بسیار شکست خورده برای اسیر کردن درانای ها، سرانجام مدرکی از مکان تقریبی شان یافت.

وقتی جندار روی درانور در هم شکست، ضربه باعث موجی از انرژی مقدس در مارپیچ زیرین شد. تلگاث این هجوم نیرو را حس و این پدیده را بررسی کرد. وقتی فهمید این انرژی ها از ناروها، همان کسانی که به فرار ولن و مرتدانش از آرگوس کمک کرده بودند می آید، پیش بینی هایش قطعی تر شد.

تلگاث بیشتر از یک قرن انرژی مقدس را دنبال کرد، تا اینکه به دنیای سرسبز درانور رسید. او خود را برای ناامیدی دیگری آماده کرد زیرا انتظار داشت بفهمد که درانای ها باری دیگر از میان انگشتانش گریخته اند. اما این بار متفاوت بود.

تلگاث در حال مشاهده ی درانور متوجه تمدن درانای ها شد. آن ها نه تنها مقیم این دنیا شده بودند، بلکه دژ ابعادی شان خراب شده بود و به تله افتاده بودند.

تلگاث گزارش چیزی که یافته بود را به کیل جیدن داد. کشف درانای ها ارباب شیطانی را بسیار خشنود کرد. او زمانی دوستی زیادی با ولن داشت. وقتی پیشگو و مرتدانش از آرگوس گریختند، کیل جیدن این را به مثابه خیانتی به اعتماد خود دید، توهین شدیدی که مستحق مجازات بود. حالا می توانست به خواسته اش جامه ی عمل بپوشاند.

کیل جیدن به خادمش فرمان داد که مخفی مانده و هرچه که از درانور می‌فهمد را گزارش دهد. تلگات اطلاعات مربوط به درانای‌ها و سبک زندگی آن‌ها را در اختیار کیل جیدن گذاشت، همراه با اطلاعاتی از اورک‌ها و سایر نژادهای طبیعی این دنیا.

با اینکه کیل جیدن می‌خواست درانای‌ها را یک‌باره نابود کند، اما دست نگاه داشت. سارگراس شخصاً او و دیگر فرماندهان لژیون را مسئول پیدا کردن نژادهایی جدید برای پیوستن به ارتشش کرده بود. شاید اورک‌ها می‌توانستند به این هدف خدمت کنند.

کیل جیدن به تلگات دستور داد که همچنان به مراقبت از درانور و ساکنانش ادامه دهد. ارباب شیطانی هنوز باید چیزهای زیادی در مورد اورک‌ها و سنت‌هایشان می‌فهمید.



مهری از افسانه‌ها

پانزده سال قبل از درگاه تاریک

تلگات زمانی طولانی را به بررسی اورک‌ها و سبک زندگی‌شان گذراند. او دریافت که این نژاد به شدت انطباق‌پذیر است و بسیاری از آن‌ها مستعد خشونت هستند. اگرچه او تمام قبایل را بررسی کرده بود، توجهش را به قبایلی اختصاص داد که بیشترین قدرت و نفوذ را در میان نژادشان داشتند. آن‌ها شامل قبایل آواز جنگ، صخره سیاه، حفره خونین، سایه ماه، اربابان رعد و گرگ‌های یخی می‌شدند.

در ناگراند، نبرد دائمی با اوگرهای هایماول، قبیله‌ی آواز جنگ را به صحراگردانی ترسناک تبدیل کرده بود. جنگجویی به نام گروماش هل‌اسکریم، این قبیله را هدایت می‌کرد. جمعیت هایماول از آواز جنگ بیشتر بود، اما این مسئله رهبر شجاع قبیله را از حمله به اوگرها باز نمی‌داشت. گرگ‌سواران به شدت تحرک‌پذیر هل‌اسکریم در میان دشت‌های ناگراند جمع می‌شدند و از تاکتیک بزن‌دروو برای حمله به سکونتگاه‌های اوگری استفاده می‌کردند. گروماش و مردمش سرانجام قدرت هایماول را در هم شکستند و بیشتر منطقه را به تصرف خود درآوردند. آن‌ها اوگرها را تا دیوارهای دژشان عقب راندند. رئیس قبیله‌ی آواز جنگ تبدیل به افسانه‌ای در میان دیگر قبایل شد.

این تنها شروع اندوه هایماول بود. اوگرها تاریخی طولانی از به بردگی گرفتن اورک‌ها داشتند. آن‌ها برای سرگرمی اسیرانشان را مجبور به نبردهایی ظالمانه می‌کردند. یک برده به نام کارگت^۱ قیامی علیه هایماول را رهبری کرد. او برای رهایی از زنجیرها دستش را قطع کرد، و برده‌های دیگر را نیز به این کار فراخواند. آن‌ها در حالی که کارگت در میان شهر فریاد می‌کشید به او پیوستند و خون اربابان خود را ریختند.

کارگت و برده‌های سابق، قبیله‌ای جدید به نام دست بریده‌ها^۲ به وجود آوردند، و بر مناره‌های آراک ساکن شدند. بردگی، این اورک‌ها را به مردمی تغییر یافته و رنج‌دیده تبدیل کرده بود که تنها درد و عذاب را می‌شناختند. کارگت و پیروانش سنت‌های خونین از شکل انداختن خود و قربانی

Kargath ^۱

Shattered Hand ^۲

کردن را پذیرفتند. آن‌ها سلاح را به انتهای اعضای قطع‌شده‌ی تن خود وصل می‌کردند. کارگت به‌خاطر شروع این کار نام بلیدفیس^۱ را به دست آورده بود.

در شمال قلمروی قبیله‌ی دست بریده‌ها، گورگروند قرار داشت، خانه‌ی قبیله‌ی صخره سیاه. رهبر آن‌ها، سالار بلک هند^۲، در میان اورک‌های سراسر جهان از احترام بالایی برخوردار بود. اگرچه او متکبر و تشنه‌ی قدرت بود، اما رهبری کاریزماتیک و جنگجویی بزرگ نیز بود. سربازان نیرومندش بی‌هیچ تردیدی رهبرشان را تا انتهای درانور هم دنبال می‌کردند.

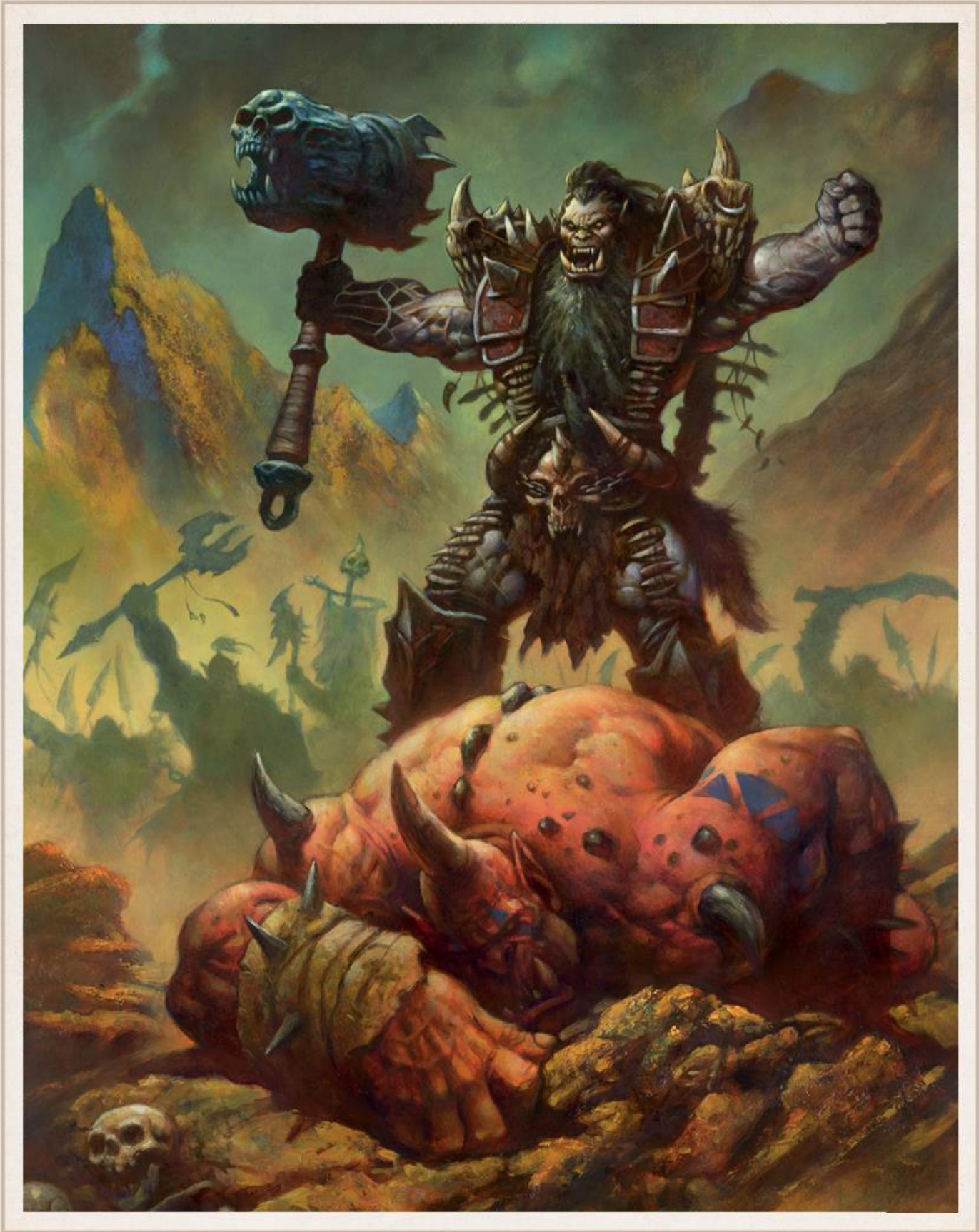
قبیله‌ی صخره سیاه، افتخار می‌کرد که بزرگ‌ترین، سازمان‌یافته‌ترین و مجهزترین ارتش اورکی تمام جهان را دارد. شمن قبیله هنر استفاده از آتش عنصری را به کمال رسانده بود تا فلز معدنی صخره سیاه را شکل دهد. فلزی نایاب که فقط در گورگروند یافت می‌شد. کوره‌های صخره سیاه شبانه‌روز می‌سوختند و اسلحه و زره‌هایی افسانه‌ای می‌ساختند که تقریباً نابودنشده‌ی بودند.

قبیله‌ی صخره سیاه نیز مانند قبیله‌ی آواز جنگ از مدت‌ها پیش با جمعیت اوگرهای محلی نزاع داشت. وقتی تلگات، بلک هند و پیروانش را یافت، اورک‌ها دشمنان وحشی خود را شکست داده و اکثرشان را از گورگروند رانده بودند.

حفره خونین بسیار با قبیله‌های دیگر تفاوت داشت. این اورک‌های بسیار خرافاتی ساکن گوشه‌های دور جنگل تانان بودند، جایی که در آن رسومات تاریک خود را اجرا می‌کردند. آن‌ها با خطرات زیادی مواجه بودند، از بوتانی‌ها و جنسارها تا اوگرها و آراکواها. این دشمنان، قبیله را به مرز انقراض رسانده بودند تا اینکه رهبر جدیدی به قدرت رسید: کیلروگ دِ‌دای^۳.

کیلروگ قبل از رسیدن به ریاست، مراسمی را اجرا کرده بود تا آینده را ببیند. او یک چشمش را کنده و در مقابل، تصویری از مرگ خود را دیده بود. این مراسم هولناک برای کیلروگ مشکلی نداشت. از آنجایی که روز دقیق مرگش را می‌دانست، زندگی‌اش را بدون ترس سر می‌کرد.

Bladefist ^۱
 Black Hand ^۲
 Kilrogg Deadeye ^۳



فہرہ سالانہ بلکہ ہفتہ علیہ اوگرہ

کیلروگ پدرش را به قتل رساند تا رهبری قبیله را در دست گیرد. اعضای قبیله به رهبری او و با هجوم به جنگل، دشمنان قدیمی‌شان را نابود کردند.

تلگات فهمید که همه‌ی قبیله‌ها جنگیدن را دوست ندارند. اورک‌های سایه ماه اورک‌هایی نسبتاً صلح‌جو بودند. آن‌ها مردمی معنوی بودند که در دره‌ی سایه ماه سکونت داشتند و بسیاری از سنت‌هایشان حول تعلیمات شمنی می‌چرخید. شمن‌های این طایفه مکرراً به سریر عناصر رفت‌وآمد می‌کردند تا با ارواح عنصری دنیا ارتباط بگیرند. آن‌ها همچنین به نیاکان مرده‌ی اورک‌ها احترام می‌گذاشتند و از آن‌ها مشورت می‌گرفتند.

رئیس خردمند قبیله، نرزول^۱، قبیله‌ی سایه ماه را رهبری می‌کرد. همه‌ی قبایل به او احترام می‌گذاشتند. نرزول به‌عنوان مشاور برای همه‌ی شمن‌ها عمل می‌کرد، به کودکان بی‌سرپرست یاری می‌رساند و رابطه‌ی آزادش را با تمام قبایل حفظ می‌کرد.

بعد از آن گرگ‌های یخی بودند که تلگات به آن‌ها به‌عنوان نوعی معما نگاه می‌کرد. این قبیله در گوشه‌ای خشن از دنیا به نام فراست‌فایر ریج زندگی می‌کرد. آن‌ها جنگجویانی استثنایی بودند که میلی برای تسلط بر زمین نداشتند. آن‌ها در هماهنگی با آن زندگی می‌کردند. رئیس قبیله، گاراد^۲، تجسم ایده‌آل‌های شرافتمندانه‌ی فراست ولف در زمینه‌ی خانواده و اجتماع بود. او باور داشت که تنها کمک به یکدیگر و متحد ماندن می‌تواند موجب بقای اورک‌ها در محیط خشن شود.

گاراد ارزش‌هایش را به سه پسرش تحمیل کرد، اما همه‌ی آن‌ها آموزه‌های او را نپذیرفتند. دو پسر جوان او، گانار^۳ و دوروتان^۴، پدرشان و سنت‌های قبیله را الگوی خود قرار دادند. بزرگ‌ترین پسرش، فنریس^۵، اما متفاوت بود.

Ner'zhul^۱
 Garad^۲
 Ga'nar^۳
 Durotan^۴
 Fenris^۵

فنریس قبیله‌ی گرگ‌های یخی را رها کرد و به رقیب آن‌ها، قبیله‌ی اربابان رعد ملحق شد. قبیله‌ی اربابان رعد برخلاف گرگ‌های یخی، به شجاعت و دلاوری بیشتر از دیگر خصایل اخلاقی اهمیت می‌داد. آن‌ها اغلب شروع به ماجراجویی‌هایی خطرناک می‌کردند تا گرونها و مگنارون‌های نیرومند فراست‌فایر را بکشند. فنریس شهرتی که آرزوی آن را داشت به دست آورد، و سرانجام رئیس قبیله‌ی اربابان رعد شد.

تلگات تا چند ماه به بررسی قبایل ادامه داد، مخصوصاً قبایلی که ساکن فراست‌فایر ریج بودند. تنش میان آن‌ها و اوگرهای بلید اسپایر در حال افزایش بود. ارباب شیطانی می‌خواست ببینند که اورک‌ها تا کجا برای حفظ صلحشان پیش خواهند رفت.



قیام موکناثال^۱

هایماول بعد از جنگ با قبیله‌ی آواز جنگ و قیام برده‌های کارگات، هرگز سر بلند نکرد. سلطه‌ی اوگرها بر ناگران برای همیشه از دست رفت. این چرخش حوادث موجب دردسر شدید بلید اسپایر و رهبرشان، پیشوا کلگروک^۲ شد. نفوذ اوگرها بر درانور در حال محو شدن بود. پیشوا تصمیم گرفت که کنترل فراست‌فایر ریج را حفظ کند. کلگروک به‌جای تقویت استحکامات بلید اسپایر، در صدد توسعه بود؛ و سلاح بی‌نقصی برای این کار داشت.

از زمان سقوط امپراتوری گوریایی، جمعیت اوگرها نسبتاً کم مانده بود. ساحران بلید اسپایر برای جبران کمبود نفراتشان آزمایش‌های ظالمانه‌ای انجام داده بودند تا موجوداتی برای جبران کمبود نیروی کارشان خلق کنند. امیدوارکننده‌ترین نتیجه از جفت‌گیری انتخابی میان اورک‌های برده و اوگرها حاصل شد.

فرزندان این ازدواج‌های اجباری، موکناثال خوانده می‌شدند. آن‌ها از نیروی اوگرها و هوش اورک‌ها برخوردار بودند. بلید اسپایر، موکناثال را در زنجیر نگاه داشت و آن‌ها را وادار به تولیدمثل کرد تا بردگان بیشتری خلق کنند. اوگرها برای کسب وفاداری این دورگه‌ها، تهدید کردند که حتی اگر یک عضو از یک خانواده طغیان کند، تمام آن خانواده را خواهند کشت.

پیشوا کلگروک، عده‌ای از موکناثال را آزاد کرد و به آن‌ها دستور شروع جنگ با اورک‌ها را داد. آن‌ها بدنه‌ی ارتش بلید اسپایر را تشکیل می‌دادند.

نیروهای بلید اسپایر توانستند به فراست‌فایر هجوم برده و بسیاری از زمین‌های غنی را از اورک‌ها پس گیرند. گاراد، دو قبیله‌ی دیگر منطقه، اربابان رعد و سفید پنجه‌ها را فراخواند تا علیه تهدید جدید با گرگ‌های یخی متحد شوند.

به دلیل نفوذ فنریس، اربابان رعد درخواست اتحاد گاراد را رد کرد. آن‌ها تصمیم گرفتند به روش خود با بلید اسپایر مقابله کنند. دسته‌های اورک اربابان رعد در سکوت شب به سکونتگاه‌های اوگری هجوم بردند و جوان و پیر را از دم تیغ گذراندند.

اما سفید پنجه‌ها درخواست کمک گاراد را پذیرفتند. آن‌ها نسبت به گرگ‌های یخی احساس نزدیکی می‌کردند و بسیاری از رسومات و سنت‌هایشان یکسان بود.

گاراد به عنوان رهبر ارتش گرگ‌های یخی و سفید پنجه‌ها اعلام شد. او فرزندانش گانار و دوروتان را معاونین خود قرار داد. گاراد با نیروی سهمگین تحت فرمانش به بلید اسپایر حمله کرد. اورک‌ها هیچ پیروزی قطعی‌ای به دست نیاوردند، اما تعدادی از موکناثال و بزرگشان، لئوراکس^۱ را اسیر کردند.

وقتی گاراد با لئوراکس ملاقات کرد، از چیزی که در مورد دشمنش فهمید شگفت‌زده شد. رهبر گرگ‌های یخی همواره فکر می‌کرد دورگه‌ها آزادانه به اوگرها خدمت می‌کنند. او از طریق لئوراکس در مورد رفتار ظالمانه‌ی بلید اسپایر با موکناثال آگاه شد و تهدید اعدامی که همواره بالای سرشان قرار داشت را فهمید. گاراد و زندانی‌اش بعد از بحث‌های طولانی به توافقی رسیدند. آن‌ها به هم کمک می‌کردند تا برای همیشه این تهدید را نابود کنند.

لئوراکس به بلید اسپایر برگشت و موکناثال را به شورش تحریک کرد. دورگه‌ها علیه اربابانشان برخاستند و قلعه را به آتش کشیدند. وقتی ستون دود به آسمان بلند شد، گاراد و ارتشش به استحکامات بیرونی قلعه‌ی بلید اسپایر حمله کردند.

نبرد بلید اسپایر برای یک روز خونین ادامه داشت تا اینکه نیروهای متحد اورک و موکناثال، اوگرها را از دژ بیرون راندند. در قلب دژ سوزان، لئوراکس با زنجیرهایی که خود او را برای بیشتر عمرش بسته بودند، پیشوا کلگروک را گیر انداخت.

اورک‌ها پیروز شدند، اما به قیمتی گزاف. صدها تن از گرگ‌های یخی و سفید پنجه‌ها در نبرد کشته شدند، از جمله گانار. او جاننش را فدا کرد تا به صدها جوانِ موکناثالی کمک کند که از دژ محاصره‌شده بگریزند. مرگ گانار قلب پدرش را شکست. اگرچه دوروتان خانواده را ادامه می‌داد، اما رئیس قبیله‌ی گرگ‌های یخی هرگز مرگ پسر دوش را فراموش نکرد.

بعد از نبرد، گاراد به لئوراکس و مردمش زمینی در فراست‌فایر پیشنهاد کرد تا خانه‌ی جدیدی بسازند. رهبر موکناثال با دانستن اینکه اورک‌ها هرگز دورگه‌ها را کاملاً نخواهند پذیرفت، پیشنهادش را رد کرد.

لئوراکس، موکناثال‌ها را جمع کرد و در گوشه‌ای دور از گورگروند ساکن شد. منابع اندک بودند، اما آن‌ها می‌توانستند در صلح زندگی کنند. آن‌ها جنگیدن را ناپسند شمردند و سوگند خوردند تنها برای دفاع از سرزمین کوچکشان در مقابل خطرات، سلاح به دست گیرند.



منادیان لژیون

ده سال قبل از درگاه تاریک

کیل جیدن از مشاهدات تلگات چیزهای زیادی در مورد اورک‌ها فهمید. آن‌ها نژادی انطباق‌پذیر، مغرور و نیرومند بودند. همچنین موجوداتی خرافاتی که نیاکان را می‌پرستیدند و ارواح عناصر جهان را خشنود می‌ساختند. کیل جیدن باور داشت که این سنت‌های استوار، باعث می‌شود بازی‌دادن اورک‌ها کار ساده‌ای باشد. اگر آن‌ها را به میل خود تغییر می‌داد، می‌توانست قبل از داخل کردنشان به لژیون از آن‌ها برای گرفتن انتقام از درانای‌ها بهره‌بردار.

تلگات وقتی نقشه‌های کیل جیدن را فهمید، عصبانی شد. مرتدان بالاخره در چنگ او بودند. بعد از هزار سال شکار درانای‌ها، خون آن‌ها نباید به دست اورک‌های بدوی ریخته می‌شد. او از اربابش خواست که تجدیدنظر کند.

کیل جیدن معمولاً چنین نافرمانی‌ای را با مرگ پاسخ می‌داد. اما خشم تلگات را درک می‌کرد. با این حال نمی‌توانست اجازه دهد نافرمانی‌اش بدون مجازات بماند. کیل جیدن به تلگات دستور داد که درانور را ترک کند. خادم کیل جیدن هیچ نقشی در سقوط درانای‌ها ایفا نمی‌کرد.

با رفتن تلگات، کیل جیدن روی فاسد کردن اورک‌ها تمرکز کرد. او نیاز به مأموری از نژاد آن‌ها داشت تا اراده‌ی او را دنبال کند. صبورانه به دنبال فردی گشت که بتواند به جبهه‌ی او وارد شود.

کیل جیدن گزینه‌های مناسب زیادی را یافت، اما هیچ کدام از آن‌ها پتانسیل گولدان^۱ را نداشتند. او در قبیله‌ی کوچکی در حاشیه‌ی گورگروند و با ضعف فیزیکی به دنیا آمده بود.

^۱ Gul'dan

اورک‌های خرافاتی شکل عجیب گولدان را نشانه‌ای از طالع نحسش می‌دیدند و سرانجام او را تبعید کردند.

تنها شمن ارشد قبیله برای گولدان تأسف می‌خورد. او به گولدان گفت که در ناگراند به‌دنبال سریر عناصر بگردد، جایی که شاید بتواند از ارواح بومی هدفی برای زندگی دریافت کند.

گولدان ابتدا توصیه‌ی شمن را رد کرد. سال‌ها رفتار توأم با تحقیر، او را تلخ و کینه‌توز کرده بود. اما بعد از تلاش برای زنده ماندن در طبیعت وحشی، به‌دنبال سریر عناصر گشت. گولدانی که به مکان مقدس رسید سایه‌ای از خود قبلی‌اش بود، اورکی رقت‌انگیز که از گرسنگی در حال تلف شدن بود و بر لبه‌ی مرگ گام برمی‌داشت. او روی زانوهایش افتاد و ارواح را صدا زد، اعلام کرد که اگر عذاب‌هایش پایان یابند به آن‌ها خدمت خواهد کرد.

عناصر پاسخ دادند، اما نه به‌شکلی که گولدان منتظرش بود. ارواح، تاریکی و خشم را در قلب اورک احساس کردند و درست مانند قبیله‌اش او را پس زدند.

تأسف گولدان وجود او را فرا گرفت. هر چیزی در دنیا او را رها کرده بود. او هیچ‌چیز نداشت. او هیچ‌چیز نبود.

کیل جیدن به طعمه‌ی ناامید خود نزدیک شد و در ذهنش زمزمه کرد. او قول داد گولدان را به‌قدری نیرومند کند که هیچ‌کس هرگز برایش تأسف نخورد و هیچ‌کس هرگز بر او مسلط نشود. اورک به یک خدا تبدیل می‌شد و تمام کسانی که با او بدرفتاری کرده بودند را مجازات می‌کرد. گولدان در عوض این قدرت، باید به لژیون سوزان کمک می‌کرد تا از اورک‌ها به‌عنوان سلاحی برای نابودی درانای‌ها استفاده کنند.

گولدان این معاهده‌ی سیاه را پذیرفت. او هیچ عشقی به مردمش نداشت، تنها حس تحقیر داشت. رسوم و سنت‌های آن‌ها باعث رنج او شده بود. اگر رسیدن به قدرت خدایی مستلزم بازی‌دادن نژاد اورک بود، گولدان در این کار تعلل نمی‌کرد.

کیل جیدن به خادم جدیدش روش‌های جادوی فل را آموخت. ارباب شیطانی می‌دانست که این انرژی‌ها ظاهر گولدان را تغییر خواهد داد و یا حتی توجه درانای‌ها را جلب خواهد کرد. بنابراین گام‌هایی برای اختفای تواناهایی‌های تازه‌ی گولدان برداشت. او به اورک آموخت که چگونه روی قدرت‌هایش نقاب بگذارد و به او دستور داد فقط در مواقع مطلقاً ضروری از جادوی فل استفاده کند. گولدان زودتر از انتظار به قدرت دست یافت. او از قدرت مخربی که بر انگشتانش ظهور کرده بود، لذت می‌برد.

این‌گونه اولین اورک وارلاک به دنیا آمد.



پژمردگی درانور

اکنون کیل جیدن یک مأمور اورک داشت که دستوراتش را انجام دهد، اما هنوز شرایط برای اینکه اورک‌ها را علیه درانای‌ها بشوراند آماده نبود. او نیاز داشت که تمام نژاد اورک ناامید و مبتلا به احساسات تاریک باشد، تا متحد کردنشان به عنوان یک نیروی یکپارچه راحت‌تر شود.

کیل جیدن با چیزهایی که گولدان در مورد گذشته‌ی درانور به او گفته بود، می‌دانست که اورک‌ها یک بار به هم پیوسته‌اند. خیلی وقت پیش اوگرها به دنبال تسلط بر سریر عناصر بودند. دستکاری آن‌ها ارواح عناصر را به آشوب انداخت و سختی‌هایی پیش آورد. اورک‌ها از ترس فاجعه با هم متحد شدند تا با اوگرها بجنگند. اگر کیل جیدن می‌توانست طغیان عنصری را ایجاد کند، شاید قبایل تاریخ را تکرار می‌کردند.

کیل جیدن گولدان را راهنمایی کرد و به اورک آموخت که سریر عناصر را با جادوی فل اشباع کند. همان طور که نقشه ریخته شده بود، نیروی فسادزا شروع به تضعیف ارواح بومی عناصر کرد. ارواح عناصر درانور، گوردواگ، آبورياس، کالاندريوس و اینسريناتوس شکل مادی به خود گرفتند تا جلوی گولدان را بگیرند. اما قبلاً هرگز با یک وارلاک روبه‌رو نشده بودند. اورک جادوهای عجیبش را فراخواند تا حیات را از ارواح عناصر بیرون بکشد و نیرویشان را فلج کند. گولدان پیش از اینکه آن‌ها از مقابل خشمش بگریزند تقریباً نابودشان کرده بود.

این نخستین بار در حیات گولدان بود که بر موجودات زنده‌ی دیگر مسلط می‌شد. پیروزی مست کننده بود.

جادوی فلِ گولدان عناصر را به اغتشاش کشید. فصل‌ها گذشت و به دنبال باران‌های سنگین، خشک‌سالی‌های بزرگ از راه رسید. سیلاب‌ها مناطق خشک در گورگروند و بخش‌هایی از ناگراند را ویران کرد. طوفان‌های برفِ هولناک بخش‌هایی از جنگل تانان و بیشه‌ی تروکار را با

یخ پوشاند. رودخانه‌ها و نهرها خشک شدند، که منجر به مرگ هزاران چاک‌سم^۱ و تالبوک^۲ شد.

بیماری، کمبود آب و از دست دادن منابع غذایی منجر به عذاب بی‌کران اورک‌ها شد. شمن‌ها نمی‌توانستند اوضاع را آرام کنند. ارواح عناصر با جادوی فل عذاب می‌کشیدند و به‌ندرت با اورک‌ها ارتباط می‌گرفتند.

گولدان همچنین از جادویش برای شروع آبله‌ی سرخ میان قبایل استفاده کرد. این شیوع بدترین شیوع در تاریخ اورک‌ها بود. با گذشت ماه‌ها، صدها نفر از بیماری زهرآگین مردند.

بسیاری از قربانیان در طول یکی از شب‌های فستیوال کوشه‌ارگ در ناگراند مردند. قبایل به رهبری رئیس قبیله، نرزول، با هم ملاقات کردند تا در مورد مشکلات اخیر عناصر با هم گفتگو کنند. وقتی کوشه‌ارگ پایان یافت و اورک‌ها راهی خانه‌هایشان شدند، عده‌ای نشانه‌هایی از آبله داشتند. ابتلا شامل سالار گاراد از قبیله‌ی گرگ‌های یخی نیز می‌شد.

نرزول می‌ترسید که این اورک‌ها آبله را به قربانیان جدیدی انتقال دهند. او با گاراد و دیگر مبتلایان به طاعون بحث کرد که در ناگراند بمانند. آن‌ها دهکده‌ی جدیدی ساختند تا خانه‌ی مبتلایان باشد و آن‌ها را از دیگر اورک‌ها دور نگاه دارد.

اگرچه فکر بازنگشتن به خانه موجب اندوه زیاد گاراد شده بود، اما او حرف‌های نرزول را خردمندانه دید. رئیس قبیله‌ی گرگ‌های یخی، هرگز شیوع آبله در میان خانواده و اعضای قبیله‌اش را نمی‌خواست. گاراد در ناگراند ماند و مسئول سرپرستی مبتلایان به طاعون شد.

دوروتان داوطلب شد که با پدرش آنجا بماند، اما گاراد دستورات دیگری به او داد. گرگ جوان تنها وارث باقیمانده‌ی قبیله بود. گاراد به دوروتان دستور داد تا بازگردد و مراقب مردمشان باشد.

^۱ clefthoof
^۲ talbuk

این آخرین باری بود که دوروتان پدرش را می‌دید. ظرف چند هفته، آبله‌ی سرخ‌گاراد را تحلیل برد. اگرچه او برای مدت کوتاهی سایر مبتلایان به طاعون سرخ را رهبری کرد، اما برای ابدیت احترام به دست آورد. آن‌ها مسکن خود را به افتخار او گارادار^۱ نامیدند.



^۱ Garadar

سایه‌ی نرزول

هشت سال قبل از درگاه تاریک

خشونت و ناامیدی میان قبایل پخش شد. کیل جیدن حس کرد که تقریباً زمان متحد کردن اورک‌ها فرا رسیده است. اما او برای این کار نیاز به کسی با وجهه‌ای موجه داشت. گولدان با تمام استعدادهایش، نمی‌توانست الهام‌بخش همه‌ی مردمش باشد یا به‌عنوان یک اسوه آن‌ها را رهبری کند. ارباب شیطانی به خادمش دستور داد با کسی که قادر به انجام چنین کاری باشد متحد شود. اما گولدان پیش از آن باید هرکسی که گذشته‌اش را می‌دانست، از بین می‌برد.

وارلاک باشلق‌پوش به نزد طایفه‌ی قدیمی‌اش بازگشت. او سکونتگاه آن‌ها را در جادوی فل غرق کرد و همه‌شان را سوزاند و به خاکستر بدل کرد. در آخر، هنگامی که دوزخ فرونشست، چیزی نمانده بود. دیگر هیچ‌کس سرگذشت حقیقی گولدان را نمی‌دانست.

گولدان پس از تطهیر گذشته‌اش، وارد قبیله‌ی سایه ماه شد. تمام اورک‌ها به شمن خردمند آن طایفه احترام می‌گذاشتند. یکی از آن‌ها به‌عنوان سرباز پیاده‌ی بی‌نقص لژیون عمل می‌کرد.

گولدان مراقب بود که قدرت‌های فل خود را مخفی نگاه دارد و هرگز آشکار نسازد که یک وارلاک است. او به قبیله‌ی سایه ماه گفت که اوگرها دهکده‌اش را نابود کرده و همه را جز او کشته‌اند. اگرچه معمولاً قبایل بیگانگان را نمی‌پذیرفتند، اما قبیله‌ی سایه ماه برای گولدان دل سوزاند و او را پذیرفت. تازه‌وارد با صبر شمن ارشد قبیله را زیر نظر گرفت تا هرچیزی که تحت سلطه قرار دادن آن‌ها را راحت‌تر می‌کرد، فراگیرد. گولدان بعد از تفکر بسیار، رئیس پُر‌جذبه‌ی قبیله و البته پُردردسر را انتخاب کرد، نرزول را.

نرزول رهبری فداکار و رک بود. او همچنین لجبازانه به اهدافش وفادار می‌ماند. وقتی هدفی در ذهنش شکل می‌گرفت، آن قدر آن را دنبال می‌کرد که به موفقیت منتهی شود.

این خصیصه برای گولدان و لژیون مفید بود. اما آشفتگی و تأسف درونی نرزول، اهمیت بیشتری داشت. همسر محبوب شمن، رولکان^۱، سال‌ها پیش درگذشته بود. نرزول با مرگ او کنار آمده بود، اما مشکلات اخیر عناصر که درانور به آن مبتلا شده بود، زخم‌های قدیمی را بازشکافته بود. نرزول همیشه از طریق ارتباط با ارواح عناصر به آرامش می‌رسید، اما اکنون آن‌ها ساکت بودند. نرزول در خاطرات رولکان غرق می‌شد و اندوه او درست به اندازه‌ی وقتی که تازه همسرش را از دست داده بود، سخت و در هم شکننده شد.

گولدان تاریکی درونی نرزول را هدف قرار داد. او به شمن ارشد از مشکلات خودش گفت، از خانواده و دوستانی که در دهکده از دست داده بود. گولدان سرانجام توانست دوستی و احترام نرزول را به دست بیاورد. او حتی شمن را متقاعد کرد که او را به‌عنوان کارآموز بپذیرد.

کیل جیدن از طریق گولدان به چهره‌ای موجه دسترسی داشت که می‌توانست به‌اراده‌ی خود خمش کند. وقتی ارباب شیطانی شروع به انحراف افکار نرزول کرد، به گولدان وظیفه‌ای دیگر داد. اورک‌ها ناامید و آشفته بودند، و اکنون باید درانای‌ها را به‌عنوان دشمن خود می‌دیدند.

گولدان این کار را انجام داد.



بذره‌های نفرت

گولدان برای شعله‌ور ساختن نفرت میان درانای‌ها و اورک‌ها، به قبیله‌ی شمشیرهای باد روی آورد. بزرگ‌ترین دهکده‌ی این قبیله در مرز بیشه‌ی تروکار بود، نزدیک پایتخت درانای‌ها، شترآث. چند دهه بود که میان جامعه‌ی شمشیرهای باد و همسایگانش تنش به وجود آمده بود. اورک‌ها گاهی کاروان‌های درانای‌ها را غارت می‌کردند و هرکس که نمی‌توانست بگریزد را می‌کشتند و یا به بردگی می‌گرفتند.

وقتی ارواح عنصری آشفته شدند، قبیله‌ی شمشیرهای باد رنج زیادی کشید. منابع آب آن‌ها خشک شده بود و شکارهایشان مرده بودند. آبله‌ی سرخ نیز به سراغشان آمده بود. تقریباً هفتاد درصد اعضای این قبیله به بیماری دچار شده بودند.

قبیله‌ی شمشیرهای باد ناامید بود و این امر موجب آسیب‌پذیری‌شان شده بود.

گولدان به‌عنوان نماینده‌ای از قبیله‌ی سایه ماه به قبیله‌ی شمشیرهای باد نزدیک شد. گولدان بعد از بحثی طولانی با آن‌ها، متقاعدشان ساخت که درانای‌ها مسئول طاعون سرخ و آشفته‌گی عناصر جهان هستند. همچنین به آن‌ها اطمینان داد که اگر خون درانای‌ها را بریزند، این عمل موجب خوشنودی عناصر خواهد شد.

قبیله‌ی شمشیرهای باد مانند همه‌ی اورک‌ها به شمن‌های سایه ماه بااحترام می‌نگریست. آن‌ها دلیلی برای زیر سوال بردن گولدان نداشتند. پس با اشتیاق برای تغییر اقبالشان، توصیه‌ی او را پذیرفتند.

دسته‌های غارتگر مسلح شمشیرهای باد خیلی زود جمع شدند و با تعداد افرادی بیشتر از پیش، به کاروان‌های درانای‌ها حمله کردند. اورک‌ها ده‌ها فرد بی‌گناه را کشتند و تعدادی را نیز اسیر کردند. یکی از این اسیران لران^۱ بود، خواهر یکی از ویندیکاتورها به نام ماراد^۱.

وقتی ماراد فهمید که خواهرش گم شده است، با رهبران درانای ها صحبت کرد تا اقدامی انجام دهند. بسیاری از دیگر ویندیکاتورها نیز می خواستند کاری انجام شود. مدتی طولانی بود که قبیله ی شمشیر های باد تاجران آن ها را طعمه ی خود قرار می داد. زمانش رسیده بود که تهدید یک بار برای همیشه از میان برداشته شود.

ولن آن ها را به آرامش فراخواند. به نظر او چیزی درست نبود. در سال های طولانی از زمان در هم شکستن جندار، او تدریجاً توانایی آینده بینی اش را پس گرفته بود، اما الهاماتش نامعتبر باقی مانده بودند. انبوه تصاویر عجیب وارد افکارش می شد، تصاویری که بسیاری از آن ها غیرقابل کشف بود.

اما تعدادی از آن ها نگران کننده بودند. هم زمان با حملات قبیله ی شمشیر های باد ، ولن تصاویری از سایه ای عظیم دید که بر سر اورک ها سایه افکنده بود و اقداماتشان را هدایت می کرد.

ولن و والی ها، رنگاری را فرستادند تا از فعالیت های شمشیر های باد گزارش بیاورد و ببیند که آیا قدرتی نامرئی پشت فوران خشونت آن ها وجود دارد یا نه. پیشاهنگ های درانای مدرکی از اینکه اورک ها بازی داده شده اند، نیافتند، اما با داستان هایی ترسناک بازگشتند. اعضای قبیله ی شمشیر های باد زندانی های خود را در مراسمی خون بار قربانی می کردند تا عناصر را خوشنود سازند. تنها تعداد اندکی از اسیران به چنین سرنوشت شومی دچار نشده بودند، و لران میان آن ها بود.

ماراد تا وقتی که فرصتی برای نجات خواهرش وجود داشت، نمی توانست آرام بنشیند. او به ولن و والی ها التماس کرد تا تهاجمی علیه اورک ها انجام دهند. رهبران درانای ها با بی میلی پذیرفتند.

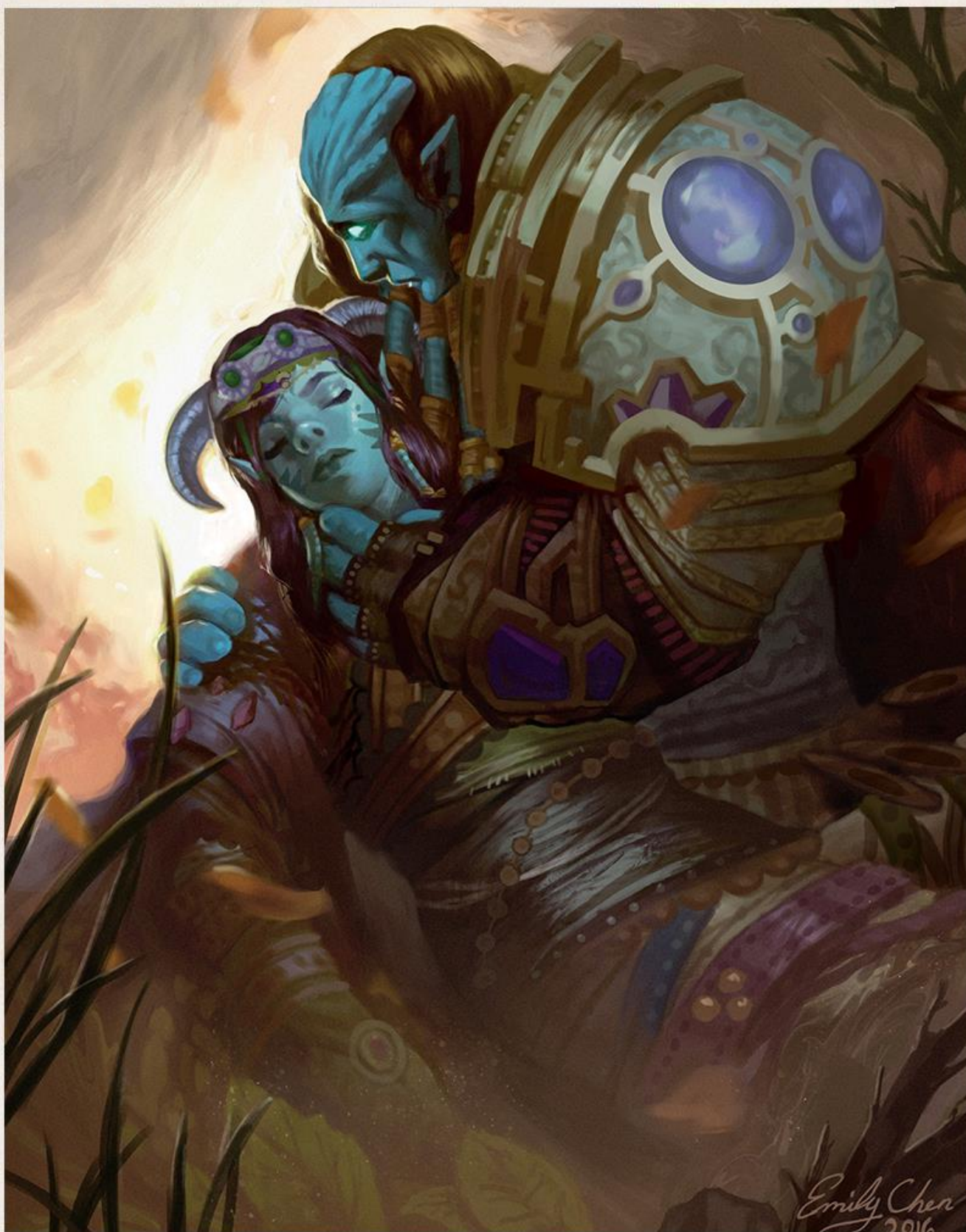
گروه کوچکی از ویندیکاتورها و رنگاری ها به رهبری ماراد به دهکده‌ی قبیله‌ی شمشیر های باد هجوم بردند. وقتی به سکونتگاه رسیدند، لران و دیگر اسیران مرده بودند. ماراد از منظره‌ی تن مثله‌شده‌ی خواهرش عصبانی شد و اهالی دهکده را قتل‌عام کرد.

گولدان از فاصله‌ی دور می‌دید که خشونت سکونتگاه شمشیر های باد را فرا می‌گیرد. اورک‌ها که از خشنود ساختن عناصر ناامید بودند، آن‌قدر جنگیدند تا اینکه تقریباً همه کشته شدند. معدودی از بازماندگان به شرق و به قبیله‌ی سایه ماه فرار کردند، اما هرگز به مقصد نرسیدند.

گولدان بازماندگان را به قتل رساند تا نتوانند به کسی بگویند واقعاً چه اتفاقی در بیشه‌ی تروکار افتاده است. تنها داستان وارلاک از آن حوادث باقی می‌ماند.

گولدان پس از بازگشت به دهکده‌ی سایه ماه، قساوتی که دیده بود را شرح داد. درانای‌ها قبیله‌ی شمشیر های باد را کشتار کرده بودند. آن‌ها مرد و زن، جوان و پیر را به قتل رسانده بودند. داستان خون‌ریزی در میان قبایل منتشر شد.

بذرهای نفرت و سوءظن به‌سوی درانای‌ها ریشه دواند.



ساراد خواهرش را در درستی شمشیرهای باد پیدا کرد

نجات‌آهایی از مردگان

زمانی که گولدان مقدمات حمله به شمشیرهای باد را فراهم می‌کرد، کیل جیدن احساسات نرزول را هدف قرار داد. او برای اورک رویاهایی به تصویر درآورد که در آن‌ها روح همسر محبوبش، رولکان، با او سخن می‌گفت. این خیال جعلی به نرزول گفت که شیوع اخیر آبله‌ی سرخ و آشوب عناصر کار درانای‌ها است. درانای‌ها می‌خواهند اورک‌ها را نابود کنند.

نرزول در آغاز نسبت به ادعای شوم رولکان محتاط بود. درگیری‌های میان درانای‌ها و اورک‌ها نامتعارف نبود، اما به‌ندرت پیش می‌آمد. نرزول هرگز درانای‌ها را جنگ‌طلب نمی‌دانست. وقتی گولدان با اخباری از کشتار شمشیرهای باد رسید، نظر نرزول تغییر کرد.

رولکان راست می‌گفت. درانای‌ها چیزی که به نظر می‌آمدند، نبودند.

روح رولکان به نرزول فشار آورد. او به اورک گفت که تنها راه برای حفظ مردمش شروع جنگ با درانای‌ها است. اما قبایل در وضعیت فعلی نمی‌توانستند چنین کنند. آن‌ها نیاز داشتند همانند صدها سال قبل، وقتی که امپراتوری گوریا هستی آن‌ها را تهدید می‌کرد، به‌صورت یک ارتش واحد متحد شوند. رولکان نرزول را متقاعد کرد که مقرر شده که او منجی اورک‌ها باشد. هیچ‌کس دیگری خرد لازم برای هدایت اورک‌ها را به‌شکل واحد نداشت.

نرزول آنچه که رولکان به او گفته بود را با قبیله‌ی خود در میان گذاشت. اورک‌های خرافه‌پرست به‌ندرت خلاف توصیه‌های ارواح گران‌قدر نیاکان رفتار می‌کردند. هشدار رولکان حقیقت فرض شد. قبیله‌ی سایه ماه و بیشتر از همه گولدان، حمایت خود را از او اعلام کردند.

نرزول احضاریه‌ای اضطراری برای دیگر قبایل فرستاد. آن‌ها در اوشوگون ملاقات کردند، جایی که شمن از اخبار نحسی که از سوی نیاکان رسیده بود، پرده برداشت.

کیل جیدن برای تمهید این اتفاق، قدرتش را بر اوشوگون گسترش داد، و مانع ارتباط اورک‌ها با ارواح نیاکان حقیقی درون کوه کریستال شد. او همچنین ذهن شمن‌های ارشد در درانور را دست‌کاری کرد. همان‌طور که با نرزول چنین کرده بود، ظاهر ارواح باستانی‌ان مورداعتماد را گرفت و به اورک‌ها در مورد مقاصد خشونت‌آمیز درانای‌ها هشدار داد.

ساختن مورد

با گذشت چند هفته، رؤسای قبایل اورک تدریجاً به اوشوگون رسیدند. گروماش هل اسکریم، کیلروگ ددآی، کارگت بلیدفیس، بلک هند، فنریس و سایر رهبران مشهور در سایه‌ی کوه کریستال جا گرفتند.

رئیس قبیله‌ی گرگ‌های یخی، دوروتان، نیز آنجا بود. او با همسرش دراکا^۱ و شمن ارشد قبیله‌اش درکتار^۲ آمده بود. برای دوروتان، ملاقات در اوشوگون فرصتی برای صحبت با دوست قدیمی‌اش اورگریم دوم‌همر بود، که معاون سالار بلک هند محسوب می‌شد. در سال‌های اخیر مسئولیت‌ها مانع از ملاقات منظم آن‌ها شده بود.

وقتی دوروتان و اورگریم عهدشان را تجدید می‌کردند، شمن ارشد، نرزول، بالاخره ظاهر شد تا با اورک‌های حاضر سخن بگوید. او پیرامون هشدارهای رولکان در مورد آینده و مسائل ناراحت‌کننده‌ی دیگری که فهمیده بود سخن گفت. درانای‌ها مسئول ناآرامی عناصر و شیوع آبله‌ی سرخ بودند. سلاخی در سکونتگاه اصلی قبیله‌ی شمشیرهای باد نیز یکی از کارهای آن‌ها بود. نشانه‌ای از مرگ‌های دیگری که پیش می‌آمدند. درانای‌ها به دنبال نابودی تمام اورک‌ها بودند.

اما هنوز امیدی برای تغییر این تقدیر شوم وجود داشت. اگر قبایل تفاوت‌هایشان را کنار می‌گذاشتند و نیروهایشان را متحد می‌کردند، می‌توانستند درانای‌ها را نابود کرده و جهانشان را نجات دهند.

نرزول می‌دانست که این خواسته‌ی زیادی از اورک‌ها است، اینکه یک نژاد خوگرفته به جدایی، متحد شوند. او به رؤسای قبایل یک شبانه‌روز فرصت داد تا به حرف‌هایش بیندیشند.

Draka ^۱

Drek'thar ^۲

اورک‌ها آن شب عمیقاً به پیشنهاد شمن ارشد اندیشیدند. رؤسای قبایل جنگ‌افروز مانند گروماش، بلک هند و کارگت از اتحاد حمایت کردند. آن‌ها از وقتی که اخبار قتل‌عام شمشیرهای باد بهشان رسیده بود، نسبت به درانای‌ها محتاط شده بودند.

اما دیگران مشتاق خون‌ریزی نبودند. یکی از رک‌ترین منتقدهای جنگ، رئیس قبیله‌ی سفید پنجه‌ها، زاگرل^۱ بود. او باور نداشت که کشتن درانای‌ها زندگی را بهتر کند. برعکس، ممکن بود خشم بیشتر عناصر را برانگیزد.

دوروتان نظر مشابهی داشت. سال‌ها قبل، او و اورگریم با درانای‌ها مواجه شده و یک شب در یکی از شهرهایشان پناه گرفته بودند. آن دو حتی با رهبر مرموز آن‌ها، ولن، ملاقات کرده و سخن گفته بودند.

آیا آن موجودات صلح‌جو وارد جنگ با اورک‌ها می‌شدند؟ آن‌ها با این کار چه به دست می‌آوردند؟ آیا مهمان‌نوازی سابقشان حقه‌ای برای بیشتر فهمیدن در مورد نژاد اورک بود؟

دوروتان اگرچه تناقض را درک می‌کرد، اما در جایگاهی نبود که خرد ارواح باستانی را زیر سوال ببرد. اگر آن‌ها درانای‌ها را تهدید می‌دیدند، پس همین گونه بود. شمن‌های دیگر، از جمله درکتار، آشکار کردند که آن‌ها نیز الهاماتی از نیاکان دریافت کرده بودند که ادعاهای نرزول را تأیید می‌کرد.

در تمام مدت بحث، گولدان در کمین رهبران قبایل بود. او می‌دانست که اورک‌های دیگر او را به دلیل مشکل ظاهری‌اش ضعیف می‌پندارند، و از این مسئله به نفع خود استفاده کرد. او آشکارا از نیت نرزول حمایت کرد و به سیمای جنگ خوشامد گفت. او با این کار متحد شدن را به کاری شرافتمندانه تبدیل کرد. اگر فردی معیوب مانند او می‌خواست برای قبایل بجنگد و بمیرد، پس هرکسی که اتحاد را رد می‌کرد یک بزدل بود.

حقه‌های گولدان بسیاری از اورک‌ها را به‌سوی نرزول کشاند، اما همه را نه. او متوجه شد که زاگرل و بقیه سرسختانه با اتحاد مخالفت می‌کنند. گولدان هرگز نام آن‌ها را از یاد نمی‌برد. بامداد، اورک‌ها آمدند تا رأی‌گیری کنند. تقریباً همه‌ی رهبران قبایل اتحاد را پذیرفتند. از آن روز به بعد، آن‌ها با نام هورد شناخته می‌شدند.



پیشگویی دوم‌همر

اورگریم سلاحی مشهور به نام دوم‌همر را حمل می‌کرد، که نسل‌ها در میان خانواده‌اش استفاده می‌شد. یک پیشگویی باستانی با این سازه‌ی افسانه‌ای همراه بود. این پیشگویی می‌گفت که آخرین فرد در صف حاملان این پتک، از آن برای آوردن رستگاری و بعد نابودی برای اورک‌ها استفاده می‌کند. بعد از آن، سلاح به دست اورکی خارج از قبیله‌ی صخره سیاه می‌افتاد. این حامل جدید از دوم‌همر برای اجرای عدالت استفاده می‌کرد.



معمای غیر قابل حل پیشگو

هفت سال قبل از درگاه تاریک

در ماه‌های بعد از شکل‌گیری هورد، قبایل جنگجویان خود را جمع‌آوری کرده و شروع به حملات پراکنده به دسته‌های شکار درانای‌ها کردند. اخبار این نبردها سریع به ولن و شورای والی‌ها رسید. رهبران درانای‌ها با شعله‌های ناگهانی خون‌ریزی گیج شدند، اما هنوز کنترل خود را از دست نداده بودند.

ولن و هم‌نژادهایش تصور می‌کردند که آشوب عناصر اورک‌ها را به هیجان درمی‌آورد و به خشونت وادار می‌کند. این برای قبیله‌ی شمشیرهای باد نیز اتفاق افتاده بود. اورک‌های گمراه، درانای‌های اسیر را به‌امید خشنودی عناصر قربانی کرده بودند.

به دستور ولن، فرستاده‌های درانای سعی کردند با قبایل ارتباط برقرار کنند. همه‌ی تلاش‌ها برای این کار یا نادیده گرفته شد یا با خشونت مواجه شد. وقتی دیدبانان رنگاری گزارش دادند که قبایل اورک به‌صورت یک ارتش واحد متحد شده‌اند، ولن و والی‌ها دریافتند که زمان دیپلماسی گذشته است. آن‌ها باید علیه اورک‌های تشنه‌ی جنگ از خود دفاع می‌کردند.

رهبران درانای تصمیم گرفتند به‌جای حمله به اورک‌ها، استحکامات خود را تقویت کنند. درانای‌ها هنوز نمی‌دانستند که لژیون سوزان قبایل اورک را بازی می‌دهد. ولن و والی‌ها تصور می‌کردند که اورک‌ها قربانی فجایع طبیعی و طغیان عناصر شده‌اند، درست مانند هر موجود زنده‌ی دیگری در درانور.

والی آکاما، رهبر ویندیکاتورها، مسئول سازماندهی دفاع شد. او افرادش را به سکونتگاه‌های متفاوت درانای‌ها در سراسر دنیا اعزام کرد. در این حین، معمارها استحکامات جدیدی در شهرهای بزرگ مانند معبد کارابور یا شتراث ساختند.

ولن وقتش را به فهمیدن اینکه چه چیز باعث آشوب عناصر شده است گذراند. این فکر به ذهن او رسیده بود که ممکن است لژیون مسئول باشد، اما هیچ مدرکی از وجود شیاطین روی درانور پیدا نکرد.

توجه ولن هنوز درگیر وقایع بود که لژیون پدیدار شد. او متوجه این مسئله نشد تا وقتی که خیلی دیر شده بود و شیاطین از قبل روی جهان ظاهر شده بودند.



ولی نعمت

نرزول می‌دید که جنگ علیه درانای‌ها ابعاد دیگری پیدا می‌کند. او به توصیه‌ی رولکان عمل کرده بود، اما پیشروی تا این اندازه فایده‌ای داشت؟ اورک‌ها تبدیل به ملتی تشنه به خون شده بودند. این مسئله حتی از وضعیت عناصر نیز نگران‌کننده‌تر بود. بعد از اینکه حمله به درانای‌ها شروع شد، عناصر دنیا کاملاً ساکت شدند.

کیل جیدن نگرانی نرزول را حس کرد و سعی کرد تأثیرش روی شمن را حفظ کند. یک شب، تصویر دروغین رولکان دوباره در رویاهای نرزول ظاهر شد. روح به شمن از موجودات قدرتمندی گفت که می‌توانند باعث پیروزی اورک‌ها بر درانای‌ها شوند و تعادل را به دنیا برگردانند. نرزول رولکان را برانگیخت تا این متحدان قدرتمند را فراخواند.

شب بعد، یکی از این موجودات پیش آمد. کیل جیدن به شکل یک نهاد عنصری تابناک مقابل نرزول ظاهر شد. او به اورک گفت که قبل از اینکه درانای‌ها نیرویشان را برای دفاع جمع کنند، هورد را به سوی پیروزی برانگیزد. کیل جیدن قول داد که نرزول با انجام این کار عناصر را خشنود خواهد کرد.

اگرچه نرزول در آغاز مجذوب این ولی نعمت جدید شده بود، اما بعد ناراحتی به او چنگ انداخت. کیل جیدن مشتاق نابود شدن درانای‌ها بود، و می‌خواست اورک‌ها قربانیانشان را بی‌رحمانه سلاخی کنند. به نظر می‌آمد ولی نعمتش عقده‌ی کشتن یک درانای خاص به نام ولن را دارد. نرزول قبلاً هرگز با روحی که این قدر خشن باشد مواجه نشده بود.

همچنین، رولکان بعد از ارتباط او با کیل جیدن ناپدید شده بود. نرزول اکنون بیشتر از همیشه به راهنمایی او احتیاج داشت. او مخفیانه شروع به سفری به اوشوگون کرد، به این امید که دوباره با همسر مرده‌اش ملاقات کند و از سایر ارواح نیاکان راهنمایی بگیرد.

نرزول نمی‌دانست که کیل جیدن از نقشه‌های او آگاه است. رهبر شیاطین دیگر امیدی به شمن ارشد نداشت. کیل جیدن به گولدان دستور داد که متحدانی گرد آورد که بتوانند در کنترل قبیله‌ی سایه ماه به او کمک کنند، زیرا آن‌ها دیگر نمی‌توانستند به نرزول متکی باشند.

گولدان با یک شمن جوان اما به‌شدت مورداحترام سایه ماه به نام ترون گور^۱ ملاقات کرد. وارلاک برای کسب حمایت اورک، نیروی جادوی فل را به او نشان داد و ادعا کرد شکلی بالاتر از شمنیسم است. ترون گور مدت زیادی تلاش کرده بود که ارواح را برای کمک احضار کند و شکست خورده بود. او بعد از مشاهده‌ی جادوی فل برای اولین بار، فهمید که راهی برای تغییر دنیا پیدا کرده است، راهی برای کمک به نژاد دچار دردسرش.

ترون گور، نخستین شمن سایه ماه بود که یک وارلاک می‌شد. گولدان به‌آهستگی شمن‌های دیگر را نیز به‌سوی خود کشاند. هر نیت خوبی که این اورک‌ها زمانی داشتند با هجوم انرژی فل رنگ باخت. جادوی فاسدکننده، افکار آن‌ها را منحرف و قلب‌هایشان را تیره کرد.

آن‌ها فقط به گولدان وفادار بودند.

^۱ Teron'gor



در هم شکستن نرزول

در حالی که گولدان وارلاک‌های خود را تعلیم می‌داد، نرزول به اوشوگون رسید. او نیاکان را صدا زد، نیروی اراده‌اش آن‌قدر نیرومند بود که از میان حصارهایی نادیدنی که کیل جیدن روی منطقه‌ی مقدس گذاشته بود، عبور کند. طوفانی از صداها و اثری وارد ذهن شمن شد. همسرش رولکان نیز میان آن‌ها بود.

این شبی نبود که کیل جیدن ساخته بود. این رولکان واقعی بود. روح آشکار کرد که از نرزول سوءاستفاده شده است. درانای‌ها دشمن نبودند. دشمن کیل جیدن بود. برای او نجات پیدا کردن اورک‌ها اهمیتی نداشت. هدف او به فساد کشاندن آن‌ها بود. کیل جیدن با کمک گولدان، نرزول را واداشته بود هورد را تشکیل دهد و علیه درانای‌های بی‌گناه اعلام جنگ کند.

رولکان و ارواح عنصری دیگر به نرزول پشت کردند. حکم بی‌صدای آن‌ها شمن ارشد را خرد کرد، زیرا او می‌دانست کاری نبود که بتواند برای به دست آوردن مرحمت آن‌ها انجام دهد. برای اورک‌های عرفانی، چنین تقدیری بدتر از مرگ بود.

شرم در وجود نرزول طغیان کرد. نیاکان حق داشتند که او را نپذیرند. او احمق بود و بدون اینکه حتی بفهمد، اورک‌ها را به دست شرارت سپرده بود. نرزول با سر خمیده و قلبی سنگین به نزد قبیله‌ی سایه ماه بازگشت. او باور داشت که حداقل می‌تواند نقشه‌های گولدان و کیل جیدن را خراب کند.

اما هرگز فرصت این کار را نیافت. قبل از اینکه او به دره‌ی سایه ماه برسد، گولدان و افرادش به او رسیدند.

بسیاری از وارلاک‌ها خواستار مرگ نرزول بودند، اما گولدان این اجازه را به آن‌ها نداد. کیل جیدن به خادمش دستورات خاصی در مورد شمن ارشد داده بود. ارباب شیطانی می‌خواست که نرزول ببیند نژاد اورک به چه چیزی تبدیل می‌شود. کیل جیدن همچنین دلایل منطقی

دیگری نیز برای زنده نگاه داشتن شمن ارشد داشت. نرزول کسی بود که برای جنگ علیه درانای‌ها سخنرانی کرده بود. اگر ناگهان غیب می‌شد، این امر شک قبایل دیگر را برمی‌انگیخت. ظرف هفته‌ها و ماه‌های بعد، گولدان و وارلاک‌هایش دائماً به نرزول توهین کرده و با او کمی بهتر از یک برده رفتار می‌کردند. شمن ارشد از مرگ می‌ترسید، و ضعیف‌تر و ترسو‌تر از آن شده بود که از اربابانش سرپیچی کند. او به تدریج از انظار عمومی محو می‌شد و ربایندگانش صدای قبیله‌ی سایه ماه می‌شدند.



استیلاي صخره سياه

شش سال قبل از درگاه تاریک

در حالی که گولدان به نرزل خیانت کرده بود، اورک‌ها به جنگشان علیه درانای‌ها ادامه می‌دادند. قبایل پایگاه‌های کوچکی را در سراسر دنیا در هم شکستند، اما در حمله به سکونتگاه‌های بزرگ‌تر موفق نبودند. درانای‌ها استحکامات نیرومندی داشتند، و ارتش آن‌ها با هماهنگی عمل می‌کرد.

اورک‌ها کاملاً خلاف این بودند. رؤسای قبایل رقیب مانند بلک هند و گروماش هل‌اسکریم اغلب بر سر تاکتیک‌های نبرد بحث می‌کردند. این اختلاف‌ها باعث درگیری میان قبایل می‌شد. آن‌ها فقط به نام، عضوی از هورد بودند.

کیل جیدن از این مسئله آگاه بود. او جنگ را با نارضایتی تماشا کرده بود. گولدان اشتیاق داشت جایگاه نرزل را گرفته و هورد را کنترل کند، اما ارباب شیطانی مانع او شد. وارلاک هرقدر هم که مفید بود نمی‌توانست به‌عنوان یک رهبر عمل کند. نیروی او در فریب و بازی دادن بود، فعالیت‌هایی که بهتر بود در سایه انجام شوند.

اورک‌ها به یک رهبر واقعی نیاز داشتند. آن‌ها به یک جنگ‌سالار نیاز داشتند.

صدای کیل جیدن وارد ذهن گولدان شد. او به اورک فرمان داد که رهبر دیگری برای هورد بیابد. قبایل بدون رهبر محکوم به شکست و سقوط در مقابل درانای‌ها بودند. گولدان اگرچه از اینکه اربابش به او اجازه نمی‌داد به هورد حکومت کند خشمگین بود، اما اطاعت کرد. عطش وارلاک برای قدرت کمتر از ترسش از کیل جیدن بود.

گولدان می‌دانست که فقط یک اورک نیرو و اعتماد به نفس کافی را برای کنترل هورد دارد: سالار بلک هند. از میان تمام قبایل، قبیله‌ی صخره سياه موفق‌ترین قبیله علیه درانای‌ها بود. آن‌ها اگر هورد را هدایت می‌کردند می‌توانستند انضباط نظامی محکم خود را بر بقیه‌ی اورک‌ها

اعمال کنند. همچنین می‌توانستند از کوره‌های عنصری خود استفاده کنند تا قبایل را متحد کرده و دستگاه نظامی عظیمی برای نابود کردن استحکامات درانای‌ها به وجود بیاورند.

گولدان با بلک هند ملاقات کرد و به او پیشنهاد داد که مقام جنگ‌سالار را به عهده گیرد. وارلاک به او قول داد که اگر چنین کند قبیله‌اش نیرویی فرازمینی به دست می‌آورد. نه تنها شمن‌های قبیله قدرت بیشتری به دست می‌آوردند، بلکه سربازانش نیز نیرومندتر از سربازان قبایل دیگر می‌شدند. خود بلک هند نیز بزرگ‌ترین رهبری می‌شد که تاکنون زیسته بود.

وارلاک می‌دانست که برای به دست آوردن حمایت بلک هند، چیزی بیشتر از قول لازم است. او روش‌های جادوی فل را به تعدادی از شمن‌های بلک هند آموزش داد. او همچنین به آن‌ها آموخت که چگونه با جادو تعداد سربازان قبیله را بیشتر کنند. وارلاک‌ها، اورک‌های نوجوان را با جادوی فل پر کردند. تأثیر جادو باعث شد نوجوان‌ها سریع رشد کنند و نیروی جنگجویان بالغ را به دست بیاورند. اما این کار روی روان آن‌ها تأثیر داشت. انرژی‌های فل ذهن این اورک‌ها را پر کرد و آن‌ها را مایل به انفجار ناگهانی خشونت ساخت.

صرف‌نظر از اشکالات، نتایج به‌دست آمده بلک هند را مبهوت کرد. او دستور داد تا وارلاک‌ها پسران جوان او، دال رند^۱ و میم^۲ را به سربازان شایسته‌ای تبدیل کنند.

بلک هند که گولدان را متحدی مفید می‌دید، پذیرفت که هورد را رهبری کند. وارلاک قول داد که محفلی مخفی ایجاد کند تا در زمینه‌ی نظارت بر اورک‌ها و حفظ کنترل به آن‌ها کمک کند. این گروه به شورای سایه^۳ مشهور شد، و بلک هند یکی از اعضای آن بود. آنچه گولدان آشکار نکرد این بود که وارلاک‌های مورد اعتمادش در قبیله‌ی سایه ماه، حلقه‌ی داخلی این محفل مخفی را تشکیل می‌دادند، و آن‌ها تنها به او و فقط او وفادار بودند. ورود بلک هند به شورای سایه تنها یک حقه‌ی تاکتیکی از سوی گولدان بود تا جنگ‌سالار بپندارد در همه‌ی جنبه‌ها روی هورد اقتدار دارد.

Dal'rend ^۱
Maim ^۲
Shadow Council ^۳

بین گولدان و بلک هند بی‌اعتمادی حاکم بود، و برای آن دلایل خوبی وجود داشت. هر کدام از آن‌ها دیگری را ابزاری برای یک هدف می‌دید. گولدان قصد داشت از بلک هند به عنوان حاکمی پوشالی استفاده کند. وارلاک از طریق شورای سایه، هورد و سرنوشتش را کنترل می‌کرد. با این حال بلک هند احمق نبود و می‌دانست که گولدان قدرت را برای خودش می‌خواهد. او مطمئن بود که وارلاک نمی‌تواند از او سوءاستفاده کند. بلکه برعکس، خود او از گولدان استفاده می‌کرد تا جایگاهش را در تاریخ اورک‌ها تضمین کند.



شورای سایه

در حالی که بلک هند حملات اورک‌ها علیه درانای‌ها را تکرار می‌کرد، گولدان شورای سایه‌ی خودش را تشکیل داد. اعضای آن اولین وارلاک‌های سایه ماه بودند، از جمله ترون گور. افرادی از قبیله‌های دیگر نیز به حلقه ملحق شدند. آن‌ها سوگند رازداری خورده بودند و به آن‌ها هشدار داده شده بود که وجود یا هدف شورای سایه را برای هیچ‌کس فاش نکنند.

گولدان فقط اورک‌ها را وارد حلقه‌ی مخفی نکرد. او به دنبال افرادی قدرتمند در تمام درانور بود. دو نفر که اثبات کردند بیشتر از همه مفید هستند گارونا^۱ و چوگال^۲ بودند.

گارونا از قبیله‌ی شمشیرهای باد آمده بود. پدرش یک جنگجوی بزرگ اورک و مادرش یک زندانی درانای بود. گارونا اولین دورگه‌ای نبود که در این قبیله به دنیا می‌آمد، اما یکی از معدود دورگه‌هایی بود که بعد از کودکی زنده ماند. سال‌ها بدرفتاری، گارونا را به جنگجویی وحشی تبدیل کرده بود. او جز قدرت فیزیکی طبیعی‌اش، هوشی تیز و استعداد بلندی در یادگیری زبان‌ها داشت. او زبان درانای‌ها را از دیگر اسیران قبیله شمشیرهای باد یاد گرفته بود، و قبیله‌اش اغلب از او به عنوان مترجم استفاده می‌کردند.

بعد از اینکه درانای‌ها دهکده‌ی اصلی شمشیرهای باد را از بین بردند، گارونا به محیط وحشی تروکار فرار کرد. او راهش را به سمت شرق باز کرد و بعد به شورای سایه برخورد. در حالی که وارلاک‌های دیگر گارونا را به عنوان موجودی عجیب می‌دیدند، گولدان پتانسیل عظیم او را درک کرد.

گولدان با گارونا هم‌دردی کرد تا اعتماد او را به دست بیاورد، او دردهای زندگی یک تبعیدی را به خوبی می‌شناخت. وقتی دورگه به او اعتماد کرد، شورای سایه حمله کرد. گولدان و شورای

Garona ^۱
Cho'gal ^۲

سایه قدرت تاریکشان را فراخواندند تا گارونا را افسون کرده و از او به‌عنوان یک آدم‌کش استفاده کنند.

نقش چوگال با گارونا تفاوت اساسی داشت. به‌عنوان یک اوگر دو سر، با او مثل نشانه‌ای از تقدیر خوب رفتار می‌شد. او در هایماول از امتیازاتی بهره‌مند بود، و از بااستعدادترین ساحران اوگر آموزش می‌دید. چوگال رابطه‌ای طبیعی با هنرهای آرکین داشت. او پیروان زیادی میان اعضای عادی هایمائول به دست آورده بود، اما در میان اشرافیت شهر نه.

تکبر و عطش قدرت چوگال او را در تضاد با اشرافیت حاکم قرار داد. اشرافیت حاکم می‌ترسیدند که محبوبیت در حال افزایش او به او اجازه دهد کنترل شهر را به دست بگیرد. آن‌ها برای جلوگیری از این امر، سعی کردند چوگال را ترور کنند. ساحر اوگر به‌سختی از سوءقصد به جان‌ش زنده ماند و از هایماول گریخت.



نگرولایت‌ها

گولدان همچنین با کمک کیل جیدن گروهی از اورک‌ها به نام نکرولایت‌ها را تشکیل داد. آن‌ها خود را وقف یادگیری هنر سیاه نکرومنسی کرده بودند. آن‌ها از این طریق می‌توانستند طاعون را به سمت درانای‌ها گسترش دهند و مردگان را برخیزانند تا در جانب هورد بجنگند.



چوگال تشنه‌ی انتقام بود، اما می‌دانست که بدون قدرت بیشتر موفق نمی‌شود. او در حالی که جهان را به‌دنبال دانش و سلاح جستجو می‌کرد، به شورای سایه و جادوی فل آن‌ها برخورد.

گولدن مجذوب اعتماد به نفس و عطش سیرنشدهی چوگال به قدرت شد. او ساحر اوگر را برترین کارآموز خود کرد، اسرار جادوی فل را به او آموخت و در مورد لژیون سوزان به او گفت. اگرچه چوگال با گولدن پیمان وفاداری بست، اما آماده بود تا آن را هر لحظه بشکند. اوگر ساحر فقط مشتاق قدرت بود، و علاقه‌ای به ایدئولوژی‌هایی که گولدن در مورد شیاطین و لژیون می‌گفت، نداشت. چوگال آماده بود تا لحظه‌ای که دیگر گولدن و شورای سایه‌اش فایده‌ای برایش نداشتند، به آن‌ها پشت کند.



شمشیر شورای سایه

اگرچه گولدان حمایت بلک هند را به دست آورده بود، می دانست که قبایل دیگر سالار بلک هند را جنگ سالار خود نمی دانند. هنوز نه. او مأموران شورای سایه اش را به مناطق اورکی فرستاد، و اعمال شجاعانه ی بلک هند را تبلیغ کرد. آن ها ادعا کردند که شمن های او قدرت جدیدی کشف کرده اند و نیرویی حتی بزرگ تر از عناصر را به دام انداخته اند. بسیاری از اورک ها با این داستان های عجیب شگفت زده و مبهوت بلک هند شدند.

شورای سایه در این سفرها از قبایل دیگر جاسوسی هم می کرد. آن ها اورک هایی که با هورد مخالف بودند را شناسایی می کردند و این اطلاعات را به گولدان می رساندند. یک اورک بود که به طوری خاص خشم وارلاک را برانگیخت: سالار زاگرل از قبیله ی سفید پنجه ها. او قبایل را به پایان این جنگ بیهوده فرامی خواند و توجه شان را به مناسک شمنی جلب می کرد. زاگرل باور داشت که تنها وقف خود به پرستش و چسبیدن به سنت های قدیمی می تواند ارتباط با ارواح عنصری را به اورک ها بازگرداند.

گولدان می ترسید که زاگرل در زمان کافی بتواند حمایت اورک های دیگری که هورد را زیر سوال می بردند، مانند سالار دوروتان و قبیله اش گرگ های یخی را به دست بیاورد. گولدان نیاز داشت تا سریع به رهبر دردسرساز قبیله ی سفید پنجه ها رسیدگی کند، و البته برای این کار سلاحی بی نقص داشت.

گولدان دستور داد تا گارونا به سالار زاگرل حمله کند. نیمه اورک جادوشده نمی توانست در برابر دستوراتش مقاومت کند. او ساکت، مانند سایه به اردوگاه سفید پنجه ها خزید و به قلب زاگرل خنجر زد. هیچ کدام از اعضای آن قبیله متوجه نشدند که گارونا آنجا بوده است. بعد از مرگ غیرمنتظره ی رهبر قبیله، آشوب داخلی میان شان حکم فرما شد و برادران و پسران زاگرل برای کسب ریاست قبیله با هم جنگیدند. سفید پنجه ها توانستند دوام بیاورند، اما هرگز به اندازه ی قبل نیرومند نشدند.

سالار دوروتان از قبل نگران جنگ علیه درانای‌ها بود. مرگ زاگرل نگرانی‌هایش را بیشتر کرد. مردن بزرگ‌ترین منتقد هورد نمی‌توانست تصادفی باشد. اما دوروتان مدرکی از قتل رئیس قبیله‌ی سفید پنجه‌ها در دست نداشت. آیا این کار یکی از خویشاوندان تشنه به قدرت او بود یا کار نیروی پنهانی دیگر؟





شورای سایه قدرت را از فرزول گرفت

اولین جنگ سالار^۱

پنج سال قبل از درگاه تاریک

با حذف زاگرل و افزایش محبوبیت قبیله‌ی صخره سیاه، گولدان ملاقاتی میان سران قبایل و شمن‌ها در اوشوگون ترتیب داد. زمان نامزدی بلک هند برای رهبری رسیده بود، اما وارلاک نیاز به یک کار دیگر برای تضمین حمایت از جنگ سالار جدید داشت.

گولدان با ترس‌های شمن‌ها در اوشوگون بازی کرد. آن‌ها سال‌ها بی‌هیچ فایده‌ای به‌سوی عناصر گریه‌وزاری کرده بودند. اکنون باید با حقیقتی خشن روبه‌رو می‌شدند: ارواح سست دنیا، اورک‌ها را رها کرده بودند. اما گولدان اعلام کرد که هنوز امیدی برای شمن‌ها هست. او اظهار داشت که بلک هند با نیروی شکوهمند جدیدی قدرت آن‌ها را بازمی‌گرداند.

اسم این نیرو جادوی فل بود، و تنها امیدی بود که اورک‌ها برای نجات خود از دست درانای‌ها داشتند.

گولدان ادعا کرد که موجودات ولی‌نعمت به صخره سیاه آموخته‌اند که چگونه از این جادو استفاده کند. آن‌ها مشتاق بودند تا پیروزی را برای اورک‌ها تضمین کنند. اما گولدان هرگز نام کیل جیدن را برای قبایل افشا نکرد و از شیاطین نیز حرفی نزد. حتی بلک هند نیز در مورد لژیون سوزان نمی‌دانست. تنها وفادارترین مأموران گولدان در شورای سایه از تمام حقیقت آگاه بودند.

وارلاک‌های بلک هند جادوهایشان را روی اسیران درانای به کار بردند، جوهره‌ی حیات زندانی‌ها را بیرون کشیدند و آن‌ها را از درون سوزاندند. شمن‌ها که برای مدتی طولانی قدرتی نداشتند، به قبیله‌ی صخره سیاه التماس کردند که اسرار جادوی فل را با آن‌ها در میان بگذارند.

^۱ Warchief

حتی درک‌تار از قبیله‌ی گرگ‌های یخی اجازه‌ی دوروتان را خواست تا این جادو را بیاموزد. رئیس قبیله اگرچه در مورد جادوی فل و ویژگی‌های ظاهراً مخربش دچار سوءظن بود، اما به درک‌تار این اجازه را داد. باز داشتن این قدرت از شمن طایفه، گرگ‌های یخی را در مقام ضعف قرار می‌داد. دوروتان اجازه نمی‌داد این اتفاق بیفتد.

درک‌تار یکی از چند شمنی بود که جادوی فل را فراگرفت. اورک‌هایی از تمام قبایل از وارلاک‌های صخره سیاه آموزش دیدند. همان‌طور که گولدان نقشه داشت. صخره سیاه و رئیس قبیله‌شان به‌صورت اربابان جادوی فل دیده می‌شدند و با آن‌ها با حداکثر احترام رفتار می‌شد.

وقتی شمن‌ها در نیروی جادوی فل غرق شدند، گولدان یک بار دیگر اورک‌ها را مخاطب قرار داد. او هشدار داد که درانای‌ها در حال بسیج نیروهای دفاعی خود هستند. اگر قبایل با هم کار نمی‌کردند، مطمئناً جنگ را می‌باختند، حتی با وجود جادوی فل. آنچه اورک‌ها نیاز داشتند یک رهبر واحد بود تا بر عملیات‌های نظامی نظارت داشته باشد، یک جنگ‌سالار برای فرمان دادن به رؤسای قبایل.

و چه کسی از بلک‌هند برای پر کردن چنین نقشی بهتر بود، که قبیله‌اش را از یک پیروزی به پیروزی دیگری در مقابل درانای‌ها هدایت کرده بود؟

بعضی از رؤسای قبایل بلک‌هند را یک رقیب می‌دیدند، اما هیچ‌کس قادر به انکار قدرت او نبود. او اسرار جادوی فل را در اختیار داشت. همچنین قبیله‌اش را به یک ماشین جنگی توقف‌ناپذیر تبدیل کرده بود. اگر رؤسای قبایل بلک‌هند را جنگ‌سالار خود می‌خواندند، شاید او می‌توانست با سایر قبیله‌ها همین کار را بکند.

در نهایت، آرا یک‌دست بود. دوروتان خودش با اکراه به بلک‌هند رأی داد، هرچند که او را یک ظالم می‌دید. رئیس قبیله‌ی گرگ‌های یخی می‌ترسید که اگر تنها صدای مخالف باشد، خود و قبیله‌اش از سوی صخره سیاه با عواقب ترسناکی مواجه شوند.

هورد اکنون رهبری وحشی و تسلیم‌ناپذیر داشت: جنگ‌سالار بلک هند. اورک‌ها تحت رهبری او دیگر با بی‌نظمی نمی‌جنگیدند. آن‌ها با هدف و دقت حمله می‌کردند. آن‌ها درانای‌ها را محو می‌کردند و بقایایشان را از دنیا می‌زدودند.

به‌خاطر نیاکان. به‌خاطر قبایل. به‌خاطر هورد.



طبل‌های جنگ

جنگ سالار بلک هند، منصوب شد تا قبایل را متحد کند و از هورد نیروی جنگی مناسبی بسازد. او دستور داد معماران صخره سیاه سازه‌ای جدید در غرب جنگل تانان بسازند. این سنگر به نام سیتادل^۱ شناخته شد. آنجا پایگاهی برای قبایل بود، جایی که رؤسای قبایل می‌توانستند با هم دیدار کرده و طرح‌های مربوط به حمله‌های بعدی را بریزند.

سیتادل همچنین خانه‌ی وارلاک‌های هورد بود. آن‌ها درون دژ می‌توانستند مهارت‌هایشان را پرورش دهند و شاگردانی را در زمینه‌ی جادوی فل تربیت کنند. گولدان و شورای سایه‌ی او سیتادل را اقامتگاه اصلی جدید خود قرار دادند. اورک‌های کمی در این مورد می‌دانستند، حتی وارلاک‌های خارج از حلقه نیز آگاه نبودند. اعضای شورای سایه با دیگر ساکنان دژ مخلوط می‌شدند، مخفیانه آن‌ها را تماشا می‌کردند و هرچه می‌دیدند را به گولدان گزارش می‌دادند.

در حالی که معماران، بنیان سیتادل را پی می‌افکندند، بلک هند قوانین جدیدی برای ساختار هورد بنیان گذاشت. تا آن زمان قبایل بی‌پروایانه به درانای‌ها حمله می‌کردند. بلک هند بی‌نظمی در افرادش را تحمل نمی‌کرد. او نقاط قوت و ضعف هر قبیله را می‌دانست، و به هر کدام نقشی ویژه در هورد داد.

کوچک‌ترین و پرتحرک‌ترین قبایل را که می‌توانستند سریع از یک منطقه به منطقه‌ی دیگری حرکت کنند، به‌عنوان دیده‌بان، مهاجم و نیروهای امدادی گماشت. این قبایل شامل حفره خونین، شکم اژدها^۲، دست بریده‌ها، اربابان رعد، سایه ماه و جوندگان استخوان می‌شدند.

^۱ Citadel

^۲ Dragon maw

باقی قبایل نیروی رزمی اصلی هورد را می‌ساختند. آن‌ها حملات مستقیم به اقامتگاه‌های درانای‌ها را هدایت می‌کردند و ستون فقرات ارتش اورک‌ها را تشکیل می‌دادند. بین این قبایل، صخره سیاه، آواز جنگ و گرگ‌های یخی جایگاه برتری داشتند.

در آغاز همه‌ی قبایل مشتاقانه پیشنهاد بلک هند را نپذیرفتند. بسیاری از اورک‌ها به این فکر که یک بیگانه آن‌ها را در نبرد هدایت کند واکنشی خصمانه داشتند، حتی کسی که عنوان جنگ‌سالار را با خود داشته باشد. بلک هند با پیشنهاد قدرت، حمایت بعضی از اورک‌ها را به دست آورد، اما بیشتر به خشونت تکیه داشت، تا وفاداری آن‌ها را تضمین کند. جنگ‌سالار جدید فردی ظالم بود و نافرمانی را تحمل نمی‌کرد. نه از قبیله‌ی خود و نه از اعضای دیگر هورد.

بلک هند هرکسی که از روی حماقت سخنی علیه‌اش می‌گفت را اعدام می‌کرد. او همه‌ی قبایل را تهدید کرد که نتیجه‌ی مخالفت با اراده‌اش نابودی است. جنگ‌سالار با داشتن قبیله‌ی صخره سیاه در کنارش، قدرت و ابزار اجرای چنین تهدیداتی را داشت. قبایل خواسته یا ناخواسته به تدریج حاکمیت بلک هند را پذیرفتند و در دستگاه هورد قرار گرفتند.

بلک هند برای حفظ نظم و انضباط در ارتش، خود را با معاونان نیرومندی احاطه کرد. بزرگ‌ترین آن‌ها ایتریگ^۱، اورگریم دوم هم‌ر و واروک ساورفنگ^۲ بودند. هرکدام از آن‌ها رئیس قبیله‌ای نیرومند در جایگاه خود بودند.

اورگریم و معاونینش دستگاه جنگی صخره سیاه را مدیریت می‌کردند. آهنگران روز و شب چون بردگان در کوره‌های گورگروند مشغول کار بودند. دود غلیظ جلوی خورشید را گرفته بود. صخره سیاه هزاران سلاح، زره و ابزار محاصره برای قبایل ساخت.

^۱ Eitrigg
^۲ Varok Saurfang

بهای جادوی فل

برای جنگ سالار بلک هند، جنگ افزارها فقط بخشی از نقشه‌ی تقویت هورد بودند. او برای افزایش سربازان در دسترسش به اوگرها و موکناثال‌ها جایی در ارتشش پیشنهاد داد. همچنین قدرتمندترین وارلاک‌هایش را به نزد قبایل دیگر فرستاد. آن‌ها از جادوی فل خود استفاده می‌کردند تا در نوجوان‌ها قدرت و خشم افراد بالغ را بکارند.

تقریباً همه‌ی رؤسای قبایل اورک این شیوه‌های جدید را پذیرفتند و آن را راهی برای تقویت قبیله‌ی خود می‌دیدند. دوروتان استثنا بود. فکر گذاشتن نوجوانان گرگ‌های یخی در معرض جادوهای عجیب وارلاک‌ها او را ناراحت می‌کرد، اما انتخابی نداشت. بلک هند مشخص کرده بود که هرکس از دستور او سرپیچی کند، خودش و قبیله‌اش تاوان خواهد داد. برای دوروتان، امنیت و ایمنی گرگ‌های یخی ورای هرچیزی بود. مقابل چشمان او وارلاک‌های صخره سیاه جوانان قبیله‌اش را در جادوی سبز غرق کرده و آن‌ها را تبدیل به جنگجویانی نیرومند و تشنه به خون کردند.

این شیوه‌های ظالمانه تنها چیزی نبود که دوروتان را می‌آزرد. استفاده‌ی زیاد از جادوی فل اورک‌ها را تغییر می‌داد. پوست قهوه‌ای‌شان لکه‌لکه و سبز می‌شد.

اگرچه دوروتان دلیلش را دقیقاً نمی‌دانست، اما با احتمال بالایی جادوی وارلاک‌ها را مقصر می‌دانست. تغییر رنگ نشانه‌ی شومی بود. این اتفاق فقط این واقعیت را تأیید می‌کرد که قدرتی که اورک‌ها به کار می‌بردند منشأ شیطانی داشت.

دیگر اورک‌ها مشکلی با این تغییر نداشتند. اگر تغییر رنگ پوست بهایی بود که برای داشتن جادوی فل باید می‌پرداختند، اشکالی نداشت.

چکش گرگومیش

در حالی که هورد برمی‌خاست، رنگ‌پریده‌ها در دخمه‌های زیر ناگراند در حال پیشرفت بودند. سال‌ها قبل این جامعه از تبعیدی‌ها به انرژی‌های ویدی که از کئور، ناروی در حال فساد و گیرافتاده در اوشوگون، ساطع می‌شد تلنگر زدند. نیروهای تاریک آن‌ها در قدرت، حتی با جادوی فل رقابت می‌کرد.

شایعات رنگ‌پریده‌ها و قدرت‌های ماورایی آن‌ها سرانجام به گولدان رسید. اگرچه وارلاک ارزش کمی به این شایعات می‌داد، اما کیل جیدن مجذوب شد. ارباب شیطانی به گولدان فشار آورد تا پیروزی بر درانای‌ها را به هر بهایی تضمین کند. این امر به معنای تحقیق در مورد رنگ‌پریدگان و تشخیص این بود که آیا جادوی آن‌ها می‌توانست هورد را نیرومندتر سازد یا نه.

گولدان شاگرد خود چوگال را فرستاد تا در مورد رنگ‌پریدگان بیشتر بفهمد. اگر ثابت می‌شد تبعیدی‌ان همان قدر که شایعات ادعا می‌کردند نیرومند هستند، او به ساحر اوگر فرمان می‌داد که آن‌ها را به هورد بیاورد.

چوگال احتیاط را کنار گذاشت و به غارهای زیرزمینی رنگ‌پریدگان شتافت. اوگر ساحر انتظار نبرد داشت، اما چنین اتفاقی نیفتاد. رنگ‌پریدگان با ورود او مقابله نکردند. آن‌ها مشتاق بودند پیشگویی نابودی خود که ساعت گرگومیش خوانده می‌شد را به اشتراک بگذارند. رنگ‌پریدگان زمانی را می‌دیدند که سایه تمام کائنات را می‌پوشاند و تمام حیات موجود را خاموش می‌ساخت.

چوگال علاقه‌ی کمی به ساعت گرگومیش داشت. او بیشتر مشتاق جادوی سایه‌ی رنگ‌پریدگان بود. او هرگز انتظار چیزی مشابه آن را نداشت. می‌دانست که به‌عنوان سلاحی نیرومند می‌تواند به هورد خدمت کند.

چوگال برای آوردن رنگ‌پریدگان به سمت خود از باورهای آن‌ها بهره برد. او ادعا کرد که هورد وسیله‌ای برای یک هدف است، سلاحی که می‌توانند با آن ساعت گرگ‌ومیش را فراخوانند. رنگ‌پریدگان از فرصتی که برای خدمت به عنوان مأموران آخرالزمان پیدا کرده بودند، لذت می‌بردند. آن‌ها خود را وقف هورد کردند و قبیله‌ی اورکی جدیدی به نام چکش گرگ‌ومیش شکل دادند.

چوگال در حالی که آموزش می‌دید تا بر جادوی سایه مسلط شود، حقایقی در پیشگویی رنگ‌پریدگان دید. برای او چند سال طول کشید، اما سرانجام او گر سحر خود را وقف هدف آن‌ها کرد.



جهان در حال مرگ

چهار سال قبل از درگاه تاریک

هورد تحت فرمان جنگ سالار بلک هند، تهاجمی هماهنگ علیه سکونتگاه‌های کوچک و پایگاه‌های درانای‌ها در تمام دنیا ترتیب داد. اورک‌های مجهز به دستگاه‌های سنگین محاصره و سلاح‌های جدید، استحکامات دشمن را سرنگون کرده و دژها را یکی بعد از دیگری از بین بردند.

با پیش رفتن نبردها، روحیه‌ی درانای‌ها فرو ریخت. شکست تنها دلیل تضعیف روحیه‌ی آنان نبود، بلکه کشف اینکه لژیون سوزان اورک‌ها را تحت تأثیر خود قرار داده نیز از دلایلی بود.

نشانه‌ها گرداگرد درانای‌ها را گرفته بودند. اکنون بسیاری از اورک‌ها وارلاک شده و استفاده‌ی زیادشان از جادوی فل بهایش را از درانور گرفته بود. بیشه‌ها می‌مردند. رودها و نهرها در حال خشک شدن بودند و یا با انرژی‌های پلید آلوده می‌شدند.

از این حوادث هیچ‌کس به‌اندازه‌ی ولن حیرت‌زده نبود. توانایی او برای پیش‌بینی آینده به‌طور کلی بازگشته بود، اما این مسئله دیگر اهمیتی نداشت. کشف اینکه اورک‌ها بازیچه‌ی لژیون سوزان شده‌اند درانای‌ها را در بهت فرو برده بود.

ولن و والی‌ها مدتی طولانی در مورد اینکه چه کنند بحث کردند. آن‌ها راهی برای فرار از درانور نداشتند. تنها راهشان برای بقا، پس زدن حمله‌ی هورد بود، با این امید که لژیون به‌دنبال آن‌ها حمله‌ای تمام‌عیار انجام ندهد.

رهبران درانای می‌دانستند که دیگر نمی‌توانند از سکونتگاه‌های دورافتاده‌شان در برابر هورد دفاع کنند. آن‌ها به نیروهایشان دستور دادند که به شتراث و معبد کارابور عقب‌نشینی کنند. تقویت این دو شهر مهم‌ترین هدف بود.

درانای‌ها تنها کسانی نبودند که متوجه تأثیر جادوی فل بر درانور شدند. این انرژی‌ها برای سال‌ها قدرت عناصر را خاموش کرده بود و آن‌ها را به آشوب انداخته بود. اما در حالی که جادوی وارلاک‌ها در حال کشتن درانور بود، چیزی در ارواح بومی جهان تغییر کرد. آن‌ها دور هم جمع شدند، پیمان بستند تا اورک‌ها را نابود کنند و مانع تخریب جهان توسط آن‌ها شوند. عناصر نیروهای تحلیل‌رفته‌شان را جمع کردند و یک موجود نیرومند ایجاد کردند.

نام او سایروخ^۱ لرد آتش بود، و قرار بود هورد را برای همیشه در هم بشکند.



سایروخ و شکست عناصر

بعد از اینکه بخش زیادی از درانور تحت سلطه‌ی هورد درآمد، بلک هند به قبایل دستور داد نزدیک معبد کارابور، قلب معنوی جامعه‌ی درانای ها، جمع شوند. این بزرگ‌ترین حمله‌ای بود که تا آن زمان توسط هورد اجرا می‌شد. بلک هند باور داشت که اورک‌ها با نابود کردن کارابور می‌توانند روحیه‌ی درنای‌ها را در هم بشکنند. این کار، تسخیر پایتخت به‌شدت سنگربندی‌شده‌ی آن‌ها، شتراث، را بسیار راحت‌تر می‌کرد.

هورد در نزدیک شدن به کارابور با مقاومت کمی مواجه شد. همه‌چیز تا وقتی که اورک‌ها نزدیک آتش‌فشان بیرون معبد اردو زدند، خوب به نظر می‌آمد. بعد بدون هیچ خطاری از کوه آتش فوران کرد.

سایروخ در قلب آتش‌فشان شکل گرفت. ارباب آتش، خشم عنصری خود را روی اورک‌ها خالی کرد، و طوفانی آتشین، کوه را به سمت پایین درنوردید و صفوف هورد را از هم شکافت. ظهور سایروخ اورک‌ها را گیج کرد و ترساند، مخصوصاً شمن‌های سابق را. بسیاری از آن‌ها حمله را به‌عنوان نشانه‌ای از خشم ارواح عناصر نسبت به پذیرش جادوی فل دانستند.

گولدان کوشید که فاجعه را مهار کند. اگر وارلاک هورد را رها می‌کرد، اورک‌ها هرگز بر درانای‌ها پیروز نمی‌شدند. گولدان در سایروخ فرصتی طلایی دید. عناصر تمام قدرتش را در یک جا جمع کرده بودند. آن‌ها خود را آسیب‌پذیر کرده بودند. گولدان تاوان سختی از آن‌ها می‌گرفت. او قدرت سایروخ را برای خود و هورد می‌دزدید، و ارتباط میان اورک‌ها و عناصر درانور را یک بار برای همیشه نابود می‌کرد.

گولدان پیروان شورای سایه‌اش را در سراشیبی آتش‌فشان جمع کرد. هیچ‌کدام آن‌ها، حتی آن‌هایی که قبلاً شمن بودند، برای انجام این کار درنگ نکردند. وارلاک‌های شورای سایه خود را کاملاً به جادوی فل سپردند. آن‌ها با هم طلسمی عظیم اجرا کردند که سایروخ را با فل پر

کرد و جسم فیزیکی موجود را در هم شکست. کوه در اعتراض خروشید. شکافی در زمین گشوده شد و رودهای انرژی‌های فل و عنصری را بیرون ریخت. گولدان و وارلاک‌هایش از این انرژی‌ها استفاده کردند تا اورک‌ها را با نیرو پر کنند.

گولدان به موفقیت دست یافت. سربازان هورد اکنون نیرومندتر از هر زمان دیگری بودند، و آخرین ارتباط‌ها میان اورک‌ها و ارواح عنصری قطع شد. آتش‌فشان فل در دره‌ی سایه ماه به‌عنوان دست گولدان^۱ شناخته شد.



^۱ Hand of Gul'dan



گولدان قدرت هنمري هاي درانور را در هم شكست

تاریک شدن کارابور

پیشگو ولن و والی‌ها برای هفته‌ها شاهد بودند که ارتش عظیم هورد از دره‌ی سایه ماه پیشروی می‌کند، و هرچیزی را در مسیرش از بین می‌برد. درانای‌ها هر کاری می‌توانستند کردند تا برای محاصره آماده باشند. معمارها استحکامات معبد را تقویت کردند. ویندیکاتورها و رنگاری‌های مشتاق نبرد از شتراث به سمت کارابور راه افتادند.

وقتی آتش‌فشان در دره‌ی سایه ماه با انرژی فل منفجر شد، ترس به مدافعان کارابور سرایت کرد. بسیاری از درانای‌ها شنیده بودند که اورک‌ها با لژیون سوزان متحد شده‌اند، اما مدارک کمی برای این حرف بود. اکنون مدرک درست جلوی چشمشان قرار داشت.

ولن میان درانای‌های کارابور حرکت می‌کرد، مردمش را با جادوی نور پر می‌کرد و به آن‌ها روحیه می‌داد. حتی وقتی هورد به دژ رسید و دستگاه‌های محاصره‌اش را باز کرد، ولن در صف جلو ماند.

بمباران هورد بی‌امان بود. دستگاه‌های محاصره تخته‌سنگ‌هایی آغشته به نیروی فل را به دیوارهای معبد می‌کوبید تا اینکه فرو ریخت. هزاران اورک نعره‌کشان به سمت شکاف یورش بردند و با رنگاری و ویندیکاتورهای به شدت مسلح درگیر شدند. مدافعان کارابور با چنان شدتی می‌جنگیدند که هرگز اورک‌ها تا پیش از آن از درانای‌ها ندیده بودند. برخلاف تمام احتمالات، ولن و نیروهای کمترش هورد را عقب راندند و آن‌ها را در مضیقه گذاشتند.

برای یک لحظه پیروزی در دسترس درانای‌ها به نظر می‌آمد؛ بعد دور شد.

پشت خطوط هورد، گولدان و شورای سایه‌اش راهی یافتند تا این بن‌بست را در هم بشکنند. آن‌ها توجه‌شان را به ستاره‌ی تاریکی که بالای دره‌ی سایه ماه معلق بود برگرداندند. اورک‌ها نمی‌دانستند که این موجود آسمانی عجیب، نارویی در حال فساد به نام کآرا است. این موجود تسلیم سایه شده بود و از کالبدش انرژی‌های نیرومند وید ساطع می‌شد.

اورک‌های سایه ماه از قبل می‌دانستند که ستاره‌ی تاریک با نیرویی شگفت‌آور می‌تپد، و با آن مانند جسمی مقدس رفتار می‌کردند. قبایل برای نسل‌ها از تلنجر زدن به انرژی‌های آن منع شده بودند. گولدان و وارلاک‌هایش اهمیت کمی به این قوانین باستانی می‌دادند.

شورای سایه با کمک هم مراسمی اجرا کردند که قدرت ستاره‌ی تاریک را می‌کشید و به کارابور هدایت می‌کرد. ستونی از انرژی سایه آسمان را شکافت و به موقعیت درانای‌های درون معبد کوبیده شد. بسیاری از مدافعان درجا مردند. بقیه با امواج جادوی سایه که شهر را در بر گرفته بود، به جنون گام نهادند.

ولن با فراخواندن هر ذره از اراده‌ی خود، به‌سختی وید را عقب زد. او بازماندگانی را که می‌توانست جمع کرد و آن‌ها را در فراری پُرمخاطره به‌سوی بندر کارابور هدایت کرد. وقتی هورد دوباره به معبد حمله کرد، پیشگو و افرادش از منطقه‌ی خطر خارج شده بودند.

اگرچه ولن جان سالم به در برد، اما کارابور از دست رفته بود. هجوم انرژی وید دژ سابقاً شکوهمند را برای همیشه از بین برده بود. آنجا معبد سیاه^۱ نام گرفت.

هورد پیروزمندانه به خیابان‌های کارابور ریخت و پیروزی خود را با بی‌حرمتی به مقدسات درانای‌ها جشن گرفت. اورک‌ها مدافعانی که باقی مانده بودند را ریشه‌کن کردند. عده‌ی کمی از مرگی سریع برخوردار شدند. هورد بسیاری از آن‌ها را زندانی کرد.

گولدان فوراً معبد سیاه را مطالبه کرد. او در ملاعام بیان کرد که آنجا دژی برای نگاه داشتن درانای‌های زندانی خواهد بود، جایی که او و تعدادی از وارلاک‌ها می‌توانست پیرامون زندانیان تحقیق کنند. معبد سیاه در حقیقت به‌عنوان پایگاه جدیدی برای فعالیت شورای سایه عمل می‌کرد. گولدان، بلک هند را متقاعد کرد که جدا کردن محفل مخفی‌اش از سیتادل، به شورای سایه کمک می‌کند که از چشم دیگر اورک‌ها مخفی بمانند. واقعیت این بود که گولدان می‌خواست میان خودش و جنگ‌سالار فاصله بیندازد تا بتواند آزاد از چشمان همیشه مراقب بلک هند، فعالیت کند.

گولدان و شورای سایه‌اش مسئول زندانی‌های درانای شدند. آن‌ها زندانیان را در معرض شکنجه‌های وحشیانه‌ای قرار دادند تا هر اطلاعاتی که می‌توانند از استحکامات شتراث به دست بیاورند. با گذشت زمان، آن‌ها چیزهای زیادی از شهر فهمیدند. در شتراث پادگانی بزرگ‌تر از کارابور وجود داشت، و فتح آنجا بسیار سخت‌تر بود. این بزرگ‌ترین چالشی بود که هورد تاکنون با آن روبه‌رو شده بود.



منرات نابودگر^۱

سه سال قبل از درگاه تاریک

با وجود فرار ولن، کیل جیدن از پیروزی هورد خوشنود بود. او ترجیح می‌داد پیشگو را مرده ببیند. اما بدش هم نمی‌آمد دستگیرش کند تا بتواند او را تحقیر و شکنجه کند.

بالاخره پیشگو نصیبش می‌شد. نگرانی بزرگ‌تر کیل جیدن فتح شتراث بود. هورد کارابور را فتح کرده بود، اما تنها با مهار نیروی ستاره‌ی تاریک. این حقه‌ای بود که دوباره نمی‌توانستند از آن استفاده کنند. به‌علاوه، تکنیک‌های وارلاک در زمینه‌ی آغشته کردن اورک‌های نوجوان به نیروی فل برای قدرتمندتر ساختنشان، نتیجه‌ای خلاف چیزی که به نظر می‌رسید داشت. کیل جیدن می‌دانست که گولدان و پیروانش اگر قرار باشد شتراث را فتح کنند، به چیز دیگری نیاز دارند، چیزی بزرگ‌تر.

گولدان و وارلاک‌هایش قبلاً با انرژی‌های فل به نژادشان نیرو داده بودند، اما این فرایند به آن‌ها نیروی محدودی می‌داد. نوشیدن خون یک شیطان روشی بسیار برتر از دادن قدرت دگرجهانی به اورک‌ها بود. این امر همچنین فساد آن‌ها را کامل می‌کرد و آنان را برای همیشه به لژیون سوزان پیوند می‌زد. کیل جیدن این نقشه‌ها را برای گولدان آشکار کرد، و قدرتی که در صورت خدمت وفادارانه به ارباب شیطانی به او داده می‌شد را یادآور شد. وارلاک آن وعده را فراموش نکرده بود. به فساد کشاندن نژادش بهایی کوچک برای خدا شدن بود.

گولدان بلک هند را متقاعد ساخت که بالای کوهی نزدیک سیتادل، گردهمایی‌ای برای قبایل تشکیل دهد، جایی که او در آنجا به اورک‌ها قدرت عطا کند. او هرگز به بلک هند نگفت که منشأ این قدرت چیست. تنها به او گفت که راه جدیدی برای استفاده از جادوی فل کسب کرده است.

وقتی بلک هند فرمان گردهمایی را داد، کیل جیدن قدرتش را فراخواند و درگاهی موقت به معبد سیاه گشود. از درون آن، یک پیت لرد^۱ به نام منراث نابودگر ظاهر شد. این شیطان بزرگ شاخدار یکی از بزرگترین ژنرالهای لژیون بود و حملات بی شماری را علیه دشمنان هدایت کرده بود. حتی وارلاک‌ها که از چیزهای کمی می‌هراسیدند، با حضور شیطان وحشتزده شدند.

گولدان حضور منراث را مخفی کرد و تنها به وارلاک‌های مورداعتمادش در شورای سایه پیرامون شیطان و دلیل حضورش در درانور گفت.

اما نرزول حقیقت را فهمید. گولدان و شورای سایه‌اش به دلیل تکبر، شمن ارشد را نزدیک خود نگاه می‌داشتند تا او شاهد فساد تدریجی نژادش باشد. آن‌ها فکر می‌کردند که او ترسو تر و خرد شده‌تر از آن است که در مورد چیزهایی که می‌بیند اقدامی کند. آن‌ها اشتباه می‌کردند.

نرزول سال‌ها در اعماق تنفر از خود و تأسف مانده بود، اما زمانی که نقشه‌ی خوراندن خون شیطان به اورک‌ها را فهمید، چیزی تغییر کرد. می‌دانست که اگر کاری نکند تمام نژادش محکوم به نابودی است. او شجاعتش را جمع کرد و تصمیم گرفت در مورد مقاصد گولدان به کسی هشدار دهد. می‌دانست که بیشتر رؤسای قبایل اورک حرف او را نادیده می‌گیرند. آن‌ها به هورد و بلک هند بسیار وفادار بودند، و مست قدرت خلسه‌آور فل.

با این حال یک نفر بود که امکان داشت مثل دیگران نباشد: سالار دوروتان. او در مورد جنگیدن با درانای‌ها بسیار بی‌میل بود، و این اخبار به نرزول رسیده بود. اگر یک نفر بود که به هشدارهای شمن گوش می‌داد، او رهبر شریف گرگ‌های یخی بود.

در حالی که گولدان و وارلاک‌هایش برای ملاقات اورک‌ها آماده می‌شدند، نرزول نامه‌ای ناشناس خطاب به دوراتان را در میان دستورات شورای سایه به قبیله‌ی گرگ‌های یخی گذاشت. او در پیام اصرار کرده بود که رئیس قبیله در گردهمایی بعدی از دستور گولدان پیروی نکند، وگرنه مردمش متحمل تقدیری بدتر از مرگ خواهند شد.

شورای سایه هرگز از این اقدام نرزول آگاه نشد.

زنجیرهای بردگی

بر فراز کوهی که نزدیک سیتادل قد برافراشته بود، گولدان رؤسای قبایل جمع شده را مخاطب قرار داد. او برکه‌ای از خون جوشان منراث را آشکار کرد، اما منشأ آن را مشخص نکرد. او صرفاً اشاره کرد که این مایع سبز هدیه‌ای است از جانب موجودات باشکوهی که جادوی فل را به اورک‌ها آموخته‌اند. اکنون آن‌ها می‌خواستند چیز بیشتری به قبایل بدهند. اورک‌ها با نوشیدن از این مایع نیرویی مشابه خدایان کسب می‌کردند.

گولدان رؤسای قبایل را برای پذیرفتن این هدیه به چالش کشید، و گروماش هل‌اسکریم اولین فردی بود که جلو آمد. او که همواره به دنبال نشان دادن بی‌باکی خود بود، اول از همه خون منراث را نوشید. اورک‌ها در انتظار اتفاق بعدی ساکت ماندند. نور سرخ جهنمی‌ای از چشمان او درخشید. رئیس قبیله‌ی آواز جنگ با فریاد بلندی خواستار خون درانای‌ها شد.

این قدرت از دیگر اورک‌های حاضر دریغ نمی‌شد. تقریباً همه می‌خواستند از آن بنوشند و هجوم قدرتی که به گروماش دست داد را تجربه کنند. تنها عده‌ی کمی عقب ایستادند، از جمله اورگریم دوم‌همر و سالار دوروتان.

دوروتان پیام ناشناس نرزول را دریافت کرده و آن را در قلبش جای داده بود. او با دانستن اینکه حرف زدن علیه هورد در این زمان به معنای مرگ است، ساکت ماند. اما تحت هیچ شرایطی به فردی از قبیله‌اش اجازه نمی‌داد در هدیه‌ی گولدان سهیم شود. دوروتان با اعلام اینکه انتخاب با خود اوست از نوشیدن خودداری کرد.

این کار موجب خشم گولدان شد. او از قبل به رئیس قبیله‌ی گرگ‌های یخی مشکوک بود. اکنون برایش سوال بود که آیا دوروتان چیزی در مورد لژیون سوزان و نقشه‌های برده‌ساختن اورک‌ها کشف کرده است. تحمل گولدان رو به پایان بود، اما با نزدیک شدن حمله به شتراث، او نمی‌توانست با کشتن رئیس قبیله‌ی گرگ‌های یخی موجب آشوب شود.

اورگریم نیز پیشنهاد نوشیدن را رد کرد. او درست همانند دوروتان در مورد ذات تشنه به خون هورد و استفاده‌ی زیادش از انرژی فل نگران بود. جنگجوی صخره سیاه با وحشت

نگریسته بود که جادوی فل رودهای پُرآب درانور را خشک می‌کند و باعث نابودی جنگل‌های سرسبز می‌شود. اورگریم در عمق وجودش می‌دانست که چیز اشتباهی در مورد هدیه‌ی گولدان وجود دارد.

اورگریم برای جلوگیری از جلب سوءظن اعلام کرد که لایق نوشیدن از جامی که بلک هند از آن نوشیده نیست، به هر حال او خادم جنگ‌سالار بود. نقشه‌ی اورگریم مؤثر واقع شد. هم گولدان و هم بلک هند امتناع او را نشانه‌ای از فرمان‌برداری دیدند.

اورک‌هایی که از خون منراث نوشیدند در لذت تغییر یافتن بدن‌هایشان و پُر شدنش با نیرو غرق شدند. تمام تردید، ترس و عدم اطمینان، از ذهن‌هایشان محو شد. نتایج مشابه به تدریج برای همه‌ی اورک‌ها رخ داد. اگرچه همه از خون منراث ننوشیدند، اما از آن‌هایی که چنین کردند، هاله‌ای نامحسوس از انرژی فل ساطع می‌شد. این هاله در استخوان و خون اورک‌های مجاور نفوذ می‌کرد. سرانجام حتی دوروتان، اورگریم و اورک‌های دیگری که از خون شیاطین ننوشیده بودند، پوست خود را کاملاً سبز یافتند.

در مکان گردهمایی، اورک‌هایی که از خون منراث می‌نوشیدند بر سینه می‌کوبیدند و با فریاد سر درانای‌ها را طلب می‌کردند.

جنگ‌سالار بلک هند، آنچه می‌خواستند را به آن‌ها داد. او دستور داد که هورد همان شب به سوی شهر شتراث پیشروی کند.

اورک‌ها به راه افتادند و گولدان کوهستان پشت سرشان را به جادوی فل آغشته کرد. زمین غرید و شکافته شد، زبانه‌های آتش فوران کردند. گولدان ادعا کرد که این نشانه‌ی پیروزی قطعی آن‌هاست، همان طور که فوران آتش‌فشان نشانه‌ی فتح آن‌ها در کارابور بود. منظره‌ی کوه لرزان، اورک‌ها را با شجاعتی عنان‌گسیخته پر کرد. این کوهستان شکسته بعدها به سریر کیل جیدن^۱ مشهور شد.

^۱ Throne of Kil'jaeden



هل اسکریم در حال نوشیدن خون شیطان



مگهار^۱

یک گروه از اورک‌ها از تأثیر جادوی فل مصون ماندند. آن‌ها افرادی بودند که به آبله‌ی سرخ مبتلا شده و ساکن گارادار بودند. گِراش^۲، فرزند گروماش هل‌اسکریم در میان آن‌ها قرار داشت.

این افراد بیمار، به علت انزوایشان همانند بقیه‌ی نژادشان مبتلا نشدند. این اورک‌ها بعداً به مگهار یا فاسدنشدگان مشهور شدند.



مخامره‌ی شتراث

شتراث نابود می‌شد. ولن این را پیشگویی کرده بود.

در هفته‌های بعد از سقوط کارابور، پیشگو الهاماتی از آخرالزمان داشت. او آسمانی سرخ، مانند خون را بالای شتراث دیده بود، که از آن زهری می‌تراوید که مردم او را تبدیل به هیولا می‌کرد. او هزاران مرد، زن و بچه‌ی درانای را دیده بود که توسط اورک‌ها تکه‌تکه می‌شدند. و شتراث پایتخت محبوبشان را می‌دید که در جهنمی سوزان از آتش فل می‌سوخت.

اگرچه ولن در مورد قطعیت الهاماتش هنوز شک داشت، اما نمی‌توانست مسائل را به شانس واگذار کند. درانای‌ها نمی‌توانستند شتراث را برای همیشه حفظ کنند. این مسئله واضح بود.

ولن ابتدا فراخوان تخلیه‌ی شتراث را داد، ولی این کار هورد را فقط موقتاً دور می‌کرد. اورک‌ها به تعقیب درانای‌ها ادامه می‌دادند تا جایی که مطمئن شوند همه‌ی آن‌ها را نابود کرده‌اند. ولن و پیروانش برای آن هم نقشه‌ای داشتند. گروهی از درانای‌ها به‌سوی امنیت می‌گریختند، اما بدنه‌ی ارتش در شتراث باقی می‌ماند. آن‌ها زندگی خود را فدا می‌کردند تا هورد باور کند که همه‌شان را نابود کرده است. مسئولیت ترسناکی بر دوش مدافعان شتراث بود، اما درانای‌ها از وظیفه‌ی خود نه‌راسیدند.

ولن عهد کرد که یکی از این مدافعان باشد. او کارابور را برای هورد گذاشته بود، با شتراث چنین نمی‌کرد. اگر لازم بود برای دفاع از شهر می‌مرد. والی‌ها با او بحث کردند. آن‌ها در قلبشان می‌دانستند که شتراث محکوم به نابودی است. اگر کمترین امیدی برای بقای نژادشان بود، زیر سایه‌ی رهبری خردمندانه‌ی ولن نتیجه می‌داد. بعد از یک روز بحث داغ، سرانجام پیشگو را راضی به ترک شتراث کردند.

در حالی که قبایل از سریر کیل جیدن پیشروی می کردند، ولن و والی هایش آماده می شدند. پیشگو بسیاری از ساکنان شهر را به تلردور^۱ برد، معبدی دور که در جزیره ای در دریای زنگار ساخته شده بود. در این حین پیشاهنگ های رنگاری مدام به صفوف هورد حمله می کردند و از سرعتشان می کاستند. در شتراث ویندیکاتورها استحکامات را تقویت می کردند.

در حین نزدیک شدن هورد به شتراث، شکل اثری کیل جیدن مقابل آن ها ظاهر شد. اکنون که اورک ها روحشان را به لژیون زنجیر کرده بودند، او نیازی به پنهان ماندن نمی دید.

کیل جیدن خودش را یکی از کسانی معرفی کرد که جادوی فل و هدایای دیگر را به اورک ها داده است. او برای کمک به شکست درانای ها و سرنگون کردن دژشان، یک بار دیگر به اورک ها سلاح می داد. او دانش طلسم های مخرب جدیدی را به وارلاک ها داد، طلسم هایی که ترس را در قلب دشمن می کاشت.

در این حین، گولدان از سلاح منحن جدیدی که شورای سایه برای محاصره ایجاد کرده بود، پرده برداشت. وارلاک ها جادوی خود را با آبله ی سرخ مخلوط کرده و معجونی متصاعدشونده ایجاد کرده بودند که طاعون را در میان درانای ها گسترش می داد. شورای سایه این مایع را با بمب های اولیه که با دستگاه های محاصره به شتراث پرتاب شدند، مخلوط کرد.

بمب ها روی دیوارهای شتراث منفجر شده و مهی آلوده ایجاد کردند که پوست درنای ها را می سوزاند و مانع نفس کشیدنشان می شد. مه غلیظ قرمزی برج و باروهای شتراث را پوشاند و پیشروی ارتش هورد را مخفی ساخت.

در حالی که مه به ساکنان شتراث آسیب می رساند، اورک ها از رخنه های دیوار شهر، هجومشان را آغاز کردند. وارلاک ها با استفاده از طلسم هایی که کیل جیدن به آن ها آموخته بود، شهاب های آتشین سبزی را از آسمان نازل کرده و آن ها را به استحکامات شتراث

می‌کوبیدند. این صخره‌های عظیم خردکننده به‌صورت شیاطین عظیمی به نام اینفرنال^۱ برمی‌خاستند.

ماراد، آکاما، نوبوندو و هزاران نفر از دیگر مدافعان شتراث محکم در برابر حمله‌ی هورد ایستادند. آن‌ها می‌دانستند که محکوم به نابودی هستند، و تنها به این امید داشتند که هر تعداد از اورک‌ها را که می‌توانند، با خود ببرند.

در میان نبرد وحشیانه، بازمانده‌های درانای سعی کردند که از شهر بگریزند. بعضی از این گروه‌ها توسط ماراد و هم‌قطاران ویندیکاتور او رهبری می‌شدند. اگرچه جنگجویان مقدس نمی‌خواستند از جنگیدن فرار کنند، اما اهمیت نجات بی‌گناهان را می‌دانستند. بسیاری از این ویندیکاتورها موفق نشدند. رندهای خون در میان خیابان‌ها و معابد شتراث جاری شد. هورد از جان هیچ‌کس نگذشت.

مدت زیادی طول نکشید که شتراث سقوط کرد. بسیاری از سربازان هورد در کنار درانای‌های کشته‌شده افتاده بودند. این پرتلفات‌ترین نبرد هورد بود. اما آن‌ها پیروز شده بودند.

با وجود پیروزی، گولدان به دردرس افتاد. ولن یک بار دیگر فرار کرده بود. وارلاک می‌ترسید که کیل جیدن از این اتفاق خشمگین شود. ارباب شیطانی هنوز با گولدان ارتباط برقرار نکرده بود و او امید داشت پیش از این اتفاق رد پیشگو را بگیرد. او فوراً گارونا را برای شکار ولن فرستاد. آدم‌کش شورای سایه خود را ملزم به این وظیفه کرد. او سال‌ها درانور را به‌دنبال ولن گشت، اما هرگز او را نیافت.

^۱ Infernal

نابودی اوچیندون

هزاران نفر از درانای‌ها در شتراث مردند، اما فداکاری‌شان به بسیاری از درانای‌های دیگر اجازه‌ی فرار داد.

تعدادی از ویندیکاتور‌ها، راهب‌ها و رنگاری‌ها از حمله‌ی اولیه جان سالم به در بردند. آن‌ها به شهر زیرزمینی اوچیندون عقب نشستند، به این امید که در مقابل هورد از آنجا دفاع کنند. اوچیندون مقدس‌ترین مکان درانای‌ها در جهان بود، و این مدافعان قادر نبودند این فکر را تحمل کنند که اورک‌ها به نیاکان آن‌ها یا نارویی که آنجا بود، بی‌حرمتی کنند.

والی مالادار نیروهای نظامی‌ای که وارد اوچیندون شدند را سازماندهی کرد. آن‌ها دخمه‌های شهر زیرزمینی را محکم کرده و در انتظار حمله‌ی حتمی هورد نشستند.

گولدان از حضور درانای‌ها در اوچیندون مطلع بود و می‌ترسید که آن‌ها ارواح نیاکان خود را احضار کنند تا با هورد بجنگند. وارلاک ترون گور و قدرتمندترین افراد شورای سایه را جدا کرد تا مانع این اتفاق شود.

ترون گور و وارلاک‌های دیگر به اوچیندون شتافته و با مقاومت شدیدی از سوی مدافعان روبه‌رو شدند. اگرچه قدرت وارلاک‌ها زیاد بودند، اما نیروی درانای‌ها نیز چنین بود. مالادار و افرادش از ارواح اوچیندون کمک دریافت کردند. درانای‌ها و اجدادشان بسیاری از افراد شورای سایه را کشتند.

پیروزی در حال خروج از چنگ شورای سایه بود. وقتی مالادار و نیروهایش نزدیک می‌شدند، ترون گور متحدان باقیمانده‌اش را فراخواند. آن‌ها با استفاده از دانش جدیدی که کیل جیدن به آن‌ها داده بود، قدرت‌هایشان را جمع کرده و دستشان را به حجاب ورای واقعیت دراز کردند. آن‌ها امیدوار بودند که شیطانی نیرومند را به دنیا احضار کنند، شیطانی که به دشمنان آن‌ها حمله کند.

وارلاک‌ها با ناامیدی وحشیانه‌شان چیزی بسیار متفاوت را احضار کردند.

یک موجود عنصری ماورایی به نام مورمور^۱ که از گوشه‌ای دور از جهان به درانور کشیده شده بود، درون اوچیندون تجسم یافت. موج رسیدنش، زمین را دونیم کرد، بسیاری از درانای‌ها را کشت و موجب انفجار شهر زیرزمینی شد. موج انرژی‌های مخرب مورمور از اوچیندون خارج شد و جنگل‌های اطراف را با خاک یکسان کرد.

والی مالادار و تعدادی از درانای‌ها از جادویشان استفاده کردند تا برای خود سپری در برابر انفجار بسازند. آن‌ها اگرچه زنده ماندند اما دیگر تعداد کافی برای مقاومت در برابر شورای سایه را نداشتند. ترون گور و افرادش، درانای‌ها را شکست داده و به زنجیر کشیدند. بعد از آن شورای سایه مورمور را در عمق اوچیندون محبوس کرد. تعدادی از وارلاک‌ها در زیرزمین ماندند تا مانع آزاد شدن آن موجود و آسیب رساندن به هورد شوند.

در سال‌های بعد، سرزمین سوخته و بی‌حیات اطراف اوچیندون به ویرانه‌ی استخوان مشهور شد. آنجا یادگار تلخ شکست درنای‌ها بود.





نقشه‌ی درانور در طی جنگ بین هورده و درانای ها

شکستگان^۱

دو سال قبل از درگاه تاریک

نابودی اوچیندون ناقوس مرگ درنای‌های درانور بود. اگرچه ولن و عده‌ای از مردم او جان سالم به در بردند، فرهنگ آن‌ها چنین نشد. آن‌ها باز فراری بودند، اما این بار در دنیایی در حال مرگ که پر از خادمان لژیون بود.

ولن به معمارها دستور داد تا استحکامات تلردور را تعمیر کنند. فلزکارهای درانای، شبکه‌ای از کریستال‌های آرکونایت ساختند که وجود معبد را از چشمان هورد دور نگاه می‌داشت.

در حالی که ماه‌ها سپری می‌شدند، ویندیکاتور ماراد و دیگر درانای‌های نجات‌یافته به تلردور رسیدند. آن‌ها چیزهای کمی از وحشتی که در شتراث دیده بودند، برای دیگران نقل کردند. آن‌ها خاطراتشان را مسکوت نگاه داشتند، و قلب و ذهنشان برای همیشه از آن آزرده ماند.

بازماندگان دیگر باری بیش از فقط زخم‌های روحی را حمل می‌کردند. ویندیکاتور آکاما و نوبوندو جزو بازماندگان مفلوکی بودند که دچار آبله‌ی سرخ هورد شده بودند. معجون شرورانه تن آن‌ها را تغییر داده بود، باعث شده بود کوچک‌تر و چروکیده شوند. این درانای‌های نفرین‌شده حتی دریافتند که ارتباطشان با نور مقدس نیز قطع شده است. کروکول^۲، یا شکستگان، چیزی بود که این افراد با آن خوانده می‌شدند و هرگز توسط دیگران به آن‌ها خوشامد گفته نمی‌شد. مردم تلردور می‌ترسیدند که مبتلایان عذاب خود را به درنای‌های سالم منتقل کنند. با وجود فریاد ولن و ماراد برای پذیرش شکستگان، آن‌ها سرانجام از پناهگاه رانده شدند.

آکاما، نوبوندو و دیگر شکستگان برای ادامه‌ی زندگی وارد محیط وحش شدند. مه سرخ^۳ عده‌ی دیگری را به شکل دیگری تغییر داده بود. بداقبال‌ترین شکستگان به‌صورت موجوداتی به

Broken ^۱

Krokul ^۲

Red Mist ^۳

نام از دست رفتگان^۱ تغییر شکل دادند. آن‌ها آسیب فیزیکی بیشتری دیده بودند و به تدریج عقل خود را از دست دادند. این تقدیری بود که انتظار هر کدام از شکستگان را می‌کشید. تمام چیزی که آن‌ها می‌توانستند به آن امید داشته باشند این بود که کسی را بیابند که آن‌ها را درمان کرده یا فسادشان را کاهش دهد.

سایر بازماندگان درانای، پناهگاه‌هایی در سراسر درانور یافتند. ولن بعدها به این پناهگاه‌های ایمن سفر کرد، تا هم مانع دستگیری خود توسط هورد شود و هم مردمش را به هر نحوی که می‌توانست یاری کند. با وجود تلاش‌هایش، درانای‌ها، در ترسی دائمی از فردا زندگی می‌کردند. آن‌ها هرگز نمی‌دانستند چه موقع ممکن است هورد پناهگاه‌شان را کشف کند. تلدور بزرگ‌ترین و مهم‌ترین این مکان‌ها باقی ماند. در حالی که زمان می‌گذشت و جادوی فل به کشتن جهان ادامه می‌داد، دریای اطراف جزیره خشک شد و محیطی باتلاقی که مرداب زنگار نامیده می‌شد، به‌جا گذاشت.



پاکسازی درانور

در حالی که اورک‌ها درنای‌ها را از بین می‌بردند، بلک‌هند جوخه‌هایی را فرستاد تا او را از دیگر تمدن‌های درانور آگاه نگاه دارند. او نقشه داشت یک روز آن‌ها را نیز فتح کند، اما نابودی درانای‌ها اولویت داشت. وقتی شتراث سقوط کرد، بلک‌هند توجهش را به دیگر ساکنان دنیا برگرداند.

سالار کیلروگ، قبیله‌ی حفره خونین را برای لشکرکشی به فارالون برد، جزیره‌ای سرسبز که آخرین سنگر نخستینی‌ها بود. محیط مجزایش باعث می‌شد یکی از چند نقطه‌ی درانور باشد که از جادوی فل آسیبی ندیده بود. آنجا جنگل‌های متراکمی داشت، اما کیلروگ و پیروانش با جنگیدن در چنین نقاطی سازگار بودند.

رسیدن به جزیره کار سختی بود. اورک‌ها با دریا آشنایی نداشتند و برای عبور از اقیانوس به اوگرهای کشتی‌ساز متکی بودند. وارلاک‌های اورک وقتی به فارالون رسیدند، جادو را از نخستینی‌ها مکیدند و از قدرت به‌دست‌آمده برای آتش زدن جنگل‌ها استفاده کردند. در حالی که حیات وحش در آتش می‌سوخت، کیلروگ و ارتشش هر بوتانی و جنساری که می‌توانستند بیابند را سلاخی کردند.

در این حین، قبایل آواز نبرد و چکش‌گرگ و میش، سنگر اوگرهای هایماول را سرنگون کردند. سالار گروماش و چوگال هر دو در محاصره شرکت کردند و هر دو از فرصت کشتار اوگرها لذت بردند.

برای چوگال محاصره‌ی هایماول رضایت‌بخش بود. فرصتی بود برای انتقام از کسانی که او را از شهر تبعید کرده بودند. او رهبر دژ، پیشوا مارگوک را پیدا کرد و کشت. هر دوی آن‌ها اوگرهایی دوسر و ساحرانی بااستعداد بودند. اما چوگال به اسرار جادوی فل و وید آگاهی داشت. او با این قدرت‌ها، مارگوک را به سریرش محدود کرد و اوگر ساحر را زنده سوزاند.

در جایی دیگر، بلک هند به قبایل گرگ های یخی، اربابان رعد و سفید پنجه ها دستور داد تا دنیا را از گرون ها، اوگرون ها، مگنارون ها و همچنین اوگرها پاک کنند.

به جز هایماول، بیشتر اوگرها از قبل به هورد پیوسته بودند. با این حال تعدادی از آن ها مستقل باقی مانده بودند. بلک هند علاقه ای به کسب وفاداری آن ها نداشت. قبلاً به آن ها فرصت داده شده بود که به او بپیوندند. اکنون آن ها را مرده می خواست.

گرگ های یخی و سفید پنجه ها شرافتی در شکار گرون ها، اوگرون ها، مگنارون ها و اوگرها نمی دیدند. آن ها بیشتر جنگجویان خود را عقب نگاه داشتند. اما سالار فنریس و جنگجویانش از این کار شرمند نبودند. آن ها از کشتار دشمنان قدیمی خود لذت می بردند.



رکسار و موکناثال

بلک هند همچنین به نابود کردن موکناثال اندیشید، اما دست نگاه داشت. یکی از دورگه ها، رکسار، که به هورد پیوسته بود جنگ سالار را متقاعد کرد که از جان مردمش چشم بپوشد.

رکسار پسر رهبر موکناثال، لئوراکس بود. دورگه ی جوان با فلسفه ی انزوطلبی پدرش موافق نبود. او برای افتخار در نبرد اشتیاق داشت. همچنین باور داشت که هورد می تواند به موکناثال کمک کند تا منابع آب و غذای جدیدی بیابد. اگرچه رکسار خودش را وقف هورد کرده بود، بعداً فهمید که در هدف هورد شرافتی یافت نمی شد.



یکی از چند گرونی که از کشتار هورد گریخت، گرول^۱ بود. او در گورگروند ارباب گروه کوچکی از اوگرها و گرون‌ها بود. گرول در قدرت فیزیکی و حيله بسیار بالاتر از باقی نژادش بود. او در آشیانه‌ی دوردستش در کوه‌ها از چندین محاصره‌ی اربابان رعد دوری جست. تلفات فنریس آن قدر زیاد شده بود که از حملاتش دست کشید.



سقوط اسکایریچ

آراکواهای برین در مناره‌های آراک یکی از بزرگ‌ترین چالش‌ها برای هورد بودند. این نژاد هوشمند، فناوری آپکسیس باستان را دوباره کشف کرده بود. آن‌ها این دانش استوانه‌ای بزرگ را بر فراز پایتخت رفیع خود، اسکایریچ قرار داده بودند. این دستگاه قدرت خورشید را مهار می‌کرد تا از سرزمین آن‌ها در برابر هورد دفاع کند.

جنگ‌سالار بلک هند کارگت بلیدفیست را فراخواند تا به آراکواها بپردازد. رئیس قبیله‌ی شرور، یک نیروی تهاجمی از قبایل دست بریده‌ها، شمشیر سوزان و شکم‌اژدها تشکیل داد. این ارتش سبک اما به‌شدت تحرک‌پذیر به جنگل‌های اطراف اسکایریچ شتافت، اما مهاجمان برای سلاح آراکواهای برین آماده نبودند. آراکواهای برین با نزدیک‌شدن اورک‌ها، استوانه‌ی خود را روشن کردند. پرتویی سوزان از آتش از بالای اسکایریچ منتشر شد و به آن‌سوی جنگل برخورد کرد، ده‌ها اورک را همان جایی که ایستاده بودند خاکستر کرد.

کارگت به‌جای ترتیب دادن حمله‌ی مستقیم دیگری، به‌دنبال متحدانی در نزدیکی بیشه‌ی تروکار گشت: آراکواهای تبعیدشده. این موجودات بی‌بال از اسکایریچ و ساکنانش نفرت داشتند. مهم‌تر اینکه راز آراکواهای برین را می‌دانستند. کارگت معامله‌ای با تبعیدشدگان کرد. آن‌ها به شهر آراکواها نفوذ کرده و سلاحشان را نابود می‌کردند. وقتی موفق می‌شدند، اورک‌ها به نبرد پیوسته و بقیه‌ی آراکواهای برین را نابود می‌کردند. بعد از آن تبعیدشدگان می‌توانستند اسکایریچ را برای خودشان بردارند.

تبعیدشدگان که با این پیشنهاد اغوا شده بودند وارد اسکایریچ شده و با شهر به جنگ پرداختند. تعداد آن‌ها برای شکست آراکواهای برین کافی نبود، اما هدفشان چیز دیگری بود. تبعیدشدگان با استفاده از قدرت‌های سایه‌ی خود، در شهر پیش تاختند و دستگاه بالای شهر را نابود کردند. انفجاری عظیم آسمان را شکافت و شعله‌ور کرد.

سرانجام وقتی کارگت و نیروهایش رسیدند، آراکواهای برین را سلاخی کردند و بدن‌هایشان را از شهر بیرون انداختند. اما این پایان کار نبود. اورک‌های دیوانه‌ی نبرد، علیه متحدانشان برگشتند و به تبعیدشدگان حمله کردند. کارگت این آراکواهای بی‌بال را تهدید می‌دید. آن‌ها موجودات زیرک و هوشمندی بودند. او تصور می‌کرد که آن‌ها روزی قدرت مخرب آراکواهای برین را فرا خواهند گرفت. کارگت مایل به پذیرش این خطر نبود. بیشتر از آن از خیانت به تبعیدشدگان نگون‌بخت لذت می‌برد.

افراد کارگت تمام آراکواهای برین را نکشتند. عده‌ای از آن‌ها را اسیر گرفتند. کارگت بر اساس آنچه که تبعیدیان در مورد حفره‌ی سثک به او گفته بودند، دستور داد این اسیران به برکه‌های نفرین‌شده‌ی منطقه انداخته شوند. رئیس قبیله از دیدن آراکواهای برین در حالی که انرژی سایه آن‌ها را به تبعیدشدگان تبدیل می‌کرد و البته از به خود پیچیدنشان، لذت می‌برد.

در نهایت حمله‌ی هورد به مناره‌های آراک، تمدن آراکوا‌ی برین را نابود کرد و تقریباً همه‌ی تبعیدشدگان را نیز از بین برد. تنها اندکی از آراکوا‌ی بی‌بال زنده ماندند، از جمله آن‌هایی که اخیراً به حفره‌ی سثک انداخته شده بودند. تبعیدی‌ها خود را در سایه‌ها مخفی کردند و از دست هورد به عمیق‌ترین گوشه‌های بیشه‌ی تروکار گریختند.

آراکواهای برینی که به تبعیدیان تبدیل شده بودند، به رهبری یک عضو سابق از نگهبانان اسکایریچ به نام گریزیک^۱ به هم پیوستند. او بیشتر پیروانش را به اوچیندون هدایت کرد، زیرا می‌دانست که اورک‌ها از آن ویرانه‌های نفرین‌شده می‌ترسند. او در آنجا نفرتی سخت از هورد را پروراند و منتظر روزی شد که بتواند از کسانی که خون ملت او را ریخته بودند، انتقام گیرد.

^۱ Grizzik

سکوت طولانی

در طول حمله به شترآ، کیل جیدن با سارگراس ملاقات کرد و به او در مورد اورک‌ها و تلاشش برای به فساد کشاندن آن‌ها گفت. حاکم لژیون از آنچه فهمیده بود خوشنود شد. اورک‌ها نیرویی توقف‌ناپذیر، آلوده به خون شیطانی و وفادار به لژیون بودند. اما چیزی بیشتر از نژادی بودند که می‌توانست به ارتش او بپیوندد. سارگراس از خیلی وقت پیش به دنبال راهی برای تضعیف مدافعان ازراث می‌گشت تا آن را برای حمله‌ی تمام‌عیار لژیون آماده کند. هورد ابزاری بی‌نظیر برای انجام این کار بود.

سارگراس به کیل جیدن دستور داد همه‌ی ارتباط‌ها را با مأمورش، گولدان، و دیگر اورک‌ها قطع کند. آن‌ها سرمست از پیروزی بودند و این موجب تکبر و فرمان‌ناپذیری آن‌ها می‌شد. سارگراس می‌خواست که اورک‌ها به لبه‌ی خود نابودی برسند، آن‌قدر ناامید شوند که هر تلاشی برای حفظ خود را بپذیرند، آن‌قدر ناامید که به دنیایی دیگر سفر کنند.

اورک‌ها بی‌خبر از نقشه‌های لژیون، در درانور پیش می‌رفتند. آن‌ها بیشتر دنیا را فتح کرده بودند، اما در این فرایند مشغول کشتن دنیایشان بودند. جادوی فل بیشتر درانور را به بیابانی لم‌یزرع تبدیل کرده بود. این امر در هیچ‌جا بیشتر از جنگل تانان آشکار نبود. این منطقه اکنون ویرانه‌ای شکاف‌برداشته با خاک قرمز و استخوان‌ها بود. آنجا را با نام شبه‌جزیره‌ی هل فایر می‌شناختند، و پایتخت هورد در مرز غربی‌اش به هل فایر^۱ سیتادل تغییر نام پیدا کرده بود.

جنگ‌سالار بلک هند می‌دانست که سرانجام آب و غذای هورد تمام می‌شود. او برای جواب رو به گولدان کرد و خواست بداند که کیل جیدن چه دستوراتی به او داده است. قطعاً او این وقایع را پیش‌بینی کرده بود و چاره‌اش را می‌دانست.

بلک هند از حقیقت وحشتناک بی‌خبر بود. کیل جیدن از برقراری ارتباط با گولدان خودداری می‌کرد. سکوت ارباب شیطانی ناگهانی و بدون هشدار بود. ترس و اضطراب گولدان را

^۱ Hellfire

فراگرفت. کیل جیدن به او بشارت داده بود که اگر درانای‌ها را نابود کند به خدایی برسد، و وارلاک سهم خود از این معامله را انجام داده بود. تلخی و خشم، گولدان را پر کرد. او از خود پرسید آیا ارباب شیطانی صرفاً از او و اورک‌ها مانند مهره‌های پیاده استفاده کرده است تا درانای‌ها را نابود کند؟

گولدان این مسئله را از بلک هند مخفی نگاه داشت. ارتباط وارلاک با کیل جیدن به او قدرت نفوذ می‌داد. اگر بلک هند می‌دانست که گولدان دیگر با او در ارتباط نیست، این را نشانه‌ای از ضعف می‌دید و گولدان را می‌کشت.

گولدان، بلک هند را متقاعد کرد که تا تصمیم کیل جیدن صبر کند.

در سال‌های بعد، گرسنگی تأثیرش را روی اورک‌ها گذاشت. آن‌ها بیشتر موجودات بومی درانور را تا حد انقراض شکار کردند. قبیله‌ی شکم‌اژدها به ریلاک^۱‌های تربیت‌شده‌ی خود روی آوردند و آن‌ها را به‌عنوان منبع غذایی خوردند. قبیله‌ی آواز جنگ همین کار را با گرگ‌های کوهستانی خود کرد.

تهدید گرسنگی اورک‌ها را آشفته‌تر و متخاصم‌تر کرد. هنوز در رگ‌هایشان عطش خون موج می‌زد، اما آن‌ها دشمن دیگری برای جنگیدن نداشتند. بسیاری از اورک‌ها رو به هم آوردند. درگیری‌های کوتاه‌مدت میان آن‌ها صدها کشته بر جای گذاشت. شمشیر آذرخش^۲، سفید پنجه‌ها و سرخ روندگان تلفات زیادی در این درگیری‌ها دادند.

بعضی از قبایل به‌کلی خود را به عمق جنون باختند. این قبایل شامل آواز نبرد، جوندگان استخوان، مجموعه‌ی خندان، دست بریده‌ها و اربابان رعد بودند. بلک هند برای حمایت از باقی هورد در برابر این قبایل خشن، آن‌ها را از هل‌فایر سیتادل تبعید کرد. او این اورک‌های متخاصم را به نواحی دور شبه‌جزیره‌ی آتش جهنم راند، جایی که می‌توانستند با خود بجنگند. این‌گونه بلک هند می‌توانست مقداری از نیروی روبه‌زوال هورد را حفظ کند.

^۱ Rylak

^۲ Lightning's Blade

اما بلک هند و گولدان می‌دانستند این راه‌حلی موقتی برای مسئله‌ای بزرگ‌تر است. هورد خودش را می‌بلعید، مگر اینکه چیزی تغییر می‌کرد.

سارگراس از دور می‌دید که اورک‌ها با عدم اطمینان به خود می‌پیچند. به‌زودی آن‌ها راه چاره را می‌یافتند. او فردی را در ازراث فاسد کرده بود، فردی استثنایی که می‌شد از او برای حمله‌ی هورد به آن دنیا استفاده کرد.

این فرد، انسانی به نام مدیو بود، یکی از قدرتمندترین جادوگران تاریخ.





بخش دوم: هورد و الاینسی

فصل چهارم:
جنگ اول



فصل چهارم: جنگ اول

سر آغاز مادیو

فساد مادیو مدت‌ها قبل از تولدش آغاز شد.

هزاران سال قبل، محفلی افسانه‌ای که شورای تیریسفال خوانده می‌شد شروع به مراقبت از ازراث در برابر ورود عوامل لژیون سوزان کرد. جادوگران این گروه جادوی خود را به یکی از اعضا که نگهبان خوانده می‌شد، پیوند می‌زدند. این فرد نیرومند نشانه‌های فعالیت‌های شیاطین را در دنیا جستجو می‌کرد.

زمانی که سارگراس در ازراث به‌دنبال انسانی فانی بود تا بتواند از او برای آغاز هجوم بعدی لژیون استفاده کند، توجهش به نگهبان فعلی معطوف شد. اسم او آگوئین^۱ بود، یکی از بزرگ‌ترین جادوگرانی که تا آن لحظه زیسته بود. او همچنین مغرور و بی‌پروا بود، دو صفتی که سارگراس می‌دانست او را برای فساد مهیا می‌کند.

سارگراس ذره‌ای از قدرت فراوانش را به‌شکل آواتاری فیزیکی درآورد. سپس درگاهی موقت گشود که این آواتار بتواند به ازراث برسد. در منطقه‌ای یخ‌زده که نورترند خوانده می‌شد، تایتان سقوط‌کرده با آگوئین روبه‌رو شد. همان طور که سارگراس انتظار داشت، نگهبان نیرویش را بسط داد تا آواتار را در هم بشکند، و خودش را بی‌دفاع ساخت. ارباب لژیون موقعیت را مغتنم شمرد تا بخشی از روح خود را به روان جادوگر منتقل سازد.

آگوئین نمی‌دانست که سارگراس افکارش را تاریک می‌کند. اگرچه جادوگر نشان داده بود قدرتمندتر از آن است که کاملاً فاسد شود، اما ارباب لژیون توانست او را علیه متحدانش در

شورای تیریسفال بشوراند. اعضای محفل همیشه خود را مرشد نگهبان در نظر می گرفتند و انتظار داشتند جادوگر از دستوراتشان اطاعت کرده و توصیه‌هایشان را دنبال کند.

اما آگوئین چنین نمی کرد. هرچه زمان می گذشت او از شورا و انگیزه‌هایش بیشتر غافل می شد. محفل اخیراً در امور پادشاهی‌های انسانی دخالت می کرد، که باعث شده بود نگهبان به آن‌ها مشکوک شود. وقتی زمان چشم‌پوشی آگوئین از قدرت‌هایش و جانشینی‌اش رسید، او با تصمیم شورا مخالفت کرد.

شورا ابتدا در نظر داشت نگهبانی جدید منصوب کند، اما این فکر، از ترس وجود دو جادوگر بسیار نیرومند که ممکن بود ناخواسته توجه‌ها را به محفل مخفی جلب کند، رها شد. باید رویکرد جدیدی در پیش گرفته می شد. شورا برای دستگیری آگوئین محفلی از شکارچیان جادوگر تشکیل داد که تریسگارد^۱ خوانده می شد. یکی از اعضای این شورا، انسانی به نام نیلاس آران^۲ بود. او نیز از برنامه‌های سیاسی شورا نفرت داشت. او به جای جنگیدن با آگوئین، نزدیک‌ترین فرد معتمد او شد.



مقبره‌ی سارگراس^۳

نگهبان آگوئین بعد از شکست آواتار سارگراس، به دنبال جایی گشت که بدن را دفن کند تا جادوی تاریک آن باعث آزار دنیا نشود. او به ویرانه‌های باستانی یک معبد غرق‌شده‌ی الف‌های شب رفت، که افسانه‌ها می گفتند روی ساختمانی حتی قدیمی‌تر با منشأیی افسانه‌ای ساخته شده است. این خانه منشأ مهرهای محکمی بود که انرژی فل را خنثی می کرد. آگوئین جادوی خودش را نیز به آن افزود، سازه را مستحکم کرد

^۱ Tirisgarde
^۲ Nielas Aran
^۳ The Tomb of Sargeras

و استحکاماتی دفاعی ایجاد کرد تا مزاحمان را بیرون نگاه دارند. این مکان بعدها به نام مقبره‌ی سارگراس شناخته شد.



آگوئین تصمیم گرفت تا فرزندى از نیلاس به دنیا بیاورد. او قدرت‌های نگهبانی خود را به این فرزند واگذار می‌کرد تا از کنترل شورا آزاد باشد. برای اولین بار در تاریخ ازراث، نگهبان به هیچ‌کس مدیون نبود. وقتی آگوئین مدیو را به دنیا آورد، نمی‌دانست که تاریکی درونش به او رسیده است. سارگراس وقتی مدیو هنوز در شکم مادرش شکل می‌گرفت کنترل او را به دست داشت. ارباب لژیون سوزان برای سال‌ها در سایه‌های روان مدیو پنهان شد.

مدیو جادوگری شد که از او انتظار می‌رفت. او در پایتخت استورم‌ویند رشد کرد و دوست شاهزاده لیان رین^۱ و شوالیه‌ی در حال تعلیم، آندوین لوتار^۲ شد. نیلاس که مقام جادوگر رسمی دربار پادشاهی را از آن خود کرده بود، به پسر خود شیوه‌های آرکین را تعلیم داد. با این حال آگوئین حاضر نبود. سال‌ها فعالیت به‌عنوان نگهبان هزینه‌اش را از او گرفته بود. اکنون که قدرت‌هایش به مدیو رسیده بودند، مغلوب فرسودگی شده بود. او از دنیا فاصله گرفت تا استراحت کند، اما نگاه مراقبش را روی فرزندش نگاه داشت.

در جشن تولد چهارده‌سالگی مدیو، قدرت‌های خفته‌ی نگهبانی‌اش بیدار شد و او به‌طور تصادفی نیلاس را کشت. آسیب روحی این رویداد پسر را وارد کمایی کرد که چند سال طول کشید.

Llane Wrynn^۱
Anduin Lothar^۲

بیداری مدیو

بیستویک سال قبل از درگاه تاریک

زمانی که مدیو در کما بود، ازراث از صلحی نسبی لذت می‌برد. با این حال این به معنای ایمن بودن دنیا نبود. نزاع، چیزی همیشگی بود. قبایل با هم می‌جنگیدند، دهکده‌ها با هم خصومت داشتند و پادشاهی‌ها از هم جاسوسی می‌کردند.

اما ساکنان ازراث در مجموع موفق بودند. در پادشاهی‌های شرقی، انسان‌ها تجارت زیادی با دورف‌ها، نوم‌ها و الف‌های برین داشتند. بعضی ملت‌ها نظیر لردران به عنوان حاکمان منطقه‌ای عمل می‌کردند. آن‌ها واسطه‌های حل اختلافات میان پادشاهی‌های کوچک بودند و از نیروهای نظامی نیرومندشان برای برقراری نظم استفاده می‌کردند. بعضی دیگر مانند دالاران پیشرفت‌های زیادی در مطالعه‌ی هنرهای آرکین و دیگر حوزه‌های دانش کسب کرده بودند. بعضی دیگر منابعشان را روی دفاع از خود در برابر دشمنان قدیمی متمرکز کرده بودند. الف‌های کوئل تالاس وقت زیادی را به دفع تجاوزات ترول‌های آمانی می‌گذراندند.

الف‌های شب در کالیمدور به سنت‌های باستانی خود ادامه می‌دادند. دروپیدها در رؤیای زمردین اکتشاف می‌کردند، قلمرویی از شگفتی و قدرت که زندگی طبیعی جهان مادی را هدایت می‌کرد. الف‌های شب توجهشان را بر فضای خارج متمرکز نگاه می‌داشتند، به‌سوی کیهان، و همواره مراقب لژیون سوزان بودند.

الف‌های شب هنوز نبرد باستانیان را به یاد داشتند، آن زمان تاریک در تاریخ که شیاطین به دنیا هجوم آورده و تقریباً نابودش کرده بودند. بسیاری از الف‌های شب باور داشتند که لژیون سرانجام باز می‌گردد. آن‌ها انتظار داشتند که بازگشت شیاطین منجر به آخرالزمان شود و پیش از آن آتش و گوگرد از آسمان ببارد. هیچ‌کس انتظار نداشت که نژاد فانی دیگری از دنیایی روبه‌مرگ به‌زودی به‌دنبال فتح ازراث باشد.

و هیچ کس گمان نمی برد که مدیو، مردی که به دنیا آمده بود تا از ازاراث حفاظت کند، این را ممکن سازد. مدیو تقریباً ده سال بعد از کما بیدار شد.

مدیو در روزهای بعد با دوستان قدیمی خود تجدید دیدار کرد. لیان رین آماده می شد تا پادشاه استورم ویند شود. آندوین لوتار پیشرفت کرده و یک شوالیه و فرماندهی نظامی مورد احترام شده بود. هر دوی آنها از دیدن اینکه مدیو از بیماری عجیبش بهبود یافته خوشحال شدند، اما نگران در دسرهای ایجاد شده در جنوب بودند.

در سال های اخیر، کشاورزان و ساکنان استورم ویند به جنوب فشار می آوردند و نزدیک جنگل های استرانگلثورن قلمروی بیشتر و بیشتری طلب می کردند. این امر موجب درگیری آنها با ترول های گروباشی شد. درگیری از زدوخوردهای کوچک به حملات متعدد دسته های جنگی ترول رسید.

باراثن^۱، پدر لیان و شاه سالخورده ای استورم ویند نیروهایش را برای اقدامات دفاعی فرستاد و به سربازانش دستور داد جلوی دسته های مهاجم را بگیرند، اما حمله به سرزمین گروباشی را ممنوع کرد. او علاقه ای به یک جنگ تمام عیار با ترول ها نداشت. پسرش طرفدار موضعی سخت تر بود: او می خواست درسی به ترول ها داده شود، حتی اگر به معنای هجوم به قلمروی گروباشی بود. بحث خصوصی میان شاه و شاهزاده به عصبانیت کشیده شد.

مدیو برای ماه ها نقشی در سیاست های استورم ویند نداشت. او از زمان بیداری اش سعی می کرد با احساس گناهی که درباره ی پدرش داشت کنار بیاید، اتفاقی که هنوز به درستی درکش نکرده بود. رویاهای ناآرامی همچنین او را آزار می دادند. او گاهی رؤیای زنی را می دید که او را به سفر به جایی با نام کارازان فرامی خواند، گاهی دیگر رؤیای حضور تاریکی را می دید که در ذهنش قرار داشت و افکارش را تغییر می داد.

مدیو تصمیم گرفت تا به این رؤیاها بی اعتنا باشد. مدیو وقتی با دوستانش بود بیشتر احساس آرامش می کرد، بنابراین توجهش را معطوف به آنها کرد. او در تلاش هایشان برای پرداختن به گروباشی به آنها ملحق شد.

^۱ Barathen

ما موریتی مخفیانه

نوزده سال قبل از درگاه تاریک

استراتژی پادشاه باراثن علیه ترول‌ها برای مدتی مؤثر بود، اما نمی‌توانست جلوی هر حمله‌ای را بگیرد. گروهی از ترول‌های مهاجم از میان خطوط گشتی استورم‌ویند گذشت و تا وستفال، منطقه‌ی حاصل‌خیز پادشاهی، مسیری از نابودی به‌جا گذاشت. سه شهر با خاک یکی شدند. سرانجام سربازان استورم‌ویند همه‌ی این مهاجمان را گیر انداختند و کشتند، اما برای ده‌ها انسان خیلی دیر شده بود. مرگ آن‌ها آهسته، وحشیانه و نفرت‌انگیز بود.

این بی‌رحمی در پادشاهی پیچید. پادشاه باراثن با لردهای استورم‌ویند و تعدادی از اشراف دیگر ملاقات کرد تا راه‌حلی بیابد. او هنوز راه‌حلی میانه را در نظر داشت. پادشاه اعلام کرد که نیروهای گشتی ارتش استورم‌ویند نیرومندتر می‌شوند. آن‌ها در مقابل گروباشی رویکرد متجاوزانه اتخاذ نمی‌کردند.

لیان، او را در مقابل عموم به چالش کشید و از او خواست خون شهروندان استورم‌ویند به‌نحوی مطالبه شود. باراثن برای پایان دادن به اعتراضات مجبور شد پسرش را در مقابل دربار سلطنتی تنبیه کند.

لیان خشمگین بود، نه فقط به‌خاطر تحقیر شدن، بلکه به‌خاطر چیزی که به‌عنوان بزدل بودن پدرش می‌دید. لوتار و بسیاری از افراد دیگر نیز همین حس را داشتند. تمام سربازان استورم‌ویند در آرزوی انتقام بودند. اما باید از پادشاه اطاعت می‌کردند. برای هر سرباز وفادار چیز دیگری غیرقابل قبول بود، اما لوتار می‌دانست که اگر کسی بتواند به‌خاطر سرپیچی از طناب دار فرار کند، تنها خودش و لیان هستند. رابطه‌ی آن‌ها با پادشاه محکم بود، و اگر ترول‌ها را متوقف می‌کردند، بخشیده می‌شدند.

لیان از این فکر استقبال کرد. سفری کوچک و مخفیانه به قلب سرزمین‌های گروباشی، ممکن بود هم از انسان‌ها و هم از ترول‌ها مخفی بماند. اما همچنین می‌دانست که فقط فولاد برای بیرون آوردن قلب متجاوزان گروباشی کافی نیست. چیز بیشتری نیاز بود: مدیو.

اکثریت سکنه‌ی استورم‌ویند مدیو را فقط جادوگری قدرتمند می‌دانستند، اما او حقیقت را به لیان و لوتار گفته بود. او تاریخ مخفی نگهبان‌ها، شورای تیرسیفال و سرنوشت خود را برای آن دو آشکار کرده بود. لیان و لوتار از این اطلاعات برای فشار آوردن بر مدیو استفاده کردند. اگر او نگهبان بود، قرار نبود از سرزمین در مقابل شرارت حمایت کند؟

مدیو ابتدا بی‌میل بود. او هنوز محدودیت‌های قدرتش را درنیافته بود، و خاطرات مبهمش از اتفاقی که برای پدرش افتاد، ذهنش را تسخیر کرده بود. او بعد از تفکر زیاد پذیرفت که به لیان و لوتار یاری دهد.

این مسئله صرفاً برای خوشحال کردن دوستانش نبود. مدیو انگیزه‌های دیگری داشت. او قبلاً هرگز یک جنگ را ندیده بود. او هرگز دشمنی را نکشته بود. او می‌خواست ببیند جادوی نگهبانان واقعاً قادر به انجام چه کاری است. در واقعیت، او برای این‌ها عطش داشت.

سه دوست، مخفیانه به راه افتادند و به پشت مرزهای استورم‌ویند رسیدند. آن‌ها در سایه‌ی جادوی مدیو بدون هیچ حادثه‌ای به استرانگلثورن نفوذ کردند. آن‌ها جنگ‌سالار گروباشی به نام جُکُنون^۱ را هدف گرفتند که در یک زیگورات در مرکز استرانگلثورن زندگی می‌کرد. نقشه آن‌ها سریع کشتن او، عقب‌نشینی و بدون رهبر گذاشتن ترول‌ها بود.

نقشه هرچیزی بود جز بی‌نقص. جُکُنون و پیروانش در جادوی خون ممنوعه که از یکی از خدایان آن‌ها، موجودی نیرومند و باستانی به نام هاکار سول‌فلیر^۲ سرچشمه می‌گرفت، خبره بودند. جنگ توجه زیادی را به خود جلب کرد. سه انسان خیلی زود خود را در نبردی وحشیانه برای حفظ جان‌شان یافتند. مدیو شخصاً با جُکُنون دوئل کرد و با نوعی از جادو روبه‌رو شد که هرگز به چشم ندیده بود.

Jok'non^۱
Hakkar the Soulflayer^۲ (سلاخ‌روح)

قدرت‌های تاریک جکنون تقریباً مدیو را مغلوب کرد. نگهبان مجبور شد ادراکش را رها کرده و تمام قدرتش را آزاد کند. طلسم، هر ترولی درون معبد را نابود کرد. فریادهای عذاب آن‌ها در تاریک‌ترین گوشه‌های استرانگلثورن شنیده شد.

لیان و لوتار هر دو قبلاً مرگ‌های بسیاری دیده بودند. با این حال از قدرت مدیو به خود لرزیدند.

سه مرد به سمت استورم‌ویند شتافتند، اما هیچ شادی‌ای در این پیروزی نبود. لیان و لوتار سمت تاریک مدیو را دیدند، و دریافتند که دوست قدیمی‌شان تفاوت‌هایی دارد که آن‌ها هرگز درک نخواهند کرد.

حتی خود مدیو به درستی درک نمی‌کرد چه کرده است. او هرگز آن طلسم را نیاموخته بود. نمی‌دانست که آن دانش از کجا آمده است یا اینکه آیا کاملاً از سوی جادوی آرکین قدرت می‌گیرد. این امر او را به شدت پریشان کرده بود.

TERRITORIES OF THE EASTERN KINGDOMS



QUEL'THALAS

AMANI EMPIRE

LORDAERON

ALTERAC

WILDHAMMER CLAN

DALARAN

AMANI EMPIRE

STROMGARDE

GILNEAS

STROMGARDE

KUL TIRAS

WILDHAMMER
CLAN

GNOMEREGAN

IRONFORGE

DARK IRON CLAN

STORMWIND

GURUBASHI TRIBES

GOBLIN
STEAMWHEEL
CARTEL



جنگ گروباشی

هفده سال قبل از درگاه تاریک

هیچ کدام از گروباشی‌هایی که شاهد مرگ جنگ‌سالار جکنون بودند، زنده نماندند، اما برای ترول‌ها فهمیدن مسبب آن سخت نبود. گروباشی‌ها زیر پرچم پسر جنگ‌سالار کشته‌شده، زان‌نون^۱ جمع شدند و برای جنگ علیه استورم‌ویند پیش تاختند.

قرن‌ها بود که قبایل گروباشی با هم می‌جنگیدند و انسان‌ها برای خشم آن‌ها اصلاً آماده نبودند. تعداد ترول‌ها ترسناک بود. ظرف چند روز، خطوط دفاعی جنوب استورم‌ویند در مقابل حمله‌ی گروباشی فرو ریخت. هر شهروندی که نتوانست بگریزد به شکل ترسناکی سلاخی شد و دندان‌ها، استخوان‌ها و گوش‌هایش به غنیمت گرفته شد.

هدف گروباشی واضح بود: سوزاندن و خاکستر کردن استورم‌ویند. پادشاه باراثن همه‌ی نیروها را به دروازه‌ی قلعه فراخواند. بقای پادشاهی او بسته به یک نبرد عظیم بود.

در حالی که دسته‌های جنگی گروباشی نزدیک می‌شدند، لیان به پدرش اطلاع داد که او و دوستانش در استرانگلثورن چه کرده‌اند. باراثن بیشتر از اینکه از پسرش عصبانی باشد، ناامید بود. او سه مرد جوان را مجازات نکرد. نیازی نبود. ترول‌ها به‌زودی این کار را می‌کردند.

وقتی گروباشی‌ها به دروازه‌های شهر رسیدند، سربازان استورم‌ویند از تعداد ترول‌ها به لرزه افتادند. زان‌نون تعدادی از حقه‌های ممنوعه‌ی پدرش را آموخته بود. او از آن‌ها استفاده کرده بود تا تعدادی از گروباشی‌ها را به دیوانه‌هایی تنومند تبدیل کند که قدرت ماورایی داشتند. این غول‌های تغییر یافته از دیوارهای استورم‌ویند بالا رفتند و مشغول تکه‌تکه کردن سربازها شدند.

در مدت زمانی کوتاه هر دو سو تلفات سنگینی دیدند. پادشاه باراثن می‌دانست که شکستن محاصره‌ی گروباشی نیاز به یک معجزه دارد، بنابراین پادشاه پیر با گارد شخصی‌اش حمله‌ی

متقابل ناامیدانه‌ای ترتیب داد. او مستقیماً و به‌دنبال سر زان‌نون به خطوط جلویی یورش برد. تقریباً موفق شده بود اما بخت با او یار نبود. پادشاه بارائن در میدان نبرد درگذشت.

لیان، مغلوب حس گناه به‌خاطر اقدام احمقانه‌اش در استرانگثورن، برای مرگ پدر سوگواری کرد. اما می‌دانست که شهر برای هدایت به او چشم دوخته است. نیروهای استورم‌ویند بی‌نظم شده بودند. همه‌چیز از دست‌رفته به نظر می‌رسید. لیان از مدیو خواست تا همانند دفعه‌ی قبل قدرتش را آشکار کند، زیرا باور داشت که این تنها راه حفظ شهر است.

مدیو پذیرفت. فکر احضار قدرت کاملش او را می‌ترساند... اما هم‌زمان به‌شکل عجیبی هیجان‌زده‌اش می‌کرد.



انزوای استورم‌ویند

بارائن برای کمک خواستن از ملت‌های انسانی شمال در مقابل گروباشی تلاشی نکرد. ترول‌ها به‌قدری سریع حرکت می‌کردند که نیروهای کمکی به‌موقع نمی‌رسیدند. با این حال حتی در شرایط متفاوت، پادشاه از کمک خواستن نفرت داشت. سال‌ها قبل استورم‌ویند از ملت‌های انسانی دیگر درخواست کمک کرده بود تا حمله‌ی نول‌ها را دفع کند، اما کمکی دریافت نکرده بود. بارائن و مردمش از آن زمان انزواطلب‌تر شده بودند و باور داشتند که خودشان می‌توانند با هر خطری مواجه شوند.



مدیو بر فراز استحکامات شهر استورم‌ویند ایستاد و آتش و یخ را بر سر گروباشی‌ها ریخت. آن‌ها را در مسیرشان منجمد کرد و از درون سوزاند. آن‌ها را با نیروی آرکین خالص تکه‌تکه کرد. جیغ‌های آن‌ها صدای نبرد را در خود غرق کرد.

مدیو مطمئن شد که آن‌ها مرگ دردناکی داشته باشند. و از فهمیدن این حقیقت که از این کار لذت برده، بیشتر ترسید.

وقتی مدیو رگبار آرکین خود را خاموش کرد، شهر استورم‌ویند هنوز پابرجا بود. گروباشی و رهبرشان مرده بودند. تنها چند تروپل از گردباد جادو گریختند.

مردم استورم‌ویند برای مردگان خود سوگواری کردند و قهرمانشان را ستودند. مدیو به‌عنوان بزرگ‌ترین مدافع قلمرو دیده شد. پادشاهی به لیان رین در مقام حاکم جدید خوشامد گفت. وقتی مقام آندوین لوتار به یکی از بزرگ‌ترین فرماندهان نظامی ارتقا پیدا کرد، شهروندان واکنشی جز موافقت نشان ندادند.

مردم از مأموریت مخفی‌ای که جرقه‌ی جنگ را زده بود اطلاع نداشتند، اما عواقب آن روی شانه‌های مدیو و دوستانش سنگینی می‌کرد. بی‌گناهان بسیاری برای بی‌پروایی آن‌ها مرده بودند.

مدیو دریافت که اراده‌ی لازم و شکیبایی ذهنی برای کنترل قدرت‌های نگهبانی‌اش را ندارد. زنی که در رؤیایش دیده بود، هنوز او را به کارازان برای تذهیب قدرت‌هایش، فرامی‌خواند. مدیو از او اطاعت کرد، از اینکه اگر چنین نکند چه خواهد شد، بسیار هراسان بود.



سایو در حال نابود کردن محاصره‌ی گروهبانی

مستولیت نگهبان

وقتی مدیو به برج کارازان رسید، زن درون رؤیاهایش انتظار او را می کشید. او آگوئین بود، مادری که مدیو هرگز نشناخته بود.

و او عصبانی بود. مدیو برای جواب دادن به ندایش تعلل کرده و به همین دلیل یک پادشاهی را تقریباً نابود کرده بود. مدیو خشم آگوئین را پذیرفت، در جایگاهی نبود که با آن مخالفت کند.

مادر و پسر برای یک سال به جبران زمانی که از هم جدا بودند پرداختند. آگوئین از فرصت استفاده کرد تا به مدیو بیاموزد یک نگهبان واقعی بودن چه معنایی دارد. اولین درس او متقاعد کردن مدیو به نیاز به رازداری بود. او نمی توانست به کسی اعتماد کند، مخصوصاً به شورای تیریسفال. هدف اصلی محفل حفاظت از ازراث در مقابل لژیون سوزان و قدرت دادن به یک نگهبان بود تا مستقیماً با شیاطین روبه رو شود. در طول قرن ها تمرکز آن ها به بیراهه رفته بود. شورا اکنون بیشتر نگران بقای خود بود تا حفاظت از ازراث.

شورا همچنین از آگوئین نفرت داشت. قدرت نگهبان به او داده شده بود. او از پس دادن آن امتناع کرده و در عوض آن را به پسر خود داده بود. آگوئین می دانست که شورا سرانجام می فهمد قدرت او اکنون در دست مدیو است. اعضای آن بی شک به مدیو، اولین کسی که چنین قدرتی را بدون اجازه دریافت کرده است، مشکوک می شدند.

یکی از نزدیک ترین دوستان آگوئین، موروئس^۱، می خواست که برای حفظ برج کارازان با مدیو بماند. آگوئین به پسرش تأکید کرد که جز رابطه اش با این خدمتگزار، خود را از دنیای بیرون دور نگاه دارد. جادوگران دیگر بار او را درک نمی کردند. در دید آگوئین، نه حتی کیرین تور، جادوسالارهای دالاران، هیچ اطلاعاتی که مدیو به آن نیاز داشته باشد، نداشتند.

مدیو در مورد تاریکی عجیبی که به نظر می‌رسید ساکن اوست به مادرش گفت. این تاریکی چندین بار ظاهر شده و مدیو ترسیده بود. آگوئین نگرانی‌های او را نادیده گرفت. او نیز در مدتی که نگهبان بود همین حس را داشت. او به این باور رسیده بود که این سنگینی قدرت و مسئولیت آن‌هاست. او از این حقیقت که حضور سارگراس ذهن او را آلوده کرده بود و افکار مدیو را نیز تغییر می‌داد، آگاه نبود.

آگوئین سرانجام به تبعیدش بازگشت. جدایی از پسرش سخت بود، اما می‌دانست اگر شورای تیریسفال بداند که او هنوز کنار مدیو است، هرگز مدیو را راحت نمی‌گذارند.

مدیو به کتابخانه‌های کارازان پناه برد و خودش را غرق در مطالعه کرد. مسئولیت‌های نگهبان زیاد و شگردها بی‌نهایت بودند. او تلاش کرد تا مطمئن شود به بهترین شکل زمان از دست رفته را جبران می‌کند.

همان طور که آگوئین احتمالش را می‌داد، شورای تیریسفال فهمید که مدیو نگهبان است. شورا در مورد اعمال جادوگر در استورم‌ویند نیز فهمید. بعد از کمی پرس‌وجو، رد او تا کارازان گرفته شد. در این زمان، شورا هر فکری در مورد نگهبان دوم را رها کرد. طغیان آگوئین به آن‌ها آموخته بود که ممکن است چنین فردی را نتوانند کنترل کنند، اهمیت نداشت که چقدر سخت تلاش کنند. شورا همچنین می‌دانست که تلاششان با استفاده از زور ممکن است مدیو را خشمگین کند، همان طور که در مورد مادرش همین نتیجه را داشت.

شورا نامه‌هایی را به کارازان فرستاد و مؤدبانه از مدیو درخواست ملاقات کرد. او هرگز جواب نداد. شورا کار دیگری را امتحان کرد: متقاعد کردن جادوگرها، محافل و مکاتب متعدد برای اینکه جادوگران جوانشان را برای یادگیری زیر دست مدیو بفرستند. هیچ‌کدام از این کارآموزان نمی‌دانستند که مرشد جدیدشان نگهبان است.

مدیو مرشد مهربانی نبود، و هیچ‌کدام از این شاگردان جدید بیشتر از یک روز نماندند. او حس کرد تاریکی درونش در حال رشد است، و فهمید موضوع تنهایی‌اش است. موروئس درک می‌کرد؛ او با اصرار آگوئین بر جدا شدنش از دنیا مخالف بود. او پیشنهاد کرد که اگر مدیو

نمی‌تواند به کیرین تور یا شورای تیریسفال اعتماد کند، می‌تواند در عوض افرادی از مناطق مجاور را به مهمانی دعوت کند. مطمئناً آن‌ها انگیزه‌ی مخفی‌ای غیر از کنجکاوی نداشتند. داشتن هم‌صحبت برای مدیو مفید بود. مدیو اجازه‌ی این کار را داد. یک مهمانی بزرگ برگزار شد، و مهمانان از شگفتی‌های برج افسون‌شده در حیرت فرو رفتند. به همه‌ی آن‌ها خوش گذشت، و شادی‌شان حتی روحیه‌ی نگهبان را بالا برد.

در سال‌های بعد، کارازان پذیرای مهمانی‌های متعددی بود. اشراف‌زادگان از اطراف استورم‌ویند می‌آمدند تا در مهمانی‌های مدیو به‌عنوان رویدادهایی مختص طبقه‌ی بالای جامعه شرکت کنند. شورای تیریسفال چند مأمور به این مهمانی‌ها فرستاد، اما جادوگران با این گزارش‌ها بیشتر گیج می‌شدند. طبق تمام گزارش‌ها مدیو از قدرت و امتیازش برای زندگی‌ای سطحی در میان تجملات استفاده می‌کرد. این چیزی نبود که آن‌ها از پسر آگوئین انتظار داشتند.

کارآموزان بالقوه‌ی بیشتری خودشان را به مدیو نشان دادند. او دیگر در راندن آن‌ها فایده‌ای نمی‌دید، اما چیزی غیر از فوق‌العاده بودن را از آن‌ها نمی‌پذیرفت. با یک اشتباه مدیو مرخصشان می‌کرد. تعداد کمی از این کارآموزان بیشتر از چند هفته در برج ماندند.

مدیو دیگر تنها نبود، اما تاریکی درونش هر گوشه از روانش را گرفته بود. هر لحظه‌ی گذرا از شادی، زیر وزن ناامیدی خردکننده ناپدید می‌شد.

تاریکی مدیو

ده سال قبل از درگاه تاریک

مدیو همراه با مهمانی‌ها و جشن‌ها به مطالعاتش ادامه داد. حرف‌های آگوئین تأثیرات زیادی روی او داشتند. او تقدیرش به‌عنوان نگهبان را کاملاً در آغوش کشیده بود، و مصمم بود پیام‌وزد چگونه از ازراث حفاظت کند.

کتابخانه‌های مدیو پر از کتاب و دانش پیرامون شیاطین، تاکتیک‌ها و قدرت بودند. او این نوشته‌ها را با بیشترین سرعتی که می‌توانست فرو برد. بعد توجهش را معطوف تاریخ غنی خود ازراث کرد.

مدیو از داستان‌های هجوم آخر لژیون به ازراث، نبرد باستانیان، الهام زیادی گرفت. نژادهای مختلف و موجودات قدرتمند گرد هم آمده بودند تا در برابر لژیون سوزان توقف‌ناپذیر، مقاومت کنند. او نمی‌توانست جلوی این فکر را بگیرد که جنگ تأثیر زیادی روی دنیای او گذاشته بود. شاید ازراث دوباره به آن شکوه نمی‌رسید، نمی‌توانست برسد. ملت‌های این دنیا برای عصرها جدا از هم زندگی کرده بودند. جایی که قبلاً هدف و اتحاد وجود داشت، اکنون تنها ستیزه و پرخاش موجود بود.

تجربه‌ی خود مدیو هم این را به او نشان داده بود. ترول‌ها و انسان‌ها به دلایل ناچیز به جنگ هم می‌رفتند. طوایف، ملت‌ها و قبایل ازراث با شادی برای منافع بی‌معنا خون هم را می‌ریختند. اوضاع طوری بود که انگار کسی در این دنیا به یاد نمی‌آورد که لژیون سوزان در نبرد باستانیان نابود نشده است و فقط موقتاً شکست خورده است.

اگر شیاطین دوباره حمله می‌کردند، ازراث ضعیف‌تر از آن بود که آن‌ها را عقب براند. و آن‌ها قطعاً دوباره حمله می‌کردند. مدیو در این باره شکی نداشت. باید اقدامی اساسی انجام می‌شد تا دنیا را برای بازگشت آن‌ها آماده نگاه دارد.

اگر مدیو می دانست که اکنون چه قدرت های سیاهی او را به جاده ی ناامیدی هدایت می کنند، اگر می دانست که سارگراس زمانی بحران مشابهی در مورد ایمانش داشته است، مقاومت می کرد. او به جای این کار نتیجه ای دیگر را پذیرفت، که انعکاسی از چاره ی خود سارگراس در مورد تجاوز شرارت بود: ازراث ایرادی بنیادی داشت. هرگز به خودی خود تغییر نمی کرد، هرگز.

نیاز بود یک نفر هر چیزی که اختلافات دنیا را خلق کرده بود، نابود کند، ملت ها، فرهنگ ها، حکومت ها و پادشاهان. ازراث به بی نظمی مبتلا بود. نیاز داشت دست نیرومندی اوضاع را تغییر دهد. مدیو، نگهبان، کاری می کرد که هیچ فرد دیگری قادر به انجامش نبود.

مدیو نتیجه گرفت که نیاز به متحدانی دارد تا مأموریتش را انجام دهد. او نیاز به یک ارتش داشت.

مدیو از قدرت های نگهبانی اش بهره برد تا به ورای ازراث و به کیهان بنگرد. او دنیاهای جدید و گوشه های پنهان مارپیچ زیرین را دید. ابتدا به دنبال نشانه های هجوم قطعی لژیون به ازراث می گشت. از اینکه چیزی نیافت آسوده شد. حداقل ازراث مقداری زمان برای آماده شدن داشت.

سارگراس زیرکانه مدیو را تحت تأثیر قرار داد تا روی دنیای خاصی تمرکز کند: درانور. نگهبان در حین مشاهده ی این مکان، نژاد نیرومند و جنگ طلب اورک را کشف کرد. دیدن آن ها در حال نبرد واقعاً ترسناک بود، و آن ها تحت کنترل لژیون سوزان قرار داشتند.

مدیو چند سال اورک ها را تماشا کرد. او شکل یک کلاغ را به خود گرفت تا روی سرزمینشان پرواز کند. تعدادی از اورک ها متوجه این پرنده ی عجیب و کوچک شدند، اما هشدار ندادند. مدیو دید که اورک ها چگونه درانای ها را مغلوب کردند، و بعد دید که لژیون به طور ناگهانی رهایشان کرد. او دید که چگونه دنیایشان به دلیل تأثیر قدرت های جادوی فل آن ها چروکیده شد و مرد، و دید که آن ها چقدر ناامید شدند.

لژیون سوزان به راحتی هورد را بازی داده بود. مدیو می دانست که می تواند همین کار را کند. اورک ها به عنوان ارتشی بی نقص عمل می کردند تا از راث را برای همیشه تغییر دهند. و حتی بهتر، باعث لذت مدیو می شد که از عروسک خیمه شب بازی لژیون علیه لژیون استفاده کند.

در حالی که مدیو روی این هدف کار می کرد، افکارش را روی نوشتن و مکتوب کردن قدرتمندترین اکتشافات و تکنیک هایش در مجلدی به نام کتاب مدیو^۱ جمع کرد.

غریبه‌ای از ماورا

یک سال قبل از درگاه تاریک

در مدتی که مدیو درانور را تماشا می‌کرد، هورد به مرز نابودی خود نزدیک می‌شد. بلک هند برای نجات مردمش به گولدان فشار می‌آورد. وارلاک جوابی نداشت. او می‌دانست که روزی صبر بلک هند تمام خواهد شد و او را خواهد کشت.

اما آن روز هرگز نیامد. مدیو آماده بود تا نقشه‌ی خودش را اجرا کند. او با ظاهر غریبه‌ای باشلق‌پوش خودش را به گولدان و شورای سایه نشان داد.

گولدان با دیدن متجاوز تحریک شد و با تمام توان نیروهای فل خود به غریبه حمله کرد. پیکره‌ی باشلق‌پوش سقوط نکرد. او قدرت‌های گولدان را به خود اورک برگرداند. مدیو کاری کرد که این عمل تجربه‌ای دردناک برای وارلاک باشد. او می‌دانست که وارلاک تمام نژادش را به لژیون سوزان فروخته است، و دلیلی برای رفتاری مهربانانه با چنین موجودی نداشت.

آن روز غرور وارلاک جریحه‌دار شد. شورای سایه او را تماشا می‌کرد که جلوی غریبه‌ای مرموز زانو زده است. این توهینی بود که گولدان هرگز فراموش نمی‌کرد، و نمی‌بخشید.

مدیو به این مسئله اهمیتی نمی‌داد. او به اورک‌ها گفت که اگر درگاه جادویی نیرومندی بسازند، می‌تواند به فرارشان از درانور کمک کند. این درگاه آن‌ها را به جهانی جدید می‌برد، قلمرویی زیبا که هورد می‌توانست برای خودش فتح کند. تصاویر این دنیا در ذهن گولدان و شورای سایه‌ی او ظاهر شد. چشم‌انداز شکوهمندی بود، جایی مملو از شکار، رودخانه‌های طبیعی و جنگل‌های سرسبز.

اسم آنجا ازراث بود. مدیو گفت که این میوه برای چیدن آماده است.

گولدان چیزی شیطانی را در پیکره‌ی باشلق‌پوش حس کرد. او باور داشت که این بازدیدکننده شیطانی است که از سوی سارگراس سخن می‌گوید. گولدان دریافت که این دلیل غیبت ناگهانی کیل جیدن بود. لژیون آماده می‌شد که فرستاده‌ی دیگری را بفرستد تا به او بگوید که چه باید بکند.

گولدان در این زمینه درست فکر می‌کرد. مدیو باور داشت که خودش برنامه‌ی شکست لژیون را یک بار برای همیشه می‌ریزد، اما در حقیقت نابودی را به سراغ دنیای خود می‌آورد.

با وجود این مسئله که لژیون از طریق این غریبه عمل می‌کرد، حتی با اینکه اورک‌ها که در لبه‌ی نسیان تلو تلو می‌خوردند، گولدان اجرت خود را برای همکاری‌اش خواست. او برای کمک به غریبه که پرتالی برای فتح ازراث بسازد، شخصاً چه چیزی دریافت می‌کرد؟

اگر خواسته‌ی گولدان قدرت بود، مدیو آن را به او عطا می‌کرد. تصویر دیگری به‌روشنی در ذهن گولدان زبانه کشید. آن تصویر نقشه‌ی ویرانه‌ی باستانی زیر آب را ترسیم می‌کرد، جایی که به‌عنوان مقبره‌ی سارگراس شناخته می‌شد. مدیو از گفتن محل آن به گولدان احساس ندامت نکرد. مقبره در کف دریا بود و آگوئین آنجا را با قدرت نگهبان مستحکم کرده بود. در ذهن مدیو هیچ شانسی نبود که گولدان بتواند آنجا را بیابد یا واردش شود. با این حال او به گولدان گفت که اگر هورد ازراث را تسخیر کند، او جای دقیق مقبره را فاش خواهد کرد و به گولدان دسترسی به قدرتی شگفت‌آور خواهد داد.

گولدان جز اعتماد به غریبه انتخاب‌های کمی داشت. او به بلک هند گفت که دنیای جدیدی پیدا کرده است که اورک‌ها فتحش کنند، دنیایی که می‌توانند در آن غذا بیابند و همچنین اشتیاق نبردشان را فروبشانند. اما برای رسیدن به این دنیا باید درگاهی عظیم ساخته می‌شد.

برای شروع این فرایند گولدان به دنبال نقطه‌ی تقارن خطوط جادویی درانور گشت. او منطقه‌ای در مرز شرقی شبه‌جزیره‌ی هل‌فایر را مشخص کرد. او و بلک هند دستور دادند که اورک‌ها در آنجا چهارچوب سنگی افسون‌شده‌ای بسازند. آن سازه به نام درگاه تاریک شناخته شد، و درگاه جادویی میان ازراث و درانور را تثبیت می‌کرد.

تَردیدهای شورا

سال درگاه تاریک

مدیو هرازگاهی به درانور سفر می کرد تا پیشرفت اورکها در ساخت درگاه تاریک را مشاهده کند. غیبت های او مورد توجه واقع شد. این امر ابتدا موجب شکایت اشراف زادگان و مهمان هایی شد که برای فستیوال های متعدد به کارازان می آمدند. وقتی میزبان آنجا نبود، شبها کسالت آور بودند.

صحبت از غیبت های مدیو سرانجام به شورای تیریسفال رسید. مدیو هنوز برای آن ها یک راز بود. سال ها قبل آن ها نگران بودند که او درست مانند آگوئین دشمن شورا باشد. بعد به نظر آمد که او از دنیا کناره گیری می کند و فقط برای مهمانی ها و خوش گذرانی ظاهر می شود. یک مرد جوان بی تجربه که می خواست زندگی تجملی و افراطی داشته باشد، چیزی نبود که شورا برای نگهبانش بخواهد، اما این اتفاق از بدترین نتیجه ی ممکن فاصله ی زیادی داشت. شورا جادوگران کیرین تور را فراخواند تا در غیاب یک نگهبان رسمی، مراقب دنیا باشند.

اما اگر مدیو به زندگی تجملاتی ای که ساخته بود علاقه ای نداشت، پس اهداف واقعی او چه بودند؟ نگهبان وقت و انرژی خود را کجا صرف می کرد؟ شورا دیگر راضی نبود که صبر کند و ببیند که مدیو با قدرت حیرت آورش قصد چه کاری را دارد؟

جادوگران کیرین تور به دستور شورا مخفیانه به کارازان نفوذ کردند تا جواب ها را بیابند. بعضی از آن ها ظاهر خود را به مهمانان جشن های مدیو تغییر دادند. بعضی دیگر به دنبال این بودند که مستقیماً راهی به کتابخانه های او بیابند. هیچ کدام از دو رویکرد موفق نبود. مدیو شخصاً مطمئن شد که تلاش های هرکس شکست بخورد و جادوگران سالم اما ناامید به خانه بازگردند.

اگرچه این مزاحمان از کیرین تور بودند، مدیو می دانست که شورای تیریسفال اقدامات آن‌ها را هدایت می کند. او باید جلوی دخالت‌های شورا را می گرفت، زیرا می دانست که آن‌ها هرگز با نقشه‌ی او برای نجات ازراث موافقت نمی کنند.

ظرف یک هفته چهار نفر از اعضای شورای تیریسفال مرده پیدا شدند. هیچ نشانه‌ای از مداخله‌ی مدیو نبود، اصلاً هیچ نشانی از استفاده شدن جادوی آرکین وجود نداشت. در واقع در طول این هفته نگهبان هر شب در مهمانی‌های کارازان ظاهر شده بود. به نظر نمی آمد که او مرتکب قتل‌ها شده باشد.

اعضای باقیمانده‌ی شورا تردیدهایی داشتند، اما نمی توانستند این را غیرمحمتم بشمارند که فرد دیگری آن‌ها را هدف قرار داده است. در واقع تصور این را مشکل می یافتند که مدیو تا جایی پیش رود که جادوگر دیگری را به قتل برساند. آن‌ها جاسوسی از کارازان را متوقف کرده و تلاش‌هایشان را روی کشف این مسئله متمرکز کردند که چه کسی آن‌ها را مثل گوسفند سلاخی کرده بود.

مدیو یک بار دیگر برای کارهایش آزاد بود.



درگاه تاریک

در حالی که درگاه تاریک روی درانور شکل می‌گرفت، گولدان با بلک هند بحث کرد که قبایل را نیرومند کند. جنگ‌سالار نبردهای ساختگی و دوئل‌هایی میان اورک‌ها برگزار کرد تا به آن‌ها مجرای برای عطش خون بدهد. هورد ضعیف شده بود و نیاز داشت هر جنگجویی برای تهاجم پیش روی آن‌ها به ازراث، در دسترس باشد.

اگرچه بسیاری از اورک‌ها از مبارزه شاد می‌شدند، دوروتان این کار را بی‌حرمتی به سنت‌ها می‌دید. رئیس قبیله‌ی گرگ‌های یخی دیگر نمی‌توانست در مورد اتفاقاتی که برای مردمش می‌افتاد، ساکت بماند. دنیای او در حال مرگ بود. اورک‌ها تبدیل به وحشیانی تشنه به خون می‌شدند. دوروتان شروع به حرف زدن علیه گولدان و استفاده از جادوی فل کرد. او اصرار داشت که اورک‌ها به دنبال راه‌هایی باشند که دنیای خود را شفا دهند. بیشتر قبیله‌ها این را نشانه‌ی خیانت و بزدلی می‌دیدند، و نسبت به گرگ‌های یخی پرخاش کردند.

گولدان محتاطانه مراقب دوروتان بود، اما تلاش‌هایش روی چیز دیگری متمرکز شده بود. او و بلک هند متقاعد شده بودند که فتح ازراث تنها راه بقای نژادشان است. بیشتر اورک‌ها، از جمله آن‌هایی که از خون منراث خورده بودند، از فرصتی دیگر برای کشتار لذت می‌بردند. درانور در حال مرگ بود، هیچ‌کس نمی‌توانست این مسئله را انکار کند. اگر هورد از این فرصت برای ساختن خانه‌ای جدید استفاده نمی‌کرد، همه تلف می‌شدند.

وقتی درگاه تاریک ساخته شد، گولدان همراه با مدیو تلاش کرد تا آن را باز کند. وارلاک همراه با همکارش در ازراث مناسکی اجرا کرد تا تاروپود واقعیت را از هم بدرد. میزان قدرت لازم برای این کار حیرت‌آور بود. نیاز بود که گولدان و مدیو قدرت‌هایشان را با هم ترکیب کنند، اما حتی این نیز به تنهایی کافی نبود.

تقریباً هر زندانی درانایی که هنوز زنده بود به پای درگاه تاریک آورده شد. در لحظه‌ی شروع مناسک، گولدان تمام جوهره‌ی حیات آن‌ها را یک‌باره مکید. این حجم بزرگ از قدرت جرقه‌ای که برای عبور از چنین فاصله‌ی دوری لازم بود را فراهم کرد.

در این حین مدیو جادوهای خودش را روی ازراث ساخت. در مردابی دورافتاده در شرق کارازان به نام باتلاق سیاه^۱ انرژی‌های نگهبانی خود را فراخواند تا درگاهی را باز کند. از آنجایی که او و گولدان تلاش‌های خود را ترکیب کرده بودند، درگاه تاریک لرزید و باز شد، و پلی میان دو دنیا شکل گرفت.

گولدان و اورک‌هایش برای اولین بار از میان درگاه به ازراث نگرستند. دنیایی که غریبه‌ی باشلق‌پوش وعده‌اش را داده بود، حقیقت داشت.

بلک هند مورداعتمادترین جوخه‌های خود، اعضای قبیله‌های حفره خونین و خنده دندان سیاه^۲ را فرستاد تا سمت دیگر درگاه را بررسی کنند. آن‌ها وارد باتلاق سیاه شدند و سریع یک اردوگاه ساختند. تعدادی از وارلاک‌ها این جوخه‌ها را همراهی می‌کردند. آن‌ها تلاش برای ساخت چارچوب افسون‌شده‌ی دیگری برای درگاه از سمت ازراث را سرپرستی می‌کردند، که درگاه را پایدار می‌کرد و اجازه می‌داد مدت‌زمانی طولانی باقی بماند.

در حالی که سازه پیشرفت می‌کرد، اورک‌ها در قلمروهای بیشتر و بیشتری اکتشاف می‌کردند.

Black Morass^۱
Black Tooth Grin^۲

نبرد در نگهبان

حجم نیرویی که برای گشودن درگاه تاریک مورد نیاز بود، باعث شد پنهان کردن این اتفاق غیرممکن باشد. مدیو فعالیت‌هایش را تا حد ممکن مخفی کرده بود، اما وقتی درگاه به وجود آمد تقریباً هر موجودی در ازراث که با جادو هماهنگی داشت امواج را احساس کرد.

اکثر افراد نمی‌توانستند بدانند این اختلال از کجا آمده است. یک نفر توانست. آگوئین فوری منبع را جستجو کرد.

آگوئین از کشف درگاه تاریک و موجودات سبزپوستی که اردوگاهی جنگی در باتلاق سیاه بر پا می‌کردند، مبهوت شد. آن‌ها به‌وضوح متخاصم بودند، و رد جادوی فل لژیون سوزان را بر خود داشتند. آگوئین هرگز اورک‌ها را ندیده و در مورد درانور نشنیده بود، اما می‌توانست پل میان دو دنیا را حس کند.

و بعد، لحظه‌ای که تا مغزاستخوان مبهوت شده بود، فهمید که جادوی نگهبان برای ممکن کردن این کار استفاده شده است. اشتباهی در کار نبود، تنها فردی در ازراث که می‌توانست از این قدرت به این شکل استفاده کند، پسرش مدیو بود.

او همچنین بافته شدن جادوی فل به جادوی مدیو را حس کرد. او نمی‌توانست درک کند چه اتفاقی در حال رخ دادن است، اما می‌توانست نتیجه بگیرد که مدیو خودش به‌نحوی با لژیون سوزان متحد شده است.

آگوئین با قلبی سنگین تصمیم به متوقف کردن او گرفت.

آگوئین همراه با ازدهایی آبی به نام آرکاناگوس^۱، یکی از معدود متحدانش در طول سال‌های طولانی تبعیدش، به کارازان سفر کرد تا با مدیو مواجه شود. برج شلوغ بود، پر از اشراف‌زادگانی که انتظار جشن هیجان‌انگیز دیگری را می‌کشیدند.

آگوئین تنها وارد برج شد، امید داشت مدیو را متقاعد کند که در آرامش قدرت خود را تحویل دهد. این اتفاق نیفتاد. موجودی که او در آن روز با آن جنگید، مدیو نبود بلکه سارگراس بود. ارباب لژیون سوزان کنترل کامل ذهن مدیو را به دست گرفته بود، افکار و خاطراتش را فرو نشانده بود و مانع هر اقدامی از جانب او می‌شد.

سارگراس برای آگوئین آشکار کرد که تاریکی درون پسرش همان تاریکی‌ای بوده که خود او وقتی نگهبان بود حس می‌کرد. این تاریکی ربطی به قدرتش یا بار مسئولیتش نداشت. خیلی وقت پیش در نورترند وقتی آن‌ها می‌جنگیدند سارگراس ذره‌ای از روح خود را وارد او کرده بود، و درون وجود جادوگر مخفی مانده بود تا اینکه او پسرش را به دنیا آورد.

آگوئین وقتی حقیقت را فهمید شوکه شد. در تمام آن سال‌ها او برتری‌ای بر سارگراس کسب نکرده بود، بلکه سارگراس بر او تسلط داشت. تاریکی‌ای که بر وجود او مستولی شده بود از بار مسئولیت نگهبانی نبود، بلکه بزرگ‌ترین کابوسش در روحش کمین کرده بود. آیا او فرزندش را نیز محکوم کرده بود که یک عمر برده‌ی لژیون سوزان باشد؟ آیا تمام مدت تصدی نقش نگهبان توسط او بیهوده بود؟ این افشاگری ممکن بود انسانی ضعیف‌تر را در هم بشکند، اما آگوئین را نه. او به ناامیدی‌اش نمی‌باخت. نه، او عصبانی شد. او سارگراس را اینجا و هم‌اکنون شکست می‌داد، حتی اگر به معنای حمله به فرزند محبوب خودش می‌بود.

و این‌گونه، آگوئین و سارگراس یک بار دیگر وارد نبرد شدند. ضربات اولیه‌ی نبرد برج را تا پایه‌هایش لرزاند. مهمانان سعی کردند فرار کنند. وقتی طلسم سارگراس موقتاً آگوئین را از پا انداخت، آرکاناگوس وارد نبرد شد.

آرکاناگوس با وجود اژدها بودن، حریف سارگراس نمی‌شد. سارگراس او را پایین کشید و موجود را از درون سوزاند، تا اینکه تمام آنچه از او باقی ماند، استخوان بود.

از دست دادن دوستش آگوئین را حتی خشمگین‌تر کرد، و او خشمش را بیرون کشید تا طلسم سارگراس را شکسته و آزاد شود. ممکن بود ارباب لژیون سوزان بر قدرت‌های نگهبان تحت کنترل خود تسلط کامل داشته باشد، اما آگوئین قرن‌ها تجربه داشت. در حالی که دوئل در برج زبانه می‌کشید، آگوئین به آهستگی دست بالاتر را به دست آورد.

سارگراس ناامید شد. او قدرتش را برای حمله‌ی نهایی جمع کرد. همان طور که گولدان حیات را از درانای‌ها بیرون می‌کشید تا درگاه تاریک را فعال کند، سارگراس حیات را از صدها انسانی که در حال فرار از کارازان بودند بیرون کشید. تنها از یک نفر، موروئس، چشم پوشید.

سارگراس به مدیو فشار آورد تا آگوئین را یک بار برای همیشه نابود کند. بخش کوچکی از ذهن نگهبان در برابر این فرمان مقاومت کرد. قدرت او، همراه با نیروی حیات صدها نفر، آگوئین را از کارازان تبعید کرد و او را به جایی دیگر انداخت. مدیو نمی‌دانست که آگوئین را کجا فرستاده است، اما نمی‌توانست حضور او را در هیچ‌کجای از راث حس کند.

با پایان نبرد، گیجی در ذهن مدیو موج می‌زد. در لحظه‌ی شکست آگوئین، سارگراس به اعماق روان نگهبان عقب نشسته بود. نگهبان خاطره‌ای از اینکه سارگراس او را کنترل می‌کرد نداشت، اما می‌دانست با مادرش جنگیده است. او ترسید که دوباره کنترلش روی قدرتش را از دست داده باشد، همان طور که سال‌ها قبل، قبل از اینکه وارد کما شود چنین شده بود. این بار به‌جای اینکه فقط پدرش را کشته باشد، عده‌ای از مهم‌ترین اشراف‌زادگان پادشاهی استورم‌ویند را کشته بود.

تنها بازمانده‌ی درون کارازان، موروئس، به نظر می‌رسید از چیزی که دیده، نیمه‌دیوانه شده است. مدیو سعی کرد عذاب او را با پاک‌سازی خاطرات آن روز از ذهنش تسکین دهد. حتی با این کار، مرد بیچاره دیگر مانند قبل نشد.

کارازان نیز چون گذشته نبود. آنجا تاریک‌تر شده و به تسخیر ارواح درآمده بود. ارواح بسیاری از اشراف‌زادگان کشته‌شده در سال‌های آینده درون تالارها و محوطه‌های برج پرسه می‌زدند.

گارونا و نگهبان

در حالی که آگوئین با سارگراس می جنگید، نیروهای بیشتری از هورد به درگاه تاریک سرازیر می شدند.

گارونا همراه اولین پیشاهنگ‌هایی بود که از درگاه تاریک گذشته بودند، و به گولدان گزارش داد که غریبه باشلق‌پوش هیچ‌جا دیده نمی‌شود.

وارلاک عصبانی شد. او امیدوار بود سرنخ‌هایی از هویت واقعی مدیو به دست بیاورد، هنوز باور داشت که پیکره‌ی شیطانی تغییر شکل یافته بوده است.

وقتی اورک‌ها از باتلاق سیاه خارج شدند، با تعدادی از تاجرها و شکارچی‌های انسان مواجه شدند، اما آن‌ها مقاومت کمی در برابر هورد کردند. بیشتر انسان‌ها به قتل رسیدند، اما تعدادی از آن‌ها زنده گرفتار شدند. چندان منطقی نبود که هورد در آغاز از آن‌ها سوالی بپرسد، اورک‌ها به هیچ‌وجه نمی‌توانستند زبان انسان‌ها را درک کنند.

اما گارونا در یادگرفتن زبان‌های جدید استعداد داشت، و بخشی زیادی از وقتش را به صحبت کردن با این زندانی‌ها می‌گذراند. او از آن‌ها در مورد مسیرهای گشتی استورم‌ویند یا دیگر اسرار نظامی نپرسید، این سوال‌ها ممکن بود به مقاومت در برابر پاسخ دادن منجر شود. بیشتر زندانی‌ها خوشحال می‌شدند که در مقابل غذا و آب چند کلمه‌ای به اسیرکنندگان عجیب خود بیاموزند.

با این حال اطلاعات بالارزشی برای جمع‌شدن وجود داشت. یک زندانی دائماً به اورک‌ها دشنام می‌داد و به آن‌ها می‌گفت که محکوم به مرگ هستند. او هشدار داد که استورم‌ویند یک جادوگر قهرمان بزرگ دارد که به تنهایی ارتش ترول‌ها را نابود کرده است، و اینکه او سریع به جانوران سبزپوستی که باتلاق سیاه را گرفته بودند خواهد پرداخت.

گارونا به جنجال‌های خشمگینانه‌ی او گوش داد و به یک نام و نشانی رسید: مدیو، که در برج کارازان زندگی می‌کرد. آدم‌کش شورای سایه به تنهایی به راه افتاد، سریع حرکت کرد، امیدوار بود بدون دیده‌شدن سریع به برج سرکشی کند. او بدترین زمان را برگزیده بود.

بعد از نبرد مرگ‌بار درون کارازان، مدیو در شرایط ناخوشایندی بود و برای مزاحم‌ها بیشتر گوش‌به‌زنگ شده بود. درست لحظه‌ای که گارونا به دیدرس برج پا گذاشت، مدیو او را اسیر کرد.

گارونا باور داشت که اسیرکننده‌اش نابودش می‌کند، مخصوصاً وقتی که چشمش به مدیو افتاد. او نمی‌دانست که این فرد همان غریبه‌ای است که به درانور پا گذاشته بود تا با هورد پیمان ببندد، اما تشخیص داد که تاریکی عظیمی درون او می‌چرخد.

اما مدیو، گارونا را نکشت. او اطلاعاتی که مدیو نیاز داشته باشد نداشت. صرفاً فردی کنجکاو بود. مدیو در طول بازدیدش از درانور گارونا را ندیده بود، و اشاره‌ای به کسانی که همراهش بودند نکرد. گارونا واقعاً یک اورک یا یک درانای نبود. او یک مطرود بود و مدیو با این مسئله احساس هم‌دردی می‌کرد. بیشتر از آن، این بود که گارونا به طرز قابل توجهی هوشمند بود. همین حالا هم می‌توانست به خوبی به زبان انسان‌ها صحبت کند. مدیو کلمات و جمله‌های جدیدی به گارونا آموخت. گارونا سریع آن‌ها را فراگرفت.

واضح بود که گارونا خطری برای مدیو به حساب نمی‌آید، و با تشکر از ستمگری بی‌نهایت گولدان، گارونا عشقی به هورد نداشت. مدیو تصمیم گرفت که داشتن یک متحد یا حتی یک دوست در میان اورک‌ها از داشتن روحی دیگر که برج او را تسخیر کند ارزشمندتر است. او گارونا را آزاد کرد و البته یک دعوت‌نامه به او داد: گارونا می‌توانست هروقت که بخواهد به کارازان بازگردد.

گارونا با رسیدن به درگاه تاریک در باتلاق سیاه، به گولدان گفت که چه چیزی فهمیده است. او نمی‌دانست که وارلاک از قبل دیده بود او چه دیده است. گولدان چنگال محکمی روی ذهن آدم‌کش خود داشت، و وقتی گارونا با مدیو دیدار کرده بود، از میان چشمان او می‌دید. او

چیزی را تشخیص داده بود که گارونا نفهمیده بود: مدیو همان غریبه‌ی مرموزی بود که به درانور آمده بود. او یک انسان بود؟ فقط همین؟ گولدان انتظار چیزی بیشتر را داشت. شاید یک فرمانده تغییرقیافه داده شده‌ی لژیون سوزان.

گولدان تصمیم گرفت که وقتی دیگر مدیو مفید نبود، خودش جادوگر را بکشد.

او ابتدا نیاز داشت جای مقبره‌ی سارگراس را بداند. او به گارونا گفت که ممکن است مدیو اطلاعات ارزشمندی در برج خود داشته باشد. وارلاک به آدم‌کش دستور داد که هر اطلاعات مفیدی که توانست را از برج جادوگر بیرون بیاورد.



نخستین برخورد

با ورود بیشتر اورک‌ها به ازراث، گزارش‌هایی از موجودات مرموزی که اطراف باتلاق سیاه جمع شده بودند به استورم‌ویند رسید. شایعات در خیابان‌ها پخش شدند. آیا آن‌ها ارواح انتقام‌جو بودند؟ آیا ترول‌هایی با قدرتی تازه بودند؟ آیا نژاد بیگانه‌ای از آن‌سوی دریای بزرگ بودند که جنگی علیه انسان‌ها به راه انداخته بودند؟ هیچ چیز معنا نمی‌داد.

پادشاه لیان، فرمانده لوتار را فرستاد تا حقیقت را کشف کند. او گروه کوچکی از شوالیه‌ها را هدایت کرد و اطراف باتلاق سیاه را گشت. خیلی طول نکشید که لوتار با هورد برخورد کند. برای اولین بار اورک‌ها با شوالیه‌های استورم‌ویند درگیر شدند و مجموعه‌ای از درگیری‌های خونین شکل گرفت.

سربازان لوتار چند پیروزی کوچک علیه دشمنان خود کسب کردند. اما به‌ازای هر اورکی که می‌کشتند دو اورک دیگر پیش می‌آمد. انسان‌ها در هر نبرد عده‌ی بیشتری را مقابل خود می‌دیدند. لوتار سرانجام مجبور شد عقب بکشد. این درست نبود. دشمن چگونه می‌توانست به این سرعت جای سربازان خود را پر کند؟

لوتار و سربازانش هنوز به‌قدر کافی در عمق باتلاق سیاه پیش نرفته بودند تا درگاه تاریک را بیابند. منطقه به‌شدت توسط دشمنانشان حفاظت می‌شد. لوتار به پادشاه لیان پیام فرستاد که متجاوزان از جایی نیروی کمکی می‌آورند. پادشاهی باید خودش را برای جنگی تمام‌عیار آماده می‌کرد.

در این حین اورک‌ها به جنگ‌سالار بلک هند گزارش دادند که انسان‌های منطقه از حضور آن‌ها آگاه شده‌اند. زمان آماده‌سازی و اکتشاف به پایان رسیده بود.

جنگ اول در شرف وقوع بود.

کارآموز نگهبان

کسی در دنیا متوجه نبرد آگوئین و مدیو نشد، واقعیتی که نگهبان را متعجب کرد.

هیچ شاهی با خاطراتی درست، جان سالم به در نبرده بود، و مرگ آن تعداد اشرافزاده آشفته‌ای که مدیو انتظارش را داشت به بار نیاورد. اکنون تمام پادشاهی استورم‌ویند داستان‌هایی از اورک‌های وحشی که از باتلاق سیاه سرازیر شده بودند، می‌گفتند. کارازان خیلی از آن‌جا دور نبود. پس ناپدید شدن اسرارآمیز اشرافزاده‌ها خیل ساده به پای اورک‌ها نوشته می‌شد.

حمله‌ی اورک‌ها به سکونتگاه‌های انسانی تمام توجه شورای تیریسفال و کیرین تور را جلب کرده بود. ظهور موجوداتی که هرگز در این دنیا دیده نشده بودند، و نشانه‌های فسادشان با انرژی‌های شیطانی، بسیار مهم‌تر از نگرانی‌های آن‌ها درباره‌ی خوش‌گذرانی اشرافزادگان جوان و فاسد بود.

با این حال شورا، نگهبان را فراموش نکرده بود. اکنون بیشتر از همیشه او را به‌عنوان یک متحد می‌خواستند. آن‌ها با درخواست از کیرین تور برای فرستادن یکی دیگر از کارآموزانش برای مدیو، یک بار دیگر سعی کردند با او ارتباط برقرار کنند.

کارآموز جوان، کدگار^۱ نام داشت. او در مطالعاتش در کیرین تور استعدادهای قابل‌توجهی نشان داده بود، اما آخرین چیزی که می‌خواست خدمت به جادوگری عصبانی و منزوی بود که تابه‌حال تمام کارآموزهای دیگرش را فراری داده بود. با این حال انتخابی در کار نبود. کیرین تور فرمان داده بود و بنابراین کدگار اطاعت می‌کرد.

هم‌زمان با شروع کارآموزی کدگار، بدترین ترس‌های او به وقوع پیوستند. به نظر می‌رسید کارازان زیر سایه‌ی نوعی بیماری است، و مدیو مسئول این حالت ترسناک بود. کدگار اغلب ارواح سرگردان و تصاویر آشفته‌کننده‌ی گذشته، آینده و حال را می‌دید.

اما برخلاف کارآموزهای سابق که در آزمون‌های مدیو شکست خورده بودند، برای کدگار چنین نشد. جادوگر جوان حتی در مقابل وظایفی خطرناک، عقلش را سالم نگاه داشت.

مدیو تصمیم گرفت این کارآموز جدید را رد نکند. قطعاً نگاه داشتن مرد جوان در آن نزدیکی خطرناک بود. اما اکنون مدیو تنها تر از همیشه بود، و کدگار باهوش، مستعد و تشنه‌ی یادگیری.

مدیو چیزهایی را برای کدگار آشکار کرد که استادان کیرین تور چنین نکرده بودند: مدیو نگهبان بود. شورای تیریسفال نگران او بودند. به همین دلیل بود که کیرین تور کدگار را به‌عنوان جاسوسی از همه‌جایی خبر فرستاده بود.

کدگار شگفت‌زده شد بود اما نترسید. در واقع مجذوب شده بود. حالا او هرگز کارآموزی‌اش را رها نمی‌کرد، نه وقتی که می‌توانست زیر دست نگهبان، قدرتمندترین جادوگر در جهان مطالعه کند.

اشباح و سایه‌ها

از رسیدن به کارازان مدت زیادی نگذشته بود که کدگار الهامی عجیب و شوم دریافت کرد. او خود را به شکل مردی پیر و موسفید دید که سربازان را به نبرد علیه دشمنان سبزپوست هدایت می‌کند. کدگار پیرامون هجوم اورک‌ها شنیده بود، اما همانند بیشتر مردم، نمی‌دانست چه چیز درست و چه چیز شایعه است. اما موجودات درون رؤیایش با توصیفاتی که از اورک‌ها شنیده بود، مطابقت داشت.

کدگار به مدیو گفت که چه چیزی دیده است. جادوگر تظاهر به جهالت کرد و گفت که چیز کمی از اورک‌ها می‌داند. او ادعا کرد که برای مدتی آن قدر طولانی در کارازان مانده که چیزی پیرامون خشونت‌های جنوب شنیده است. اکنون زمان اصلاح این مسئله بود. دو جادوگر سوار بر گریفون^۱ به باتلاق سیاه رفتند تا منطقه را اکتشاف کنند. تصویر اورک‌هایی که آنجا جمع می‌شدند کدگار را گیج کرد. ارتش اورک‌ها انبوه بود و با گذشت هر دقیقه بزرگ‌تر می‌شد.

یک وارلاک اورک دو جادوگر را از روی زمین دید و قدرت فل خودش را به سمت آن‌ها رها کرد. مدیو به کدگار اصرار کرد که دشمنشان را نابود کند. کدگار تلاش کرد دشمن را شکست دهد، اما در آخر فقط با کمک جادوگر موفق شد.

مدیو و کدگار همچنین سر راه لوتار قرار گرفتند. شوالیه سربازانش را در مأموریتی اکتشافی رهبری می‌کرد، و با اورک‌هایی که سر راهشان قرار می‌گرفت، می‌جنگید. کدگار می‌دانست که مدیو با قدرتی که سال‌ها پیش روی ترول‌ها رها کرده به خود لرزیده است، اما اصرار کرد که جادوگر به نبرد ملحق شود. استورم‌ویند برای شکست دادن اورک‌ها به او نیاز داشت. مدیو تظاهر کرد که با مقاصد دوستش همراه است و به لوتار گفت که از تلنجر زدن به قدرت‌های سرکش جادویی‌اش واهمه دارد. انگیزه‌ی واقعی نگهبان، ایجاد فرصتی برای هورد بود تا نیروهایش را گردآورد.

^۱ gryphon

لوتار با کدگار نیز صحبت کرد و از گذشته‌ی آشفته‌ی مدیو به او گفت. او از جادوگر جوان خواست که نه فقط به‌عنوان کارآموز بلکه همچون یک غم‌خوار برای مدیو باشد.

کدگار تمام تلاشش را کرد، اما سریع خسته شد. مدیو بعد از ملاقات با لوتار حتی غیرقابل‌پیش‌بینی‌تر از قبل شد. نگهبان گاهی برای ساعت‌ها یا روزها از کارازان ناپدید می‌شد. وقتی سرانجام باز می‌گشت، خسته بود.

کدگار زمانی بیشتر از همیشه دچار مشکل شد که مهمانی عجیب به برج رسید: گارونا. جادوگر جوان بلادرنگ به‌عنوان یک دشمن به او نگریست، اما مدیو به‌گرمی به گارونا خوشامد گفت. او اصرار کرد که کدگار با گارونا محترمانه رفتار کند.

در چند روز بعد کدگار و گارونا مدام درگیری لفظی داشتند، اما به‌زودی پیوند دوستی میان آن‌ها شکل گرفت. کدگار درست مانند مدیو به این باور رسید که گارونا مایل است به هورد پشت کند.

اما کدگار سرانجام دریافت که چیزی عمیقاً مشکل دارد. جادوگر قبل از بازدیدشان از باتلاق سیاه ادعا کرده بود که در مورد اورک‌ها نمی‌داند. و اکنون، واضح شده بود که مدیو مدت‌ها قبل از اینکه کدگار کارآموزی خود را شروع کند با گارونا دوست شده است. مدیو دروغ می‌گفت.

این شکاف کوچک در اعتماد، با گذشت زمان بزرگ‌تر شد.



هستی دیگر گون شده‌ی کاروان

تبعید گرگ‌های یخی

اورک‌ها شروع به عبور دسته‌جمعی از درگاه تاریک کرده بودند. اما همه‌ی قبایل به ازراث نیامده بودند.

در سال‌های بعد از نابودی درانای‌ها به‌دست هورد، چندین قبیله خود را به عطش خون و جنون باختند. این قبایل شامل آواز جنگ، دست‌بریده و جوندگان استخوان می‌شدند. جنگ‌سالار بلک هند قبایل متخاصم را در بخش‌های مختلفی از شبه‌جزیره‌ی هل‌فایر منزوی کرد، جایی که آن‌ها نمی‌توانستند به بقیه‌ی هورد آسیب برسانند.

جنگ‌سالار بلک هند باور داشت که اگر به این قبایل اجازه‌ی مشارکت در حمله به ازراث داده شود، بی‌مسئولیت از آب درمی‌آیند. آخرین چیزی که هورد در جهان عجیب جدید نیاز داشت این بود که متحدانش از پشت به دیگر اورک‌ها حمله کنند.

بلک هند دستور داد که قبایل دردرساز در درانور بمانند. او می‌دانست که روزهای بطالت فشار سنگینی بر آن‌ها وارد می‌کند. این خوب بود. آن‌ها فقط داستان‌هایی از این دنیای سرسبز می‌شنیدند و تنها ته‌مانده‌ی غنایمیش را می‌دیدند. چند ماه انتظار، این اورک‌ها را مجبور می‌کرد که بهتر رفتار کنند. تا جایی که به بلک هند مربوط بود، اگر آن‌ها همچنان کنترل‌ناپذیر می‌ماندند، می‌توانستند روی درانور بمانند و بپوسند.

بیشتر قبایل دیگر از درگاه تاریک عبور کردند: صخره سیاه، خنده دندان سیاه، حفره خونین، شمشیر سوزان، شکم اژدها و چکش گرگ‌ومیش^۱.

اما گرگ‌های یخی نیز آمدند. در چند سال گذشته سالار دوروتان انگیزه‌های گولدان را زیر سوال برده بود و اعتراض به استفاده از جادوی فل را نیز ادامه داده بود. او علی‌رغم نفرتش از

رهبری هورد، مردمش را از میان درگاه تاریک عبور داده بود. هیچ آینده‌ای در درانور نبود، تنها در ازراث بود که می‌توانستند یک نسل دیگر دوام بیاورند.

گرگ‌های یخی در آغاز به همراه قبایل دیگر علیه انسان‌ها جنگید، اما سرنوشت این قبیله همراه با هورد نبود. گولدان بعدها مخفیانه با دوروتان روبه‌رو شد. گولدان به او گفت که قبیله‌اش دیگر عضوی از هورد نیست و گرگ‌های یخی باید بی‌درنگ باتلاق سیاه را ترک کنند. گولدان قول داد که اگر بازگردند، حتی اگر با عضوی از هورد تماس بگیرند، هر مرد، زن و بچه‌ی گرگ‌های یخی را نابود می‌کند.

دوروتان نفرت داشت که از هم‌نژادهای اورکش جدا شود. اما بعد دریافت که همسرش دراکا باردار است. او نمی‌خواست دراکا یا بچه‌ی به‌دنیانیا آمده‌شان را با آزمایش خشم گولدان به خطر بیندازد. و می‌دانست که چرا گولدان به آن‌ها اجازه‌ی رفتن می‌دهد، اگر دوروتان را می‌کشت او به یک شهید مبدل می‌گشت و باعث می‌شد هشدارهایش میان هورد اهمیت پیدا کند.

دوروتان و قبیله‌اش به‌سوی شمال رفتند. سفر ترسناک بود. عوارض زمینی ازراث ناآشنا بود و انسان‌های استورم‌ویند با هر اورکی به‌مثابه دشمن رفتار می‌کردند. اما گرگ‌های یخی از یک مزیت برخوردار بودند، ارواح عناصر در ازراث نیز سکونت داشتند و نیرومند بودند.

کشف ارواح عنصری ازراث یکی از شمن‌های سابق قبیله، درکتار را مبهور کرد. این اتفاق او را به یاد میراثی انداخت که در درانور رها کرده بودند. درکتار استفاده‌اش از جادوی فل را سرزنش کرد و از عناصر کمک خواست، هدیه‌ی کوچکی دریافت کرد. عناصر به او مسیری به کوهستانی دور و منجمد در دوردست‌های شمال نشان دادند. آن اقلیم در بعضی جنبه‌ها مشابه فراست‌فایر ریج بود. قبیله بی‌درنگ برای کشف این کوهستان به راه افتاد.

ت‌هاجم هورد

جنگ فتح هورد واقعاً شروع شده بود. جنگ سالار بلک هند دستور داد گروه‌های مهاجم به شمال و غرب بروند و در عمق سرزمین‌های استورم‌ویند نفوذ کنند. دیگر نیازی به رازداری نبود، بلک هند می‌خواست خشم انسان‌ها را برافروزد و باور داشت که خشم این موجودات کوچک را ناتوان می‌سازد.

هدف از اولین حملات بلک هند به وحشت انداختن جمعیت انسانی بود. تمام دهکده‌ها در برایت‌وود^۱، وستفال^۲، و کوهستان رد‌ریج^۳ جنوبی در برابر هورد سقوط کردند، ساکنان آن‌ها یا کشته شدند یا مجبور به فرار. هر بار که گشتی‌های استورم‌ویند برای دفع اورک‌ها حرکت می‌کردند، آن‌ها از قبل رفته بودند. اورک‌ها با هر دشمنی که انسان‌ها تاکنون با آن مواجه شده بودند، تفاوت داشتند.

رهبران استورم‌ویند درک کردند که جنگ وارد مرحله‌ی جدیدی شده است. پادشاه لیان سریع هر فکری شبیه به راه پدرش، پادشاه باراثن، در مقابله با ترول‌ها را کنار گذاشت. فرصتی برای مصالحه نبود. اورک‌ها قصد فتح داشتند.

شاه لیان، لوتار را قهرمان پادشاه نامید، بالاترین درجه‌ی نظامی در استورم‌ویند، و او را مسئول پایان دادن به خطر اورک‌ها کرد. لوتار تصمیم گرفت از تحرک‌پذیری دشمنانش علیه آن‌ها استفاده کند. او بر اساس گزارش‌های پیشاهنگ‌ها، الگوهای را در نحوه‌ی حملات اورک‌ها به اهدافشان دید. او تله‌هایی در مسیرهای عقب‌نشینی اورک‌ها قرار داد و شمار زیادی از سربازانش را زیر فرمان یک شوالیه‌ی وفادار به نام گاوینراد مهیب^۴ گذاشت. گاهی گروه‌های کوچکی از این شوالیه‌های انسان می‌توانستند بدون هیچ تلفاتی تمام گروه‌های مهاجم اورک را از پا درآورند.

Brightwood ^۱
Westfall ^۲
Redridge ^۳
Gavinrad the Dire ^۴

اورک‌ها نیز به سرعت فهمیدند که انسان‌ها به دشمنانی که قبلاً دیده‌اند شباهتی ندارند. کشیش‌های استورم‌ویند نور مقدس را احضار می‌کردند تا جراحات را درمان کند، در حالی که جادوگران با تسلط به هنرهای آرکین به هورد صدمه می‌زدند. اگرچه اورک‌ها در زمانی که با درانای‌ها می‌جنگیدند با این قدرت‌ها روبه‌رو شده بودند، اما انسان‌ها از توانایی‌های خود به‌شیوه‌های متفاوتی بهره می‌بردند.

بعد از آن شوالیه‌های سواره بودند. سربازان چابک با زره سنگین می‌توانستند اورک‌های مهاجم را از پا دریاورند و از کمینگاه‌ها بگریزند. اورک‌ها در مواجهه با این دشمنان منعطف و با قدرت تحرک بالا، مجبور بودند خودشان را با روش‌هایی که هرگز تجربه‌اش را نداشتند تطبیق دهند.

در شهر استورم‌ویند، پادشاه لیان اعلام خطر کرد. او فرستاده‌هایی را به دیگر پادشاهی‌های انسانی فرستاد و به آن‌ها در مورد خطر مهاجمانی ترسناک و سبزپوست که به‌طرزی اسرارآمیز در دنیا ظاهر شده بودند، هشدار داد. او درخواست کمک کرد، اما کمکی دریافت نکرد.

دیگر رهبران قاره گزارش‌های لیان را باور نکردند. لردان، ملتی که بیشتر ممکن بود کمکی ارسال کند، اطلاعاتی مخالف دریافت کرده بود. بازدیدکننده‌ای اشراف‌زاده از اهالی استورم‌ویند علناً شاه لیان را تمسخر کرد و اعلام کرد که جنگ در واقع طغیان شهروندان عصبانی است. صحبت او در دربار لردان توجه زیادی را به خود جلب کرد. لردان پیامی مؤدبانه برای لیان فرستاد، و برای او آرزوی خوش‌اقبالی علیه هرکسی که او را به دردسر انداخته بود، کرد. هیچ سربازی برای کمک به استورم‌ویند اعزام نشد.

این امر که استورم‌ویند در طول دهه‌ها به انزوا شهرت پیدا کرده بود به آن کمکی نکرد، زیرا ملت‌های دیگر این را نشانه‌ی تکبر می‌دیدند. استورم‌ویند همیشه به تنها ایستادن خود مباحثات می‌کرد.

اکنون دیگر انتخابی نداشت.

مقاومت گروباشی

بیشتر حملات هورد روی شمال متمرکز شده بود، به سمت استورم‌ویند. اما چند دسته‌ی مهاجم وارد جنگل‌های غربی دره‌ی استرانگلثورن^۱ شدند. رئیس قبیله، کیلروگ دد‌آی و قبیله‌ی او حفره خونین این حملات را رهبری می‌کردند. این منطقه آن‌ها را به یاد خانه‌ی باستانی خود می‌انداخت، و هدف آن‌ها در اختیار گرفت آنجا برای خودشان بود.

اورک‌ها نمی‌دانستند که استرانگلثورن قلمروی گروباشی است. ترول‌ها مانند همان وقتی که انسان‌ها سال‌ها قبل به قلمروی آن‌ها بی‌حرمتی کرده بودند، متحد شدند تا با این تهدید جدید بجنگند. در آن جنگل انبوه، جنگیدن به‌طرز غیرقابل‌بیانی شرورانه بود. ترول‌ها شیوه‌های ترس‌انداختن به دل دشمنان خود را می‌دانستند، اما قبیله‌ی حفره خونین نیز چنین بود. سال‌ها بقا در جنگلی که توسط بازمانده‌های اورگروث محاصره شده بود، غریزه‌ای وحشیانه را به جنگاوران این قبیله‌ی اورک تزریق کرده بود.

حتی با این وجود، قبیله‌ی حفره خونین در وضعیتی بسیار نامساعد بود. در هر جنگ به نظر می‌رسید تعداد آن‌ها از گروباشی بیشتر است، اما ترول‌ها سرزمین را بسیار خوب می‌شناختند. آن‌ها مایل بودند که نوارهایی وسیع از جنگل را رها کنند تا اورک‌ها را به عمق بیشتری از قلمروی گروباشی بکشانند. بعد از آن ناگهان از هر سمت هجوم می‌آوردند و تلفاتی هولناک به حفره خونین تحمیل می‌کردند.

اگر گروباشی با حمله به استورم‌ویند و دفاع مدیو از شهر ضعیف نشده بود، ممکن بود در زمینه‌ی نیرو با هورد برابری کند. اما حالا ترول‌ها نمی‌توانستند نفرات کافی برای کاری غیر از عملیات پارتیزانی در جنگل گرد آورند.

با این حال همین کافی بود. وقتی جنگ سالار بلک هند فهمید چه تعداد اورک بدون فایده مشخصی در دره‌ی استرانگلثورن مرده‌اند، دستور داد قبیله‌ی حفره خونین عقب‌نشینی کرده و به جنگ علیه انسان‌ها ملحق شود. هورد بعداً به ترول‌های دردسرساز می‌پرداخت.

^۱ Stranglethorn

گروباشی اورک‌ها را خارج از جنگل تعقیب نکرد. ترول‌ها درون قلمرو خود، گوش‌به‌زنگ
تهاجمی دیگر ماندند.

محفل مقدس کشیش‌های نورث شایر

یک سال بعد از درگاه تاریک

جنگیدن با هورد کاری وحشتناک برای استورم‌ویند بود. جراحاتی که سلاح‌های نیرومند او را می‌آورد می‌توانست باعث شود یک انسان ظرف چند دقیقه از خون‌ریزی بمیرد.

یکی از بزرگ‌ترین منابع امید در میدان نبرد، یک گروه از کشیش‌ها بود که جان خود را به خطر می‌انداختند تا سربازان مجروح در مبارزه را درمان کنند. محفل مقدس کشیش‌های نورث شایر، افرادش را همراه هر دسته‌ی گشتی و گردان در حالت آماده‌باش می‌فرستاد، همان طور که در جنگ‌های سابق چنین کرده بود.

ریشه‌ی این کشیش‌ها به کلیسای نور مقدس در لردران می‌رسید. آن‌ها خیلی وقت پیش صومعه‌ی نورث شایر را در استورم‌ویند تأسیس کرده و تبدیل به عضوی از پادشاهی شده بودند. کشیش‌ها در عرصه‌های نبرد گوناگونی ظاهر شده بودند، مانند جنگ با نول‌ها و گروباشی‌ها. در بعضی موارد دل‌سوزی آن‌ها حتی در میدان نبرد به آن‌ها امنیت می‌بخشید. کشیش‌ها به درمان زخم‌نول‌ها و ترول‌ها در گذشته شهرت داشتند.

اما در مورد هورد چنین نبود. او را بی‌پروایانه هر کشیشی که می‌یافتند را مورد حمله قرار می‌دادند، آن‌ها می‌دانستند که این درمان‌گران می‌توانند فرد مجروحی را به میدان نبرد بازگردانند. بسیاری از کشیش‌ها کشته شدند. آن‌ها بدون داشتن زره یا سلاح از این توانایی برخوردار نبودند که در برابر خشم هورد هیچ‌گونه عکس‌العملی نشان دهند.

کشیش‌ها با وجود دادن تلفات زیاد، هرگز از پیوستن به نبرد دست نکشیدند. دلاوری آن‌ها در میان نیروهای استورم‌ویند تبدیل به افسانه شد.



انسان‌ها و نور مقدس

فداکاری و شجاعت از جمله ضوابط اساسی کلیسای نور مقدس بود. منشأ کلیسا به بیش از دو هزار سال قبل بازمی‌گشت، به آشوب جنگ‌های ترول^۱! یک ژنرال انسان به نام لوردین^۲ فداکارانه از جان خود چشم پوشید تا نیروهای انبوه ترول‌های آمانی که یک ارتش متحد انسان را تهدید به نابودی می‌کردند، عقب برانند. یکی از کسانی که او نجات داد خواهر خودش بود، جنگجویی مشهور به نام مرلدار^۳.

وقتی جنگ به پایان رسید، مرلدار خودش را وقف سربازهای مجروح انسان کرد. او اولین کسی بود که به انسان‌های دیگر در مورد الهامات نور گفت. مرلدار در رؤیاهایش پنج شکل عجیب و غیرانسانی می‌دید که ضربان قدرتی مقدس داشتند. آن‌ها ذهن او را با دانش مقدس، حفاظت، عدالت، مجازات و دل‌سوزی پر کردند. وقتی مرلدار آموزه‌های غیرلفظی آن‌ها را به کار بست، به نظر رسید که قدرت در وجودش جاری می‌شود. بیماران تحت مراقبت او می‌دیدند که جراحاتشان محو و بیماری‌هایشان ناپدید می‌شود.

انسان‌های دیگری نیز گزارش دیدن این رؤیاها را دادند. مرلدار با آن‌ها دیدار کرد و آن‌ها با هم قوانین تابناک این قدرت برتر را مکتوب کردند. بر اساس آموزه‌های این کتاب یک جنبش مذهبی شکل گرفت. این جنبش پایه خود را بر عقاید فداکارانه و

^۱ Troll Wars
^۲ Lordain
^۳ Mereldar

باور به اینکه نور ساکن هر چیزی است گذاشته بود. این جنبش، ایمان به نور مقدس را در همه جا منتشر کرد و تبدیل به دین غالب انسانی شد.

قرن‌ها بعد، رهبر لردران سنت‌ها و نظام اعتقادی متفاوتی بر پایه‌ی نور مقدس وضع کرد. با این تلاش‌ها کلیسای نور مقدس به وجود آمد. لردران به‌عنوان خانه‌ی این کلیسا عمل کرد. آنجا تبدیل به مقصدی محبوب برای مسافرانی شد که به‌دنبال شفا، خرد و آرامش درونی بودند.

انسان‌ها اولین نژاد در ازراث نبودند که نور مقدس را به کار می‌بردند. اما نسبت به آن وابستگی عجیبی داشتند، احتمالاً به‌خاطر میراثشان. ریشه‌ی انسان‌ها به وریکول^۱‌ها می‌رسید، نیمه‌غول‌هایی که توسط نگهبانان افسانه‌ای به وجود آمدند. این نگهبانان شگفت‌آور به ازراث شکل دادند، بعضی از آن‌ها نور مقدس را تحت فرمان داشتند.

کلیسا، معابد و زیارتگاه‌هایی در دوردست‌ترین سرزمین‌های انسانی بنا شد، و سلسله‌مراتبی از رهبران دینی به وجود آورد تا بر پیروانش ناظر باشند. مهم‌ترین عبادتگاه‌ها در ایستوید سرسبز قرار داشتند. از جمله قدیمی‌ترین و محترم‌ترین مکان‌های مقدس، کلیسای امید نور، استراثهولم^۲، آندورهایل^۳، و تیرز هند^۴ بودند.



vrykul^۱
Stratholme^۲
Andorhal^۳
Tyr's Hand (دست تیر)^۴

سرود گرگومیش

هم‌زمان با اینکه جنگ علیه استورم‌ویند شدت می‌گرفت، قبیله‌ی چکش گرگ‌ومیش مایه‌ی غضب جنگ‌سالار بلک هند می‌شد. جنگجویان این قبیله تمایل به سرپیچی از دستورات داشتند، و بسیاری از اعضای آن پراکنده شده و دیگر دوباره دیده نمی‌شدند.

بلک هند به این اندیشید که آن‌ها را درس عبرتی برای دیگر قبایل کرده و تمام قبیله را از صحنه‌ی هستی پاک کند. جادوگر چوگال مخالفت کرد. او به‌عنوان رهبر واقعی چکش گرگ‌ومیش عمل می‌کرد، و پیشنهاد کرد رئیس رسمی قبیله شود تا آن‌ها را منظم نگاه دارد. جنگ‌سالار اجازه داد او تلاشش را بکند، و از کشف اینکه چوگال می‌توانست به مشکلات بی‌انضباطی پایان دهد، به‌طرز خوشایندی شگفت‌زده شد. قبیله‌ی چکش گرگ‌ومیش سربازان رام و کارآمدی شدند و بلک هند اشتباهات گذشته‌ی آن‌ها را از سر بیرون کرد.

موفقیت چوگال به‌واسطه‌ی درک عمیقش از قبیله‌ی چکش گرگ‌ومیش و باورهای آن‌ها بود. آن‌ها قبیله‌ای منطبق با انرژی‌های تاریک بودند، مردمی که قدرت‌های وید را می‌پرستیدند. آن‌ها از لحظه‌ای که به ازراث رسیدند، فریادهای وید را بلندتر و واضح‌تر از هر زمانی در گذشته شنیدند. موجوداتی از جنس سایه و مخلوقات هولناکی از جنس آشوب اینجا بودند، در مکان‌های متفاوتی زندانی شده بودند اما هنوز زنده بوده و مشتاق بودند ازراث را به فساد بکشانند.

چکش گرگ‌ومیش نجواهای خدایان باستان را می‌شنید. این خدایان، ساکن زندان‌هایی طلسم‌شده در عمق زیادی از زمین بودند. کشف آن‌ها قبیله‌ی چکش گرگ‌ومیش را به فکر فروبرد، و وارد حالتی از سرخوشی محض کرد.

قبیله‌ی چکش گرگ‌ومیش این مسئله را نشانه‌ای از سوی تقدیر می‌دید. آن‌ها جایی پیدا کرده بودند که به آن تعلق داشتند، جایی که می‌توانستند ساعت گرگ‌ومیش را پیش بیاورند.

حضور خدایان باستان ضربه‌ای شدید به چوگال وارد کرد. اگرچه او باور داشت که وید نیرویی قدرتمند است، اما اهمیت کمی به جنگال‌های دیوانه‌وار قبیله‌ی چکش گرگ و میش در مورد خدایان تاریکی می‌داد. اکنون اما مدرکی از وجود آن‌ها داشت.



خدایان باستان

خیلی وقت پیش وید لردها تجلی‌هایی فیزیکی از قدرتشان را در سراسر کهکشان پخش کردند. این موجودات هیولاوار به نام خدایان باستان شناخته می‌شدند، و هدفشان یافتن و فاسد کردن تایتان‌های در حال تولد بود. بیشتر مأموریت‌های وید لردها به شکست منتهی شد، اما تعداد کمی از آن‌ها تقریباً موفق از آب درآمد.

تعدادی از خدایان باستان روی ازراث باستان فرود آمده و شروع به پوشاندن روح تایتان خفته‌ی آن با سایه کردند. آن‌ها عناصر بومی جهان را به بردگی گرفته و بر بیشتر سیاره تسلط پیدا کردند. قبل از اینکه خدایان باستانی موفق شوند فاسد کردن روح جهانی ازراث را به پایان برسانند، آگرامار و تایتان‌های دیگر حضور آن‌ها را کشف کردند.

خیلی زود جنگی ویران‌گر بر سر کنترل ازراث زبانه کشید. تایتان‌ها و خادمان آن‌ها به پیروزی رسیدند و خدایان باستانی را در دخمه‌هایی زیر زمین به زنجیر کشیدند. اما این نهادها برای همیشه در بند نمی‌ماندند. تأثیر خدایان باستان به ازراث رسوخ کرده و موجودات بسیاری تحت کنترل آن‌ها بودند. قدرتمندترین این خادمان احتمالاً ازدهای سیمای سیاه، مرگ‌بال بود.



چوگال پذیرفت تا به قبیله‌ی متعصب یاری دهد تا پیشگویی ویرانگر خود را به نمایش بگذارند، و اعضای آن را با یک مفهوم ساده گرد هم آورد. او به آن‌ها گفت که ساعت گرگ‌ومیش دور نیست، و اینکه پیروزی هورد بهترین راه برای رقم زدن آن لحظه است.

آن‌ها باید تا آن زمان وجهه‌ی خود را نزد جنگ‌سالار بلک هند حفظ می‌کردند و از اربابان واقعی خود مخفیانه اطاعت می‌نمودند. قبیله این را پذیرفت. به نظر می‌رسید خدایان باستان از عطش هورد برای جنگ و نابودی راضی هستند، بنابراین پرداختن به فتح دنیا فداکاری بزرگی نبود.

با گذشت چند هفته چوگال خودش را هماهنگ با خدایان باستان یافت، و داغ پیشگویی‌های چکش گرگ‌ومیش را بر پوست اورک‌های رنگ‌پریده‌ی خود زد. بعد از آن گوشت آن‌ها را برید تا صفحاتی ایجاد کند، و کتابی به وجود آورد که آموزه‌هایی در مورد وید در خود داشت. این کتاب، سرود گرگ‌ومیش، به مدت دهه‌ها منبعی برای قدرت و انگیزه‌ی پیروان خدایان باستان شد.

سرپیچی گرگ‌های یخی

در حالی که هورد سرگرم جنگش بود، قبیله‌ی تبعیدشده‌ی گرگ‌های یخی رهسپار شمال شد. آن‌ها به لطف کمک عناصر از تقریباً هرگونه ارتباطی با انسان‌ها اجتناب کردند. کمی بعد از رسیدن آن‌ها به خانه‌ی جدید، کوهستان آلتراک، دراکا پسری به دنیا آورد که او را گوئل نامید.

این لحظه برای دراکا و دوروتان **باید** بسیار زیبا می‌بود. در عوض پر از وحشت شد. پوست پسرشان سبز بود. او به نفرین خون اورک‌ها آلوده شده بود. این آخرین حد تحمل دوروتان بود. معامله‌ی گولدان با اربابانش نژاد اورک را برای تمام نسل‌ها نفرین کرده بود.

دوروتان تصمیم گرفت که دیگر از کنار ایستادن و هیچ کاری نکردن در مورد نیروهای تاریکی که هورد را کنترل می‌کردند، دست بردارد. اهمیتی نداشت که چه عواقبی برای او خواهد داشت. دراکا نیز دیگر نمی‌توانست صبر کند.

دوروتان و دراکا به قبیله‌ی گرگ‌های یخی گفتند که در کوهستان بمانند و در حین اینکه آن‌ها به نزد هورد برمی‌گردند تا حقیقت را افشا کنند، زندگی جدیدی به وجود بیاورند. رئیس قبیله، همسرش و پسرشان گوئل به جنوب سفر کردند.

درک‌تار قدرت‌های شمنی خود را فراخواند تا پیامی به اورگریم دوم‌همر بفرستد. ارواح عنصری در خواب جنگجوی قبیله‌ی صخره سیاه نجوا کردند و او را آگاه ساختند که دوروتان به جنوب می‌آید و می‌خواهد در مرز سرزمینی به نام لوک مودان^۱ با او ملاقات کند.

اورگریم از این ملاقات به بلک هند چیزی نگفت. او نیز همانند دوروتان در مورد جادوی فل، گولدان و جنگ‌سالار بلک هند نگران شده بود. او از تبعید قبیله‌ی گرگ‌های یخی ناراحت بود و آن را مدرک فساد رهبران هورد می‌دانست. او همچنین از وجود شورای سایه آگاه شده بود و فکر می‌کرد این انجمن بی‌شرافت و نیرنگ‌باز است.

اورگریم تظاهر کرد که به یک مأموریت اکتشافی می‌رود و تنها چند نگهبان مورداعتماد با خود به لوک مودان برد، جایی که دوروتان منتظرش بود. رئیس قبیله‌ی گرگ‌های یخی، گوئل را به او نشان داده و همه‌ی چیزهایی که باید آشکار می‌کرد را برای او توضیح داد: هشدار اسرارآمیزی که پیش از جمع شدن اورک‌ها در سریر کیل جیدن گرفته بود، این نظریه که گولدان در ارتباط با نیرویی تاریک است که هورد را بازیچه کرده، و تمام آنچه که می‌دانست.

اورگریم به خود لرزید، اما کاملاً غافلگیر نشد. او در مورد چیزی که در هفته‌های اخیر دیده بود به دوروتان گفت: انرژی‌های فل از درانور و از میان درگاه تاریک به باتلاق سیاه نشت می‌کرد. به زودی این دنیا هم مانند دنیایی که اورک‌ها از آن آمده بودند، می‌مرد.

دوروتان، دراکا و اورگریم توافق کردند که باید به هر قیمتی با گولدان و بلک هند مقابله شود. اورگریم تنها به هورد برگشت و نقشه‌هایش برای رهبر شدن را از همان موقع در سر پروراند. او دوروتان و دراکا را ترغیب کرد که در شمال پناه بگیرند تا اینکه او برایشان پیام بفرستد. اورگریم به نگهبان‌هایش دستور داد که آن‌ها را در سفرشان همراهی کرده و ایمن نگاهشان دارند.

این اشتباهی بود که اورگریم تا زمان مرگش تأسف آن را خورد. نگهبانانش نه به او، بلکه به شورای سایه وفادار بودند.

نگهبانان تمام حرف‌های میان اورگریم و دیدارکنندگان را شنیده بودند. آن‌ها فکر کردند که برای حذف اعضای قبیله‌ی گرگ‌های یخی نیازی به اجازه‌ی گولدان ندارند، او قطعاً می‌خواست دوروتان، دراکا و فرزندشان کشته شوند. بعد از سفر چندروزه به شمال، نگهبانان بر سر دوروتان و دراکا ریختند. آن دو به سختی علیه مهاجمان جنگیدند و یکی از آن‌ها را کشتند. اما نگهبانان، آن دو را از پا در آوردند و گوئل رها شد تا در سرمای سخت بمیرد.

بچه به طرز معجزه‌آسایی زنده ماند. یک روز بعد از اینکه والدینش کشته شدند، یک گروه شکار به رهبری آدلاس بلکمور^۱، یک اشراف‌زاده‌ی انسان از دژ شمالی دارن‌هولد^۱ کیپ، به آن

^۱ Aedelas Blackmoore

صحنه‌ی هولناک رسید. این صحنه مدرک این بود که گزارش‌های شوکه‌کننده از استورم‌ویند معتبر بودند، موجودات مرده دقیقاً مانند توصیفات انجام‌شده از موجوداتی به نام اورک‌ها به نظر می‌آمدند.

صدای گریه توجه بلک‌مور را جلب کرد، و او گوئل را یافت، گرسنه و سرمازده؛ اما زنده. او تصمیم گرفت گوئل را به دارن‌هولد ببرد و آزمایشش کند. نیازی به گفتن نبود که بلک‌مور با مشاهده‌ی یکی از کودکان دشمن می‌توانست چه اطلاعاتی در مورد آن‌ها جمع کند. گوئل تمام دوران بلوغش را زیر نظر چشمان مراقب بلک‌مور می‌گذراند.

وقتی چند روز گذشت و نگهبانان اور‌گریم بازنگشتند، اورک به شک افتاد. او جنگجویان دیگری به شمال فرستاد تا دریابد چه شده است. این پیشاهنگ‌ها چیز هولناکی کشف کردند.

دوست اور‌گریم و یکی از "نگهبانان مورداعتمادش" مرده بودند. پیشاهنگ‌های اور‌گریم با نظر خودشان تصمیم گرفتند که آدم‌کش‌های دیگر را بیابند. آن‌ها رد خادمان شورای سایه را قبل از اینکه به صفوف هورد در جنوب بپیوندند، گرفتند و نبردی شدید درگرفت. جنگجویان اور‌گریم پیروز برگشتند و به فرماندهی خود در خفا گزارش دادند.

این یک خوش‌شانسی بود. اگر گولدان در مورد مقاصد طغیان‌گرانه‌ی دوروتان و اور‌گریم می‌فهمید، گلوی اور‌گریم شبانه دریده می‌شد. اور‌گریم تصمیم گرفت انتقام دوستان و مردمش را بگیرد، اما باید تا زمان مشخص تحمل می‌کرد و منتظر فرصتی مناسب می‌نشست.

فتح رد ریج

سه سال بعد از درگاه تاریک

ظرف چند ماه، تهاجمات وحشیانه‌ی اورک‌ها موجب ویرانی مزارع، قصبه‌ها، روستاها، آهنگری‌ها و تجارت‌خانه‌ها شد. اقتصاد استورم‌ویند در حال نابودی بود. بدتر اینکه بسیاری از منابع غذایی نابود شده یا به دست اورک‌ها افتاده بودند. تدارکات شهر استورم‌ویند ظرف چند ماه ته می‌کشید.

جنگ‌سالار بلک هند با دانستن این مسائل مرحله‌ی بعدی جنگش را آغاز کرد. او هورد را به شمال برد و منطقه‌ای که کوهستان رد ریج خوانده می‌شد را فتح کرد. اورک‌ها از آنجا می‌توانستند به خود شهر استورم‌ویند حمله کنند.

دامنه‌های رد ریج با مقاومت اندکی به دست هورد افتاد. این کار به قدری آسان بود که اورک‌ها به این باور رسیدند که تا رسیدنشان به شهر استورم‌ویند انسان‌ها برایشان دردسری درست نمی‌کنند.

این همان چیزی بود که فرمانده لوتار به آن امید داشت.

بلک هند گروه کوچکی از اورک‌های مهاجم را به کوهستان هدایت کرد، به دنبال این بود که قصبه‌ی لیک شایر را به عنوان سنگری برای هورد تصرف کند. لوتار و شوالیه‌هایش از سرایشی‌ها پایین آمدند و اورک‌ها را محاصره کردند. مهاجمان هورد به سختی جنگیدند، اما تقریباً همه‌ی آن‌ها در حمله کشته شدند. نزدیک بود لوتار در آن روز سر بلک هند را نیز به دست بیاورد، اما جنگ‌سالار به همراه خود دو تن از وارلاک‌های شورای سایه را داشت. آتش فل‌آن‌ها موج نبرد را تغییر داد، و لوتار را واداشت که قبل از اینکه بتواند خون بلک هند را بریزد، عقب بنشیند.

بلک هند و دیگر بازماندگان به سختی به اردوگاه هورد بازگشتند. ظرف چند هفته نیروهای بیشتری برای تسخیر لیک شایر و سزمین‌های اطرافش آمدند. بلک هند از وارلاک‌ها برای حفظ جانش سپاسگزاری اندکی کرد. او شورای سایه را برای حس نکردن درگیری قریب‌الوقوع سرزنش کرد و شخصاً دو وارلاک را به جرم بی‌کفایتی اعدام کرد.

گولدان از این کار بیشتر از همه ناخشنود بود. وارلاک‌ها نیروهای او بودند و خودش باید مجازاتشان می‌کرد، و تعداد وارلاک‌هایش بی‌نهایت نبود که این طور قربانی‌شان کند. بلک هند خشم گولدان را نادیده گرفت. یک جنگ‌سالار ورای مؤاخذه‌شدن بود.

THE FIRST WAR



کوهستان بلک راک

درگیری با بلک هند، گولدان را به فکر فروبرد. او دیده بود انسان‌ها وقتی تعداد کمتری دارند به‌سختی می‌جنگند. و این تردید را داشت که محاصره‌ی شهر استورم‌ویند از چیزی که هورد می‌پندارد دشوارتر است. اگرچه اورک‌ها شهر شتران را نابود کرده بودند، آنجا شرایطی بسیار متفاوت‌تری داشت. هورد اکنون متفرق بود و بسیاری از قدرتمندترین قبایلش هنوز در درانور بودند. سال‌ها جنگ، قحطی و خشک‌سالی ارتش قبایل را تضعیف کرده بود.

ورای آن، گولدان در مورد دفاع مدیو از شهر استورم‌ویند در مقابل ارتش گروباشی فهمیده بود. همچنین اطلاعاتی پراکنده از تاریخچه‌ی نگهبان و شورای تیریسفال را جمع کرده بود. تمام این مسائل مدیو را بیشتر مرموز می‌ساخت. آیا او در مورد تمایل به فتح ازراث توسط هورد صادق بود؟ آیا او واقعاً عروسک خیمه‌شب‌بازی لژیون سوزان بود؟ یا انگیزه‌ای مخفی در ذهنش داشت؟ اگر چنین بود، ممکن بود دلیلی برای محو کردن اورک‌ها، درست مانند گروباشی داشته باشد.

گولدان به یاد آورد که خودش قبل از فتح کارابور چگونه قدرت را در هورد به دست گرفته بود. او عناصر جهان را به ناآرامی کشانده بود. ازراث پر از ارواح عنصری بود و آن‌ها بسیار قوی‌تر از ارواح عنصری درانور بودند.

جاسوس‌های شورای سایه گزارش فعالیت‌های عنصری عظیمی را در شمال غربی ردیج می‌دادند، نزدیک آتش‌فشانی خاموش که کوهستان خوانده می‌شد. چوگال این گزارش‌ها را تأیید کرد، اما مقداری از اطلاعات را برای خودش نگاه داشت. او گر دوسر نه تنها قدرت عنصری را در آن کوهستان حس کرده بود، بلکه کشف کرده بود که ارواح محلی در اتحاد با خدایان باستان هستند.

شورای سایه مخفیانه به کوهستان بلک راک سفر کرد و قصد مطیع کردن ساکنانش را داشت. این یک فاجعه بود. هیچ اورکی هرگز با این میزان از انرژی خام عنصری در درانور

مواجه نشده بود. چند وارلاک اول شورای سایه که سعی در تسلط بر عناصر کردند با سرنوشت شومی روبه‌رو شدند، آن‌ها توسط شعله‌ها از درون سوختند.

در عمق زیادی در زیر بلک راک راگناروس^۱ زندگی می‌کرد، ارباب عنصری آتش. او به بی‌شمار موجودات عنصری ضعیف‌تر و همچنین یک ملت از بردگان فانی فرمان می‌داد. دورف‌های آهن سیاه^۲ برای قرن‌ها به عنوان زیردستان وفادار راگناروس زندگی می‌کردند. هر بار که یک وارلاک سعی می‌کرد به عمق بیشتری از کوهستان تجاوز کند، اعضای قبیله آهن سیاه حمله می‌کردند. نیروهای آن‌ها توسط موجودات عنصری خشمگین پشتیبانی می‌شد.

قبل از اینکه شورای سایه راگناروس و زیردستانش را برای جنگی تمام‌عیار تهدید کند، چوگال برای صلح وساطت کرد. ارتباط نوپای او با خدایان باستان به او اجازه داد به اعماق کوهستان دسترسی داشته باشد و بعد از مذاکراتی گسترده با دورف‌های آهن سیاه و معاونین عنصری راگناروس، توافقی حاصل شد. خدایان باستان از کاری که هورد در حال انجامش بود لذت می‌بردند و می‌خواستند کمک کنند، اما هیچ قصدی نداشتند که ذره‌ای قدرت به بازیچه‌های لژیون سوزان همانند اورک‌ها بدهند. در هر صورت سارگراس و ارتشش مستقیماً در مخالفت با نیروهای وید ایستاده بودند. با این حال آن‌ها به اعضای شورای سایه پناهگاهی کوچک دادند که مناره‌ی بلک راک نامیده می‌شد، در اوج کوه. اگر وارلاک‌ها آنجا می‌ماندند راگناروس یا پیروانش مزاحم آن‌ها نمی‌شدند.

گولدان از اینکه تلاشش برای به دست آوردن قدرت کوه ناموفق مانده بود ناامید بود، اما از اینکه چوگال نشان داده بود چنین دیپلمات کارآمدی است، راضی بود. اگر او در مورد انگیزه‌ی واقعی اوگر ساحر و احترامی که اخیراً او نسبت به خدایان باستان پیدا کرده بود آگاه می‌شد، شاید چندان خوشحال نمی‌ماند. اما اکنون پناهگاهی مخفی برای شورای سایه به شدت مورد نیاز بود. تنش‌ها بین بلک هند و گولدان در حال افزایش بود. در چنین شرایطی برای یک پناهگاه نمی‌شد بهایی تعیین کرد.

تسخیر قدرت کوهستان برای وقت دیگری می‌ماند.

^۱ Ragnaros
^۲ Dark Iron dwarves

نخستین محاصره‌ی استورم‌ویند

اکنون برای تود، وستفال و کوهستان رد ریج تحت کنترل هورد بودند. زمان حمله به شهر استورم‌ویند رسیده بود.

جنگ سالار بلک هند وقتی گولدان گفت که مأموریتش روی کوه بلک راک ناموفق بوده او را تمسخر کرد، او انتظار چیز دیگری هم نداشت. بلک هند آماده می‌شد تا بدون قرض کردن قدرت از موجودات عنصری، شهر استورم‌ویند را در هم بشکند.

هزاران سرباز از بیشه‌ی الوین گذشتند و بیرون شهر استورم‌ویند خطوط محاصره را شکل دادند. آن‌ها دژ را محاصره کرده و تمام دسترسی‌ها به آن را جز از طریق دریا بستند. بلک هند دستور داد که کیلروگ و چوگال، قبایل حفره خونین و چکش گرگ‌ومیش را در حمله به استورم‌ویند هدایت کنند.

هورد به منظور تضعیف استحکامات شهر، شبانه دیوارها را با دستگاه‌های محاصره بمباران کرد. کیلروگ و چوگال در بامداد، حمله‌شان را انجام دادند. اورک‌ها به بارو حمله بردند، در حالی که وارلاک‌ها سربازان استورم‌ویند را در آتش فل غرق می‌کردند. مدافعان شهر تلفات بسیار زیادی دادند.

بلک هند تصور می‌کرد که استورم‌ویند تا نیمروز سقوط کند. هیچ‌کس بیشتر از او با شنیدن صدای یک حمله به خطوط عقبی هورد گیج نشد.

لوتار از طریق دریا شوالیه‌های استورم‌ویند را به پشت هورد هدایت کرده بود و اکنون از طریق جنگل الوین حمله‌ای را علیه آن‌ها رهبری می‌کرد. اورک‌های جناح عقب کاملاً غافل‌گیر شدند، و شوالیه‌ها تلفات زیادی به آن‌ها وارد کردند.

حمله‌ی هورد خیلی زود فروپاشید. حفره خونین و چکش گرگ‌ومیش تهاجمشان را قطع کرده و سعی کردند شوالیه‌ها را عقب برانند. دروازه‌های عظیم استورم‌ویند باز شد، سربازان برای حمله‌ی متقابل بیرون ریختند و مانند پتکی بر سندانِ لوتار عمل کردند.

اورک‌ها راهی برای مقابله با حمله‌ی دوسویه نداشتند. آن‌ها فقط می‌توانستند بگریزند. این بزرگ‌ترین بداقبال‌ای بود که هورد تاکنون به آن دچار شده بود.

شکست، بلک‌هند را خشمگین کرد. او به‌سختی جلوی خود را گرفت که کیلروگ و چوگال را اعدام نکند، چون فکر می‌کرد در این صورت اعضای قبایل آن‌ها شورش خواهند کرد. هورد از متصرفاتش در رد ریج عقب کشید تا نقشه‌ی جدیدی برای فتح بکشد.



برج نفرین شده

پیروزی استورم‌ویند بر هورد شانسی به دست نیامده بود. لوتار و شاه لیان بر اساس اطلاعات بسیار خاصی عمل می‌کردند. بسیاری از نقشه‌های جنگی هورد توسط کدگار به آن‌ها می‌رسید، که او نیز آن‌ها را از گارونا می‌فهمید.

گولدان می‌دانست که گارونا در حال افشای اطلاعات برای دوستان انسانش در مورد فرهنگ اورکی و تحرکات هورد است، اما به او دستور نمی‌داد تا از کارازان دور بماند. جزئیاتی که گولدان به واسطه‌ی او درباره‌ی مدیو و خانه‌ی اسرارآمیز او می‌فهمید ارزشمندتر از آن بود که رها شود، حتی با وجود خطراتی که برای جنگ‌های هورد داشت.

گارونا و کدگار در دیدارهایشان در کارازان مکرراً بحث می‌کردند، مخصوصاً پیرامون نگرانی‌های فزاینده‌شان در مورد مدیو. در ماه‌های اخیر کارازان تاریک‌تر و متفاوت‌تر شده بود. ارواح عذاب‌دیده بیشتر از گذشته در راهروها شناور بودند. کدگار و گارونا هرازگاهی تصاویری واضح و ترسناک از حال، گذشته و آینده می‌دیدند.

کدگار تردید داشت که همه‌ی این‌ها به‌خاطر مدیو باشد. تغییرات روحیه‌ی نگهبان اخیراً به‌کلی محو شده بود. این اتفاق مایه‌ی آسودگی بود، اما فقط در آغاز. خشم مدیو ناپدید شده بود، اما به نظر می‌رسید هیچ چیز جای آن را نگرفته است. طوری بود که انگار مدیو توانایی حس کردن هر چیزی را از دست داده است. در حالی که مدیو خود را از جامعه‌ی انسانی عقب می‌کشید، به نظر می‌رسید تاروپود واقعیت در کارازان از هم باز می‌شود.

کدگار ناامید از یافتن سرنخی که توضیح دهد چه اتفاقی در شرف وقوع است، در کتابخانه‌های برج در میان کتاب‌ها جستجو کرد. به نظر رسید که طوماری مبهم پاسخ را در خود دارد. تکنیکی باستانی در آن طومار بود که به یک جادوگر مجرب اجازه می‌داد تا تصاویر

خاطره‌ای خاص را احضار کند. متأسفانه طلسم غیرقابل اطمینان از آب درآمد. کدگار به‌سختی توانست تصویری از لحظه‌ای که می‌خواست را احضار کند، چیزی از مدیو دستشان را نگرفت.

کدگار پس از آزمون و خطای بسیار، تصمیم گرفت از طلسم به‌نحوی متفاوت استفاده کند. شاید می‌توانست منشأ شکافی را که ازراث را به جهان اورک‌ها وصل می‌کرد، ببیند.

کدگار و گارونا با وحشت تصویر جدیدی که دورشان شکل می‌گرفت را تماشا کردند. آن‌ها غریبه‌ای اسرارآمیز دیدند که در درانور با گولدن مواجه شد. مرد باشلق‌پوش با نشان دادن اینکه ازراث آماده‌ی غارت است، شورای سایه را متقاعد کرد که درگاهی تاریک ایجاد کرده و به ازراث حمله کنند.

سپس از نزدیک دیدند که غریبه به بالا نگریست، او کسی غیر از مدیو نبود. فردی که هورد را روی ازراث آزاد کرده بود، خود نگهبان تیریسفال بود.



سقوط نگهبان

مدیو وقتی فهمید کدگار و گارونا چه چیزی فهمیده‌اند هراسان تصویر را محو کرد. نیمه‌اورک و انسان به‌سختی از خشم نگهبان گریختند. آن‌ها به امید اینکه به شاه لیان و لوتار در مورد خیانت مدیو هشدار دهند به شهر استورم‌ویند متواری شدند.

کدگار اصرار کرد که گارونا اجازه‌ی ورود به شهر را پیدا کند، پس وقتی با پادشاه ملاقات می‌کرد گارونا همراهش بود. گولدان از میان چشمان گارونا تماشا می‌کرد، و وقتی فهمید که او با حاکم استورم‌ویند در یک اتاق است، سعی کرد وادارش کند تا لیان را بکشد. گارونا ناآگاه از اینکه تمایل عجیبش به ارتکاب خشونت از سوی وارلاک می‌آید، در برابر آن مقاومت کرد.

لیان نمی‌توانست باور کند که مدیو مسئول چنین خیانتی است، اما لوتار می‌توانست. او به کدگار اعتماد داشت. هر قدر که اعتراف به چنین چیزی سخت بود، لوتار می‌دانست که مدیو تهدید بزرگی برای ازراث است، حتی بیشتر از هورد.

لوتار فرمانده گاوینراد را مسئول فرماندهی استحکامات شهر استورم‌ویند کرد. بعد به همراهی گارونا و کدگار گروهی از جنگجویان را به سمت کارازان برد. لوتار با قلبی سنگین قول داد که دوست دوران کودکی‌اش را دستگیر کرده؛ یا بکشد.

گولدان با مشاهده‌ی همه‌چیز از میان چشمان گارونا دچار وحشت شد. او هنوز جای مقبره‌ی سارگراس را نیافته بود و نمی‌توانست اجازه دهد مدیو قبل از اینکه آن را بفهمد بمیرد. وقتی لوتار و متحدانش به کارازان رسیدند و حمله‌شان را شروع کردند، گولدان وارد ذهن نگهبان شد.

در آغاز استحکامات ذهنی مدیو نیرومندتر از آن بود که بشود به آن نفوذ کرد. اما با شروع نبرد حواس مدیو پرت شد. گولدان با عصبانیت در میان خاطرات جادوگر کاوش کرد، و به دنبال هر اطلاعات مفیدی گشت.

سارگراس درست همانند زمان جنگ با آگوئین، افکار و اقدامات جادوگر را کنترل می‌کرد. او تمام قدرتش را روی مزاحمین آزاد کرد. نبرد کارازان طوفانی از آتش، فولاد و جادو بود. ذهن گارونا مورد هجوم طلسم‌های نگهبان قرار گرفت، سارگراس قصد داشت کنترل زنجیرهای ذهنی گولدان را به دست بگیرد و از گارونا علیه متحدان او استفاده کند، اما این تلاش فقط تا حدی موفقیت‌آمیز بود. نیمه‌اورک با گيجی به لرزه افتاد. به سرعت قدرت تشخیص دوست و دشمن را از دست داد.

نزدیک بود کدگار در حمله بمیرد، سارگراس سعی داشت روح او را از بدنش بیرون بکشد و هنگامی که این کار ناموفق ماند، بخشی از نیروی حیات او را بیرون کشید. کارآموز دچار پیری زودرس شد، مرد جوانی که پیر و پژمرده شده بود.

در نهایت این کدگار بود که شمشیری را در قفسه‌ی سینه‌ی مرشدش فروکرد و جراحی مرگ‌بار به او زد. حمله به جادوگر روح سارگراس را از بدن او بیرون راند و ارباب لژیون سوزان را به اعماق ماریچ زیرین هدایت کرد.

در آخرین لحظات زندگی مدیو، افکارش برای اولین بار واضح شدند. ادراک کامل کاری که کرده بود و مرگ‌های ناگفته‌ای که باعث آن‌ها شده بود به او فشار آورد. او به‌عنوان یک نگهبان کاملاً شکست خورده بود، اما کدگار و متحدانش کاری که مدیو نتوانسته بود انجام دهد را تکمیل کرده بودند. آن‌ها سارگراس را مغلوب کرده و نقشه‌هایش را خنثی کرده بودند. آخرین سخنان مدیو حاوی تشکر بود، تنها حس او نسبت به کدگار، لوتار و همراهان آن‌ها سپاسگزاری بود.

گارونا آنجا نبود تا ببیند که مدیو آخرین نفس‌هایش را می‌کشد. او قبل‌تر از کارازان گریخته بود. هیچ‌کس نمی‌دانست کجا رفته است، و فرصت نبود که دنبالش بگردند.

از آخرین باری که یک نگهبان در نبرد کشته شده بود قرن‌ها می‌گذشت، و تاکنون هیچ نگهبانی به تصرف نیروهای شیطانی در نیامده بود. مرگ مدیو عواقب شدیدی داشت. جادوی

فل به سوی بیرون از برج کارازان منفجر شد، و سرزمین مجاور را تبدیل به منطقه‌ای خطرناک و آفت‌زده کرد. منطقه‌ی غرب برج، برایت‌وود، به داسک‌وود^۱ تغییر نام داد.

این واقعه در هورد نیز تأثیراتی به همراه داشت. گولدان توانست آنچه می‌خواست را بیابد. اکنون مکان مقبره‌ی سارگراس را می‌دانست. اما وقتی مدیو شکست خورد، وارلاک هنوز به دنبال اطلاعات در خاطرات او جستجو می‌کرد. شوک مرگ نگهبان به ذهن گولدان کوبیده شد و او را به کمای عمیقی فروبرد.



یادگارهای قدرت

وقتی گولدان در خاطرات مدیو می‌گشت، چیزهایی بیشتر از مکان مقبره‌ی سارگراس به دست آورد. چشم‌اورک همچنین به دانش ارزشمندی در مورد تاریخ ازراث و سازه‌های قدرت جادویی‌ای که در سراسر این جهان پراکنده بودند، افتاد.



^۱ Duskwood.

دومین جنگ سالار

در فاصله‌ای دور از کارازان، کمای ناگهانی گولدان شورای سایه را در شوک فروبرد. آن‌ها درک نمی‌کردند چه روی داده است و دلیلش چیست. جنگ سالار بلک هند هم گیج شده بود، اما چندان ناراحت نبود. او از کارهای اخیر شورای سایه خوشنود نبود و می‌دانست گولدان سعی داشته کنترل بیشتر و بیشتری روی هورد به دست بیاورد.

اورگریم دوم هم باور داشت که زمان عمل فرا رسیده است. شورای سایه در اغتشاش بود، و بلک هند از شکست در حمله‌ی اخیر به شهر استورم‌ویند هنوز گیج مانده بود. اورگریم هیچ فرصت بهتری برای پاک کردن فساد که ملت اورک را تهدید می‌کرد به دست نمی‌آورد.

او بلک هند را به ماک گورا^۱ طلبید، دوئلی تا پای مرگ، و جنگ سالار را خائنی خواند که ملتش را به خدمت نیروهای تاریک فروخته است.

این چالشی نبود که بلک هند بتواند از آن سر باز بزند. هیچ اورکی بدون از دست دادن احترام در چشم هورد قادر به چنین کاری نبود. او حتی نمی‌توانست اورگریم را مخفیانه ترور کند، بلک هند برای چنین کارهایی به شورای سایه تکیه داشت.

دو اورک با کشیدن نشان‌های قبیله و تدهینشان در روغن، ساعت‌ها جنگیدند. اورگریم وقتی مجموعه‌ی بلک هند را با سلاح نهایی‌اش، دوم‌همر، در هم شکست، به نبرد پایان داد.

اورک‌های تماشاچی مقابل پیروز زانو زدند و اعلام کردند که رهبر جدید آن‌ها جنگ سالار دوم‌همر است. اورگریم با هورد سخن گفت و به آن‌ها اعلام کرد که گولدان و وارلاک‌هایش چیزی که به نظر می‌آیند، نیستند. قدرت‌های فل‌آن‌ها درانور را کشته بود. اورگریم اعلام کرد که هورد را از سیاهی کثیفی که آن را زندانی کرده پاک می‌کند. اولین قدم او ممنوع کردن

^۱ mak'gora

استفاده از جادوی فل بود، کاری که مجازات مرگ به همراه داشت. ازراث به تقدیر درانور دچار نمی شد.

اما انتقام نهایی اورگریم هنوز انجام نشده بود. اعضای شورای سایه بعد از مرگ بلک هند گریختند. اورگریم نمی دانست آن ها به کجا فرار کرده بودند.

اکنون اورگریم توجهش را روی جنگ با استورم ویند متمرکز می کرد. او رغبتی برای نبردهای بیشتر نداشت، اما چاره ای نبود. بازگشت به درانور به معنای مرگی آهسته بود. تنها راه بقای اورک ها این بود که استورم ویند را تصرف کرده و آنجا را خانه ی جدید خود کنند. اگر آن ها دشمنانشان را شکست نمی دادند، سرنوشتشان در گرو مرحمت دنیای جدید بود.

جنگ سالار دوم هم به قبایل دستور داد که برای حمله ی نهایی آماده شوند. آن ها قبل از طلوع خورشید حرکت می کردند.



دومین محاصره‌ی استورم‌ویند

جنگ‌سالار دوم‌همر فرصتی را برای دومین محاصره‌ی شهر استورم‌ویند از دست نمی‌داد. او تمام نیروی هورد را روی دژ ریخت. حتی به احضار قبایلی چون آواز نبرد، دست‌بریده و دیگر قبایلی که هنوز در درانور بودند اندیشید، اما زمانی نبود. هر روزی که می‌گذشت یک روز به سازماندهی مجدد استورم‌ویند مهلت می‌داد.

وقتی فرمان نبرد صادر شد، هر دو طرف می‌دانستند که آن روز تقدیر استورم‌ویند را مشخص می‌کند. هیچ پناهگاه، بخشش یا عقب‌نشینی‌ای در کار نبود. هورد به دیوارهای شهر نفوذ کرد و وارد خیابان‌های آن شد، اما مدافعان استورم‌ویند اورک‌ها را عقب نگاه داشتند؛ حداقل برای مدتی.

پادشاه لیان با فرماندهان نظامی خود در دژ استورم‌ویند جلسه گذاشته بود که خبر رسید گارونا از کارازان رسیده است. کدگار و لوتار هنوز غایب بودند، و پادشاه نگران سرنوشت آن دو بود.

لیان، مشتاق فهمیدن اینکه چه شده است، گارونا را به حضور پذیرفت. او قصد داشت در مورد نبرد با مدیو به پادشاه بگوید. اما قبل از اینکه بتواند، چیزی در ذهنش جنید.

گارونا قبلاً در برابر دستور گولدان برای کشتن پادشاه لیان مقاومت کرده بود، اما رویارویی‌اش با نگهبان باعث فروپاشی افکارش شده بود. خط میان دوست و دشمن محو شده بود. اراده‌ی گارونا به لرزه درآمده بود. دستور سابق وارلاک برای کشتن پادشاه به‌روشنی در ذهن او درخشید. او در عمق وجودش علاقه‌ای به کشتن لیان، غریبه‌ای که او را به کشورش راه داده بود و ظرف چند ماه بیشتر از اورک‌ها در تمام عمرش به او احترام گذاشته بود، نداشت.

اما دیگر نمی‌توانست از فرمان گولدان سرپیچی کند.

گارونا با اشک‌های جاری از چشمش خنجر را در قلب لیان فروبرد. شاهزاده‌ی جوان، واریان شاهد قتل بود. قتل پدرش تأثیر زیادی روی پسر گذاشت و برای همیشه باعث بدبینی او به اورک‌ها شد. او آن‌ها را مردمی نیرنگ‌باز و کشتارگر می‌دید.

گارونا در گيجی‌ای که به‌دنبال آن پیش آمد از قلعه گریخته و در آشوب میدان نبرد ناپدید شد. خبر مرگ پادشاه سریع گسترش پیدا کرد و موجب تزلزل روحیه‌ی مدافعان شد. جنگ تقریباً به هر گوشه‌ی استورم‌ویند سرایت کرده بود. هورد حملات مداومش را به شهر ادامه می‌داد.

در این زمان بود که لوتار و کدگار از کارازان بازگشتند. آن‌ها آشوب را دیدند و وقتی دریافتند که پادشاه مرده است، لوتار فرماندهی نیروهای باقیمانده را به دست گرفت. او نمی‌توانست کاری برای شهر انجام دهد. فقط می‌توانست هر تعداد ممکن از مردمش را نجات دهد.

لوتار دستور تخلیه‌ی کامل شهر را داد. او، کدگار، گاوینراد و بقیه‌ی سربازان به همراه شاهزاده واریان و مادرش ملکه تاریا^۱، و دیگر شهروندانی که قادر به فرار شدند، گریختند. آن‌ها تا اسکله‌ی استورم‌ویند خیابان به خیابان جنگیدند و عده‌ی زیادی را از دست دادند. تاریا نیز از همین تلفات بود. سرانجام وقتی لوتار و دیگر افراد به اسکله رسیدند، قبل از اینکه بادبان بکشند، تقریباً همه‌ی قایق‌های باقیمانده‌ی استورم‌ویند را نابود کردند تا هورد نتواند تعقیبشان کند.

شهر استورم‌ویند پشت سر فراریان سوخت. جنگ اول به پایان رسیده بود.

هورد پیروز شده بود. اما جنگ‌سالار خوشحال نبود.

Taria ^۱



شیراز لوتار و دیگر پناهندگان از استورم رینند

تطهیر شورای سایه

چهار سال بعد از درگاه تاریک

جنگ سالار دوم هم نه وسیله‌ی تعقیب مردم استورم‌ویند را داشت و نه انگیزه‌ی آن را. هورد برای رسیدن به پیروزی تلفات سنگینی داده بود و او می‌دانست که قبل از روبه‌رو شدن با دشمنان جدید، باید سرزمین تازه‌فتح‌شده را ایمن کند.

اورگریم کسانی را به درانور فرستاد تا قبایل باقیمانده را احضار کنند. رسیدن قبایل آواز نبرد، دست‌بریده، مجموعه‌ی خندان، اربابان رعد و جوندگان استخوان وقت می‌برد.

اورگریم آن وقت را صرف تسلطش بر هورد کرد. اولین اولویت او ریشه‌کن ساختن شورای سایه بود. آن‌ها با وجود قدرتشان منشأ فساد هورد بودند. اورگریم باور داشت که شورای سایه با نیروهای تاریکی متحد است که اورک‌ها را بازی می‌دهند، و اینکه استفاده‌ی بیش از اندازه‌ی وارلاک‌ها از جادوی فل چیزی است که درانور را نابود کرده است. همچنین اورگریم در سطح شخصی‌تر خواهان انتقام بود. اعضای شورای سایه دوروتان، دراکا و تا جایی که اورگریم خبر داشت، فرزند خردسال آن‌ها را به قتل رسانده بودند.

موقعیت شورای سایه نامعلوم بود. خوشبختانه یک نفر برای بازجویی وجود داشت. گولدان هنوز بیهوش بود، اما هورد آلت دست او، گارونا را که سعی داشت از شهر استورم‌ویند بگریزد، اسیر کرده بود. اورگریم، گارونا را شکنجه داد تا اینکه او جایی که شورای سایه پناهگاه خود ساخته بود را افشا کرد: مناره‌ی بلک راک.

عده‌ی زیادی از سربازان هورد به‌سوی آتش‌فشان خاموش شتافتند. هیچ موجود عنصری یا دورف آهن تاریکی راهشان را سد نکرد. راگناروس و خدایان باستان حضور خود را مخفی نگاه داشتند و مشتاق بودند ببینند این موقعیت خشونت‌بار چه نتیجه‌ای دارد.

وارلاک‌های شورای سایه کار کمی برای نجات خود می‌توانستند بکنند. نیروی فل آن‌ها تنها خشم اورگریم را برای مدت طولانی به تأخیر انداخت، و در نهایت آن‌ها جلوی پیروان وفادار جنگ‌سالار به زانو درآمدند.

یکی از چند عضو شورای سایه که زنده ماند، چوگال بود. او گر دلیلی بسیار متقاعدکننده داشت که چرا باید جانش بخشیده شود. بدون چوگال قبیله‌ی چکش گرگ و میش می‌توانست دوباره تسلیم جنون شود. آیا اورگریم واقعاً می‌توانست چنین نیروی جنگی کارآمدی را از دست بدهد؟ چوگال نسبت به جنگ سالار جدید سوگند وفاداری خورد و ادعا کرد که او نیز بازیچه‌ی گولدان شده است.

اورگریم با بی‌میلی تسلیم شدن او را پذیرفت. او مطمئن نبود که آیا او گر دوسر حقیقت را می‌گوید، و اهمیت خاصی هم به آن نمی‌داد. اورگریم برای حفاظت از سرزمین جدید هورد به نیروی جنگی نیاز داشت. چوگال همچنین وقتی اورگریم را به دورف‌های آهن سیاه که در عمق کوهستان زندگی می‌کردند معرفی کرد، نشان داد که مفید است. سازگاری میان او گر و این موجودات، مزیتی غیرمنتظره بود. دورف‌ها طبق دستور مخفی راگناروس پذیرفتند که هورد مناره‌ی آهن سیاه را به‌عنوان پایگاه اصلی جدید خود ادعا کند. خدایان باستان از دیدن اینکه اورک‌ها در سال‌های آینده چه آشوبی را به ازراث تحمیل می‌کنند، لذت می‌بردند.

جنگ سالار همچنین از جان گارونا چشم پوشید. خشن بودن گولدان با او راز نبود، و ترور لیان توسط او بسیار مفید واقع شده بود. او نیز سوگند وفاداری به هورد خورد. اورگریم یکی از مورداعتمادترین معاونان خود، ایتریگ، را گماشت تا مربی گارونا باشد.

به وقتش فرستادگان اورگریم با اخبار بدی از درانور بازگشتند. قبایلی که هنوز آنجا بودند به عمق بیشتری از عطش خون فرورفته و شروع به جنگیدن با هم کرده بودند. تنها چند اورک بامهارت و منضبط، و یک مشت او گر توانستند از هورد پشتیبانی کنند.

این چیزی نبود که اورگریم امید به شنیدنش داشت، ولی چیزی بود که باید با آن کنار می‌آمد.

و به‌زودی منبعی از قدرت را در اختیار می‌گرفت که نمی‌توانست تصور کند، سلاحی زاده‌شده از گذشته‌ی باستانی ازراث ...

اهریمن روان^۱

در طول جنگ اول، اژدهایان نیرومند ازراث از صحنه‌ی جنگ کاملاً غایب بودند.

این موجودات شکوهمند در طول اعصار متمدنی تحت راهنمایی پنج سیمای بزرگ از جهان حفاظت می‌کردند: الکستراسزا^۲، نلثاریون^۳، نوزدورمو^۴، ایسرا^۵ و مالیگوس^۶. اما آن‌ها دیگر قادر به ایمن نگاه‌داشتن دنیا نبودند. آن‌ها هنوز از خیانت هزاران سال پیش آشفته بودند.

ده هزار سال قبل، در طول نبرد باستانیان، سیمایان به جنگ علیه لژیون سوزان پیوستند. الکستراسزا، نوزدورمو، ایسرا و مالیگوس مشتاقانه تکه‌ای از جوهره‌ی خود را به سازه‌ای خاص تقدیم کردند که خشم آن‌ها را به هم گره می‌زد. این سلاح اژدها روان^۷ نام گرفت و می‌توانست دشمنان شیطانی ازراث را نابود کند.

فقط نلثاریون قدرت خود را درون سازه نریخت. او سلاح را ساخت و به متحدان خود ارائه کرد. در ظاهر مقاصد او نیک به نظر می‌رسیدند. اما در واقع هیچ قصد شرافتمندانه‌ای در میان نبود. دیگر سیمایان نمی‌دانستند که نلثاریون تحت تأثیر خدایان باستان قرار گرفته است.

بعد از اینکه اژدهایان دیگر به اژدها روان قدرت دادند، نلثاریون سازه را در نبرد به کار برد. او شیطانی زیادی را با سلاح نابود کرد، اما به این راضی نبود که خشم خود را تنها روی لژیون سوزان متمرکز کند. او اژدها روان را روی دوستان و متحدان خویش نیز برگرداند.

این خیانتِ مبهوت‌کننده اتحاد نژاد اژدها را در هم شکست و برای نلثاریون نامی جدید به ارمغان آورد: مرگ‌بال.

Demon Soul ^۱

Alexstrasza ^۲

Neltharion ^۳

Nozdormu ^۴

Ysera ^۵

Malygos ^۶

Dragon Soul ^۷

سیمایان دیگر سرانجام سازه را از برادر خود گرفتند. آن‌ها از فهمیدن اینکه نمی‌توانند قدرتی که به این سلاح داده بودند را پس گرفته یا نابود کنند، اندوهگین شدند. سیمایان انتخابی نداشتند جز اینکه اژدها روان را جایی پنهان کنند که به فکر هیچ‌کس نرسد: گوشه‌ای دورافتاده از جهان به نام کوهستان رد ریج. افسون‌هایی نیز بر سازه گذاشته شد تا مانع شوند که مرگ‌بال یا هر اژدهای دیگری آن را لمس کند.

در اعصار بعد، سیمایان تضعیف‌شده از دنیا کناره‌گیری کردند. خیانت مرگ‌بال آن‌ها را برای همیشه تغییر داده بود. اژدهای سیمای برنزی، نوزدورمو، خود را با وظیفه‌ی باستانی ایمن نگاه داشتن حال، گذشته و آینده، مشغول کرد. او به‌ندرت از راه‌های زمانی پیچ‌درپیچ بیرون می‌آمد. اژدهای سبز، ایسرا، به بررسی سلامت طبیعت ازراث از رؤیای زمردین مشغول شد. اژدهای آبی، مالیگوس، در نتیجه‌ی اقداماتش خود را به جنون باخت، و خویش را درون لانه‌اش، نکسوس^۱، منزوی کرد.

اژدهای سیمای سرخ، الکستراسزا، در فعالیت‌های نژادهای فانی دنیا مداخله می‌کرد، اما به‌ندرت. او همچنین مراقب هر نشانه‌ای از مرگ‌بال بود.

بعد از نبرد باستانیان، مرگ‌بال ناپدید شد و به خواب عمیقی فرو رفت. استفاده از اژدها روان در میدان نبرد حتی برای سیمای اژدهای فاسدشده کار زیادی بود، و سازه تقریباً او را نابود کرد. او مجبور شد صفحاتی فلزی به بدن خود بچسباند تا مانع از هم دریدن بدنش شود. مرگ‌بال به زمان نیاز داشت تا جراحاتش بهبود یافته و قدرتش را بازیابد. در مدت خواب طولانی او دیگر اژدهایان، فرزندان فاسدشده‌ی او را تا مرز انقراض شکار کردند.

حجم زیاد جادویی که برای باز کردن درگاه سیاه استفاده شده بود سرانجام موجب بیداری مرگ‌بال شد. او با علاقه تماشا کرد که استورم‌ویند و هورد با هم می‌جنگند، و قانع شد که اورک‌ها می‌توانند وسیله‌ای باشند که او از طریق آن‌ها نسل سیاه اژدهایانش را به شکوه کامل بازگرداند. مرگ‌بال می‌دانست که اگر از مخفیگاه بیرون بیاید چیزهایی بیشتری به‌غیر از سیمایان دیگر با او مقابله می‌کنند، بسیاری از نژادهای فانی نیز چنین می‌کردند. اگر هورد می‌توانست پادشاهی‌های ازراث را در هم بشکند و تعدادی از نیرومندترین فرهنگ‌های جهان را

محو کند، این کار به مرگ‌بال اجازه می‌داد تمام توجهش را صرف مقابله با سیمایان هم‌نژادش بکند.

خدایان باستان، اربابان مرگ‌بال، در طول جنگ اول او را واداشتند که قدمی کوچک برای پیروزی هورد بردارد. البته کار سختی نبود زیرا او نمی‌خواست توجه دیگر نژادهای اژدها را جلب کند. اما خدایان باستان مداخله‌ی مرگ‌بال را راهی برای درگیر کردن جهان در آشوب می‌دیدند.

اولین کاری که مرگ‌بال کرد تغییر ظاهرش به انسانی اشراف‌زاده از استورم‌ویند بود. او از لردران بازدید کرد و با شایعه اشراف آنجا را مسحور کرد. وقتی داستان‌های هجوم هورد سرانجام به پادشاهی آن‌ها رسید، مرگ‌بال آشکارانه آن‌ها را به تمسخر گرفت. او به اشراف لردران گفت که داستان‌ها جعل شده‌اند تا مشکلات فزاینده با مردم شورشی را مخفی کنند. داستان‌های او باورپذیرتر از التماس‌های ناامیدانه‌ی کمک از سوی استورم‌ویند بود.

مرگ‌بال برای پیروزی بر کسانی که گزارش‌های رسیده از استورم‌ویند را سرسختانه باور داشتند به توانایی‌های جادویی خودش روی آورد. او ظریفانه ذهن اشراف لردران را تحت تأثیر قرار داد و مانع شد که اقدامی علیه هورد انجام دهند.

وقتی مطمئن شد که لردران هیچ کمکی علیه هورد ارسال نمی‌کند، به جنوب رفت. او با گرفتن شکل یک اورک صخره سیاه، جامعه‌ی اورک‌ها را از درون مورد بررسی قرار داد و ماه‌ها به‌عنوان یکی از آن‌ها زندگی کرد. برای او راحت بود که قدرتی مخفی که اقدامات هورد را به جلو می‌برد حس کند، و پیش از آن مطابق میل افراد مختلفی رفتار کرده بود. گولدان باور داشت که او مریدی وفادار است، بلک هند باور داشت که او یک اورک سرافراز صخره سیاه است، و حتی اورگریم دوم هم‌ر باور داشت که او متحدی نیرومند است.

در پایان جنگ سالار بلک هند در برابر اورگریم سقوط کرد، اما این مسئله‌ای نبود. شورای سایه به لژیون سوزان خدمت می‌کرد و مرگ‌بال به خدایان باستان. از بین رفتن تسلط لژیون روی اورک‌ها صرفاً آن‌ها را برای اربابان او ارزشمندتر می‌ساخت.

فقط یک مشکل دیگر باقی می ماند. هورد با جنگ اول ضعیف شده بود. اگر دیگر پادشاهی های انسان ها متحد می شدند، اورک ها نمی توانستند نابودشان کنند. حتی اگر می توانستند، دشمنان زیادی پیدا می کردند. اگر اژدهایان سیما از خطری که هورد داشت آگاه می شدند، اورک ها شانسی نداشتند.

اما اژدها روان هنوز آن بیرون بود. از آنجایی که قدرت همه ی سیمایان جز مرگ بال را در خود داشت، می توانست علیه آن ها استفاده شود، با هدف نابودی یا کنترل آن ها. هیچ اژدهایی نمی توانست از سازه استفاده کند، اما اورک ها می توانستند. آن ها متحدان مناسبی می شدند.

مرگ بال به یکی از رؤسای قبایل الهاماتی نشان داد. او چیزهای زیادی در مورد هورد و روش هایش فهمیده بود، و باور داشت که زولوهد^۱، رهبر قبیله ی شکم اژدها، آن الهامات را خواهد پذیرفت.

زولوهد رؤیاهایی روشن و زنده دید که قبیله اش موجودات بال دار نیرومندی را رام کرده و سوارشان می شوند. این موجودات به زبان انسان ها، اژدها نام داشتند. این تصویری لذت بخش بود، میراث شکم اژدها رام کردن ریلاک ها در درانور و تبدیل کردن آن ها به نلگور یا درندگان وفادار بود. پرواز دوباره در آسمان ایده ای بود که نمی شد در برابرش مقاومت کرد. این اژدهایان اگر رام می شدند و اراده شان می شکست، نلگورهای بی نظیری می شدند.



نسل اژدهایان آبی

در طول نبرد باستانیان خیانت مرگ بال موجب کشته شدن تقریباً تمام اژدهایان آبی جهان شد. اگر به خاطر اقدامات الکستراسزا و اژدهایان او نبود، تمام نژادشان منقرض می شد. آن ها تمام تخم های اژدهایان آبی را جمع کرده و هرکاری که می توانستند برای جوجه کشی و بیرون آوردن جوجه اژدهایان آبی از تخم انجام دادند.

برای مدتی بعضی از پیروان الکستراسزا از سازه‌های جادویی و مکان‌های قدرت در ازراث مراقبت می‌کردند. این وظیفه معمولاً مسئولیت ازدهایان آبی بود، اما وقتی این نژاد در بی‌نظمی بود کس دیگری نبود که وظایف باستانی آن‌ها را انجام دهد.



وقتی طعمه انداخته شد، مرگ‌بال زلوه‌د را به کوهستان رد ریج هدایت کرد. یک مدال طلای عادی در عمق این کوهستان قرار داشت، تحت محافظت جادوها و نگهبانی یک ازدهای سرخ به نام اوراستراسز^۱. این ازدها روان بود که از هزاران سال پیش که دفن شده و کسی به آن دست نزده بود.

زلوه‌د به نیرومندترین وارلاک قبیله‌اش، نکروس اسکال‌کراشر^۲، دستور داد تا سازه را به دست بیاورد. اورک استحکامات سازه را در هم شکست. او جادوی فل ضعیفی را حس کرد، بقایای استفاده از سازه در نبرد باستانی، و آن را اهریمن روان نامید.

در فاصله‌ی دوری از کوهستان رد ریج، الکستراسزا شکسته‌شدن حفاظ‌های سازه را حس کرد. وقتی خبری از نگهبان عتیقه نشنید، نگران شد. او چندین تن از ازدهایان سرخ خود را برداشت و به جنوب شتافت. آن‌ها باور داشتند که یک فانی احمق به‌نحوی سازه را دزدیده و اوراستراسز در حال شکار اوست. آن‌ها فکر می‌کردند کمک به او برای پس‌گرفتن سازه راحت است.

آن‌ها در حقیقت به سمت تله‌ای مرگ‌بار پرواز می‌کردند.

^۱ Orastrasz
^۲ Nekros Skullcrusher

شورای هفت ملت

وقتی لوتار و پناهندگان استورم‌ویند به شمال گریختند، خبر نابودی شهر در میان ملت‌های مختلف پخش شد. حاکم لردران، پادشاه ترناس منتیل دوم، با شنیدن خبر به‌شدت مبهوت شد. بررسی حقیقت از میان شایعات سخت بود. او ابتدا باور نکرده بود که اورک‌ها واقعی هستند. اکنون اما می‌دانست که آن‌ها تهدیدی مرگ‌بارند.

وقتی بازماندگان استورم‌ویند به لردران رسیدند، لوتار به ترناس در مورد نیروی واقعی هورد گفت. او اصرار کرد که پادشاه سایر ملت‌های انسان را فوری جمع کند. او استدلال کرد که بدون اتحاد، هورد بی‌هیچ زحمتی تک‌تک پادشاهی‌ها را فتح خواهد کرد.

به موقع رهبران همه‌ی ملت‌های انسان در پایتخت لردران جمع شدند. چنین گردهمایی‌ای اخیراً رخ نداده بود. پادشاه گن‌گریمن^۱ از گیلنیاس^۲، دریاسالار دایلین پرادمور^۳ از کول تیراس^۴، جادوگر اعظم آنتونایداس^۵ از دالاران^۶، پادشاه توراس ترول‌بین^۷ از استورم‌گارد^۸ و پادشاه آیدن پرنولد^۹ از آلتراک^{۱۰} به ترناس و لوتار پیوستند.

این موقعیت شورای هفت ملت نام گرفت. در آغاز اتحاد رؤیایی دور به نظر می‌رسید. ترناس پادشاهان هم‌مرتب‌ی خود را فراخواند تا متحد شده و اتحادی توقف‌ناپذیر از ملت‌های انسان تشکیل دهند، اتحادی که خطر هورد را نابود کرده و استورم‌ویند را برای بازماندگانش پس بگیرد.

Genn Greymane ^۱

Gilneas ^۲

Lord Admiral Daelin Proudmoore ^۳

Kul Tiras ^۴

Antonidas ^۵

Dalaran ^۶

Thoras Trollbane ^۷

Stromgarde ^۸

Aiden Perenolde ^۹

Alterac ^{۱۰}

عده‌ای علاقه نشان دادند. جادوگر اعظم آنتونایداس به نمایندگی از کیرین تور دالاران، مستقیماً از کدگار در مورد هورد شنیده بود. پرادمور با آندوین لوتار دوست بود و باور داشت انتقام از سمت یک ملت انسان نابودشده اقدام درستی است. ترول‌بین ارتباط نزدیکی با لردران داشت و او نیز مایل به جنگیدن بود.

اما گیلنیاس و آلتراک به راحتی متقاعد نمی‌شدند. آن‌ها شک خود در مورد اینکه آیا اصلاً این موجودات از دنیای دیگری حمله کرده بودند یا نه را ابراز کردند، شایعات مرگ‌بال به ورای لردران رسیده بود. آن‌ها باور داشتند که باید توضیح دیگری در کار باشد.

در حالی که شورای هفت ملت به ملاقات‌هایش ادامه می‌داد، هورد برای نبرد آماده می‌شد.



فصل پنجم:
جنگ دوم



PETER LEE

فصل پنجم: جنگ دوم

صلح شدن هورد

چهار سال بعد از درگاه تاریک

هنگامی که غبار جنگ اول فرونشست، اورگریم دوم هم به سرنوشت مردم خود اندیشید. او رؤیای زمانی را می‌دید که اورک‌ها آزاد از جادوی فل و دیگر تأثیرات مخرب گولدان و بلک‌هند بر قبایل، به سنت‌ها و شیوه‌های خود بازگردند.

اما به حقیقت پیوستن این رؤیاها طول می‌کشید. ابتدا اورگریم باید خانه‌ای بر ازراث برای اورک‌ها تضمین می‌کرد. فتح استورم‌ویند کافی نبود. دیگر ملت‌های انسان هرگز با هورد صلح نمی‌کردند. نه بعد از نابودی استورم‌ویند. حتی اکنون پیشاهنگ‌های اورگریم خبر می‌آوردند که ملت‌های انسان در سرزمینی شمالی به نام لردران، گرد هم آمده‌اند.

اورگریم می‌دانست که هورد نمی‌تواند بی‌تفاوت بنشیند. اگر او و مردمش تنها به دفاع از قلمروی فتح‌شده می‌پرداختند، ملت‌های انسان نیروی کامل ارتش‌هایشان را جمع کرده و به جنوب پیشروی می‌کردند. این‌طور سرانجام بر اورک‌ها فائق می‌آمدند. تنها راه اورگریم برای تضمین بقای نژادش این بود که اول او حمله کند. قبل از اینکه دشمنانش بتوانند کاملاً آماده‌ی نبرد شوند. بعد از بازجویی اسیران استورم‌ویند، اورک‌ها دریافتند که ملت‌های انسان نیرومند بسیاری در شمال وجود دارد، اما هیچ‌کدام قابل‌مقایسه با لردران نیستند. آنجا قلب فرهنگ انسانی بود. دوم‌همر اگر مرکز قدرت آن و پایتختش را تصرف می‌کرد، پادشاهی‌های دیگر یکی پس از دیگری سرنگون می‌شدند.

اما این در صورتی بود که هورد پایتخت لردران را فتح می‌کرد. جنگ با استورم‌ویند ارتش دوم‌همر را به ته رسانده و منابع را خالی کرده بود. با وجود نیروی کمکی ناچیزی که از درانور می‌آمد، جنگ‌سالار باید به دنبال راه دیگری برای تقویت هورد می‌گشت. پیروان او سعی کردند

سلاح‌های جدیدی بیابند. اورک‌های صخره سیاه کوره‌های استورم‌ویند را برای خود برداشتند، اما بسیاری از آن‌ها به دلیل آتشی که در شهر زبانه کشیده بود خراب شده بودند.

اورک‌های شکم ازدها سازه‌ای عجیب و نیرومند به نام اهریمن روان را کشف کردند. اما تاکنون قدرتش را نفهمیده بودند. رهبر قبیله، زلوه‌د، اهریمن روان را به معاون خود نکروس داد و او را مأمور فهمیدن اسرارش کرد.

هورد همچنین با ترول‌های ترسناک آمانی دوست شد. آن‌ها تاریخچه‌ای طولانی و تلخ در نزاع با انسان‌ها داشتند، و از فهمیدن نابودی استورم‌ویند به وجد آمده بودند. آمانی اورک‌ها را به‌عنوان متحدانی بالقوه می‌دید. بعضی از آن‌ها گفتند که در عوض کمک دوم‌همر، به هورد ملحق می‌شوند. رهبر آمانی، وارلرد زولجین، توسط انسان‌ها اسیر شده و در زندانی نزدیک شهر هیلزبراد به بند کشیده شده بود. اگر اورک‌ها به آزادی زولجین کمک می‌کردند، این ترول‌ها می‌پذیرفتند که برای هورد بجنگند.

بعد گولدان بود. مدت کوتاهی بعد از سقوط استورم‌ویند، وارلاک از کما خارج شد. جنگ‌سالار گولدان را تحت مراقبت نگاه می‌داشت و می‌خواست او را بعد از بیدار شدن اعدام کند. اما وقتی زمان ریختن خون او رسید، دست نگاه داشت. گولدان برای ارباب جدید خود پیشنهادی داشت، روشی برای تضمین پیروزی هورد در برابر انسان‌ها.



نیرنگ وارلاک

گولدان از کمای خود بیدار شد و دریافت دنیا تغییر کرده است. پیش از آن او قدرت زیادی بر هورد داشت. اما اکنون نه. شورای سایه‌ی او نابود شده و دوم‌همر جنگ‌سالار جدید بود. گولدان می‌دانست که اگر اعتماد اور‌گریم را به دست نیاورد، با همان سرنوشت وحشتناک وارلاک‌های خود مواجه می‌شود.

گولدان برای زندگی خود لابه کرد و وفاداری‌اش به هورد را بیان داشت. وارلاک به دوم‌همر قول داد که دیگر به‌دنبال بازی دادن اورک‌ها نیست. او ارتباطش با موجوداتی که جادوی فل را به اورک‌ها آموخته بودند قطع کرده بود و ادعا می‌کرد که آن‌ها به او خیانت کرده و رهایش کرده‌اند.

وارلاک می‌دانست که حرف‌هایش برای اور‌گریم ارزشی ندارد. او به چیز بیشتری نیاز داشت تا اعتماد جنگ‌سالار را به دست بیاورد. او دیده بود که هورد به‌شدت به‌دنبال قدرت است. در غیر این صورت اورک‌ها در جنگ پیش رو در مقابل انسان‌ها شکست می‌خوردند. او به دوم‌همر گفت که می‌تواند جنگجویان جدیدی خلق کند، کسانی که بتوانند در مقابل طلسم‌اندازه‌های انسان بایستند. در جنگ اول کشیش‌ها و جادوگرها نشان داده بودند که حریفانی دردسرساز هستند. طبق آنچه که زندانی‌های انسان به اورک‌ها گفته بودند، ملت‌هایی مانند لردران در ارتش خود طلسم‌اندازه‌هایی بسیار بیشتر از استورم‌ویند داشتند.

دوم‌همر به گولدان اعتماد نکرد، اما وارلاک درست می‌گفت. هورد جوابی برابر جادوی انسان‌ها نداشت، مخصوصاً بعد از اینکه جنگ‌سالار استفاده از جادوی فل را ممنوع کرده بود. درانای‌ها نیز توانایی‌هایی مشابه انسان‌ها داشتند، اما تعداد نیروهای دالاران و دیگر ملت‌های شمالی بسیار بیشتر بود.

اورگریم به گولدان فرصتی داد تا ارزش خود را ثابت کند. او اگر می‌توانست چیز مفیدی خلق کند زنده می‌ماند. اگر نمی‌توانست خود جنگ‌سالار کسی می‌شد که به وجود فلاکت‌بار او پایان می‌داد. اورگریم می‌دانست که زنده گذاشتن گولدان اقدامی مخاطره‌آمیز است، اما باور داشت که می‌تواند وارلاک را کنترل کند، جای اینکه همانند بلک‌هند هم‌دست یا عروسک خیمه‌شب‌بازی او شود.

گولدان که از اعدام نجات یافته بود، به فکر قتل دوم‌همر افتاد. اما وقتی صدایی آشنا به او نجوا کرد، صدای کیل جیدن، از نقشه‌ی خود دست کشید.

بعد از سال‌ها سکوت، سارگراس به کیل جیدن دستور داده بود تا دوباره با خادم خود ارتباط برقرار کند. ارباب شیطانی به گولدان گفت که دوم‌همر را در رأس هورد باقی بگذارد. او استورم‌ویند را فتح کرده و موفق به کاری شده بود که بلک‌هند در آن ناکام مانده بود. او رهبری بود که لژیون به آن نیاز داشت، رهبری که می‌توانست مدافعان ازراث را شکست دهد. کیل جیدن به گولدان دستور داد تا هر کاری لازم است انجام دهد تا به نیرومند شدن هورد کمک کند و مطمئن شود به اهدافش خواهد رسید. کیل جیدن یک بار دیگر در مقابل پیروی وارلاک از اراده‌ی لژیون به او وعده‌ی قدرت داد.

کیل جیدن قصد داشت در وعده‌اش صادق به نظر برسد ولی گولدان به او اعتماد نکرد. او از خدمت کردن به‌عنوان مهره‌ی پیاده‌ی لژیون خسته شده بود. گولدان اگرچه به‌ظاهر از ارباب شیطانی حرف‌شنوی داشت، در واقع طرح خیانت می‌ریخت. اکنون او مکان مقبره‌ی سارگراس را می‌دانست. او درون مقبره می‌توانست قدرت را برای خودش به دست بیاورد. دیگر چه نیازی به کیل جیدن یا لژیون داشت؟

گولدان برای رسیدن به مقبره نیاز به متحدانی وفادار داشت. او نیاز به ارتشی داشت که وقتی مقاصدش فهمیده می‌شد از او در مقابل خشم هورد محافظت کنند. گولدان دوم‌همر را راضی کرد که به او اجازه‌ی تشکیل قبیله‌ی خود، غارتگران طوفان¹ را بدهد. وارلاک اعلام کرد

¹ Stormreavers

که فعالیت‌هایش را در مقابل چشم تمام هورد نگاه خواهد داشت، برخلاف وقتی که به شورای سایه فرمان می‌داد و خودش را با رازداری پوشانده بود. او و قبیله‌اش مجبور می‌شدند همراه با سایر قبایل در صف اول جنگ باشند. در واقع گولدان نقشه داشت تا از این قبیله‌ی جدید به‌عنوان راهی برای افزایش نفوذ و قدرت خود استفاده کند.

دوم‌همر به این کار شک داشت، اما متقاعد شده بود که می‌تواند یک پله جلوتر از گولدان بایستد. اگر وارلاک قبیله‌ای برای خود می‌خواست، می‌شد چنین باشد. اورگریم جاسوسانی میان قبیله قرار داد تا گولدان و فعالیت‌هایش را تحت نظر قرار دهند.

برای تصمیم اورگریم دلیل دیگری نیز وجود داشت. نظر اورک‌ها علیه گولدان و جادوی فل او برگشته بود، و هیچ قبیله‌ای او یا پیروانش را در میان خود نمی‌پذیرفت. اگر قرار بود وارلاک در جنگ وارد شود، نیاز به قبیله‌ای از آن خود داشت.



شوالیه‌های مرگ

پنج سال بعد از درگاه تاریک

گولدان به راه‌های زیادی برای تحقق وعده‌اش برای ایجاد جنگجویان جدید اندیشید. مهم این بود که آن‌ها مخفیانه به او وفادار باشند. بنابراین وارلاک به شورای سایه‌ی خود رو آورد. اگرچه اعضای آن مرده بودند، اما ارواحشان سالم مانده بود. گولدان باور داشت که اگر می‌توانست آن‌ها را از چنگال مرگ بیرون بکشد، برای همیشه سپاسگزار او می‌شوند.

گولدان و چوگال ارواح بدون جسم شورای سایه را جمع کردند و به دنبال راهی برای قرار دادن آن‌ها در پوسته‌های مادی گشتند. وارلاک به این اندیشید که از بدن اورک‌ها یا اوگرهایی استفاده کند که در جنگ اول کشته شده بودند. اما می‌دانست که هورد هرگز اجازه‌ی چنین بی‌حرمتی‌ای به کشته‌شدگان شرافتمندش نمی‌دهد. این کار در میان قبایل آشوب به راه می‌انداخت و به کیفری سریع برای گولدان ختم می‌شد.

نه، اورک‌ها و اوگرها جواب این مسئله نبودند، انسان‌ها اما گزینه‌ی مناسبی بودند. گولدان ارواح شورای سایه را با اجساد بزرگ‌ترین شوالیه‌های استورم‌ویند درآمیخت.

از آنجایی که استفاده از جادوی فل ممنوع بود، گولدان این سربازان را به نکرومنسرهایی^۱ نیرومند تغییر داد. او و چوگال مناسبی خونین را پشت هم اجرا می‌کردند تا کارشان را تکمیل کنند. آن‌ها بعد از مجموعه‌ای از شکست‌های تلخ سرانجام به موفقیت رسیدند.

گولدان روح متحد قدیمی‌اش ترون گور را به جسد یک شوالیه‌ی استورم‌ویندی کشته‌شده القا کرد. انرژی‌های نکرومنسی در جسد در حال فساد موج زدند و او را با ناحیات بلند کردند. این موجود هولناک ترون گورفیند نام گرفت.

او اولین فرد از موجوداتی بود که گولدان شوالیه‌های مرگ می‌نامید.

¹ Necromancer



سر نوشت نگرولایت‌ها

اورک‌های نگرولایت آزمایش جالبی بودند، اما آن اندازه که گولدان امید داشت در جنگیدن کارآمد از آب نیامدند. در نهایت او استفاده‌ی خوبی برای آن‌ها یافت. گولدان و چوگال نگرولایت‌ها را قربانی کردند تا با استفاده از انرژی‌های نکرومنسی آن‌ها به شوالیه‌های مرگ نیرو دهند.



سربازان تاریکی جانشین‌های نهایی وارلاک‌ها بودند. آن‌ها نیازی به غذا یا استراحت نداشتند. آن‌ها می‌توانستند انرژی‌های نکرومنسی را احضار کنند تا حیات را از دشمنان آن‌ها بیرون بکشد و حتی در میدان نبرد مردگان را به‌عنوان نیروی کمکی احضار کنند.

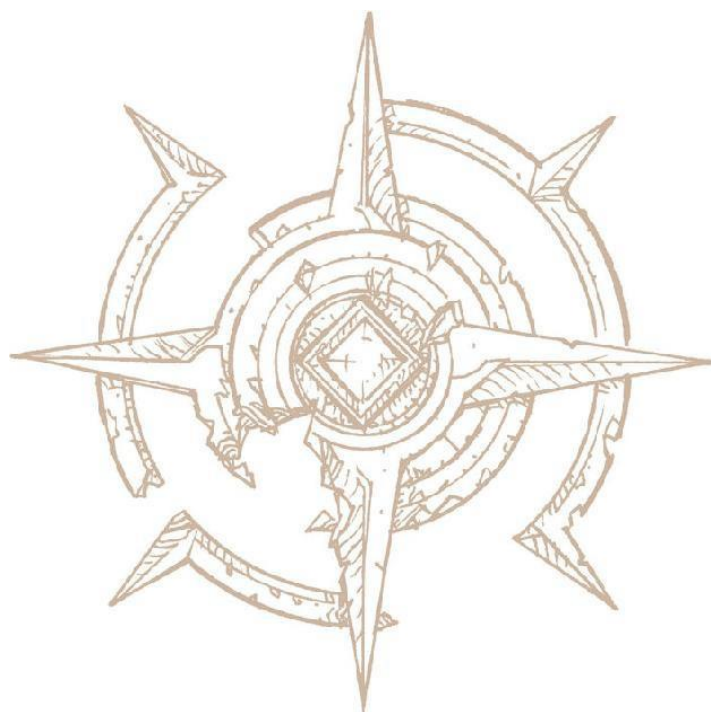
گولدان با رفع نقوص تکنیک‌هایش شوالیه‌های مرگ بیشتری ایجاد کرد. دیدن آن‌ها حال اورگریم را به هم می‌زد. آن‌ها پلیدی‌هایی غیرطبیعی بودند و از اعضای کشته‌شده‌ی شورای سایه ساخته شده بودند، همان سازمانی که اورگریم آن را مسئول نابودی زادگاه اورک‌ها می‌دانست. اما با وجود همه‌ی بدگمانی‌هایش نمی‌توانست نیروی بالقوه‌ی شوالیه‌های مرگ را انکار کند. آن‌ها از جادویی متفاوت با جادوی فل استفاده می‌کردند، جادویی که بسیار قدرتمند به نظر می‌رسید و حیات زمین را نمی‌مکید.

دوم‌همر بعد از سنجیدن انتخاب‌هایش، این جنگجویان شوم را در هورد پذیرفت. او هرچه بیشتر صبر می‌کرد، بیشتر عنصر غافل‌گیری را در حمله به ملت‌های انسان از دست می‌داد. شوالیه‌های مرگ سلاح‌هایی بودند که او برای در هم کوبیدن لردران لازم داشت، روشی برای ترساندن دشمنانش و مقابله با جادوی انسان‌ها. اورگریم دستور داد که اعضای قبیله‌ی صخره

سیاه از نزدیک مواظب شوالیه‌های مرگ باشند. او در خفا قصد داشت وقتی هورد به پیروزی رسید گولدان و سربازان نامرده‌اش را نابود کند.

اورگریم در مورد بی‌اعتمادی به شوالیه‌های مرگ حق داشت. اگرچه آن‌ها آشکارا قسم اتحاد به هورد را می‌خوردند، اما اهمیت کمی به جنگ‌سالار یا ارتش او می‌دادند. شوالیه‌های مرگ همچنین پیروان پستی که گولدان امیدوار بود باشند، نبودند. وفاداری آن‌ها تنها به خودشان بود، و عمل می‌کردند تا وجود خودشان را حفظ کنند.

بعد از ایجاد شوالیه‌های مرگ، تمام آنچه باید انجام می‌شد پر کردن دوباره‌ی تدارکات و تسلیحات روبه‌پایان هورد بود. اورگریم برای این منظور نگاهش را به خازمودان^۱، وطن دورف‌های برنزبرد^۲ برگرداند.



^۱ Khaz Modan

^۲ Bronzebeard

حمله به خازمودان

دورف‌های برنبرد مردمی مغرور و انطباق‌پذیر بودند. آن‌ها به مدت بیشتر از دو هزار سال در آبرون‌فورج سکونت داشتند، شهر بزرگی که در قلب کوهستان تراشیده شده بود. منطقه‌ی مجاور، خازمودان، پر از کوره‌های آهنگری دورف‌ها بود و در کوهستان نفت و سنگ فلزهای زیادی وجود داشت. اورک‌ها قبل از حمله به لردران باید وطن دورف‌ها را تصرف کرده و از منابعش برای تقویت زرادخانه‌ی خود استفاده می‌کردند.

هورد در میان کولاکی شدید به‌سوی خازمودان پیشروی کرد. دورف‌ها آماده بودند. تیم‌های تخریب، تونل‌های کوهستانی منتهی به منطقه را خراب کردند و از سرعت پیشروی اورک‌ها کاستند. در این حین دورف‌ها متحدان قدیمی خود، نوم^۱‌ها، را برای کمک فراخواندند. دو نژاد منابعشان را با هم شریک شده و نقاطی دفاعی در سراسر خازمودان برپا کردند.

دورف‌ها و نوم‌ها با وجود این تمهیدات، حریف ارتش اورک‌ها نبودند. هورد با خشم یک طوفان زمستانی وارد خازمودان شد. صدها دورف و نوم مقابل تیغ‌های گرسنه‌ی اورک‌ها فروافتادند. هورد قرارگاه‌های کوچک، پایگاه‌ها و زرادخانه‌های قرارگرفته در محیط برفی را یکی یکی تصرف کرد.

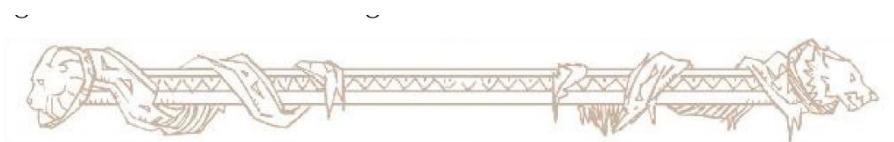
مدافعان خازمودان در مقابل حمله‌ی هورد عقب‌نشینی کردند. نوم‌ها به پایتخت خود، نومرگان^۲، پا پس کشیدند، در حالی که دورف‌ها به شهر دژی خود، آبرون‌فورج، عقب نشستند.

دوم‌همر که دورف‌ها را تهدیدی بزرگ‌تر از نوم‌ها می‌دید، به نیروهایش فرمان داد تا آبرون‌فورج را سرنگون کنند. اما آنجا همانند بقیه‌ی خازمودان سقوط نکرد. تقریباً همه‌ی ساکنان شهر سلاح به دست گرفتند. آن‌ها می‌دانستند که این ممکن است آخرین ایستادگی‌شان باشد و آماده بودند که قبل از تسلیم شدن، با تبر جنگی در دستان خود بمیرند.

^۱ Gnom

^۲ Gnomeregan

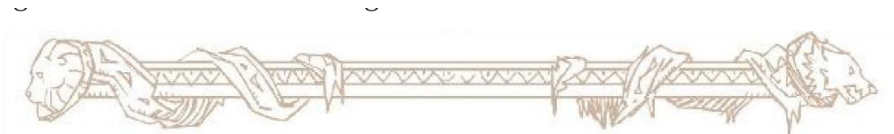
هورد مانند یک الوار جنگی به آبرون فورج کوبیده شد، اما فایده‌ای نداشت. هر دورفی که در نبرد از پا درمی‌آمد ده اورک را با خود می‌برد. تلفات آن قدر شدید بود که دوم‌همر از محاصره دست کشید. آبرون فورج هدف اصلی نبود و او نیازی به دور ریختن جان سربازانش برای فتح دژ نمی‌دید. او آنچه نیازش بود را در اختیار داشت. خازمودان و منابع زیبایش از آن او بودند تا استخراجشان کند.



استحکامات نومرگان

اورک‌ها تلاش کردند نومرگان را نابود کنند، اما هرگز موفق نشدند. نوم‌ها نژادی هوشمند بودند و از فناوری پیشرفته‌ی خود برای دفاع از سرزمین‌هایشان استفاده می‌کردند. آن‌ها مواد منفجره را در میان جنگل‌ها و تپه‌های اطراف نومرگان قرار دادند. قبل از اینکه اورک‌ها حتی بتوانند به پایتخت نوم‌ها برسند بسیاری از آن‌ها در این تله‌های ساده افتادند.

خود نومرگان با دروازه‌ی آهنی رسوخ‌ناپذیری حفاظت می‌شد. بعد از هفته‌ها بمباران ورودی با دستگاه‌های محاصره، دوم‌همر از حمله دست کشید. او همانند کاری که با آبرون فورج کرده بود، به قبیله‌ی حفره‌ی خونین دستور داد نوم‌ها را در شهرشان محبوس نگاه دارند. اما جنگ سالار بعداً تلاشی برای فتح نومرگان نکرد. آن شهر از خشم هورد مصون ماند.



دوم‌همر برای محبوس نگاه داشتن دورف‌ها، قبیله‌ی حفره خونین را بیرون دروازه‌های شهر گماشت. بعد به قبیله‌ی صخره سیاه دستور داد معدن‌های مجاور را استخراج کرده و از کوره‌های دورف‌ها استفاده کنند. مدت کوتاهی بعد، دود سیاه خازمودان را پوشاند. آهنگرها سلاح‌ها و دستگاه‌های محاصره‌ی جدید را در میان هورد توزیع کردند.

زمان حمله به لردران نزدیک می‌شد.

امواج تاریکی

دوم‌همر بعد از فتح بیشتر خازمودان، برنامه‌ی مرحله‌ی بعدی لشکرکشی‌اش را کشید. اورک‌ها برای رسیدن به پادشاهی‌های انسانی از راه زمین، نیاز داشتند تا از میان زمینی باتلاقی که وتلندز^۱ خوانده می‌شد به شمال برسند. مسیر خطرناکی بود. گذر دادن دستگاه‌های محاصره و یک ارتش از میان این زمین تبدیل به تلاشی طولانی و طاقت‌فرسا می‌شد. بعد اورک‌ها مجبور بودند از پل ثاندول اسپان^۲ بگذرند تا به سرزمین‌های شمالی برسند. مکانی که انسان‌ها به راحتی می‌توانستند از آن دفاع کنند.

مطمئناً انسان‌ها انتظار داشتند هورد از راه زمینی به شمال برود، اما دوم‌همر مطابق انتظار آن‌ها عمل نمی‌کرد. او ناوگانی از کشتی‌ها می‌ساخت و حمله‌ای غافل‌گیرانه به قلب قلمروی انسان‌ها انجام می‌داد.

اگرچه تعداد کمی از اورک‌ها در ملأعام تصمیم دوم‌همر را زیر سوال بردند، اما تعداد بسیاری تردیدهایی در مورد نقشه‌هایش داشتند. اورک‌ها ملتی دریانورد نبودند. بیشتر قبایل از دریای آزاد می‌ترسیدند.

در اوج حیرت اورگریم، گولدان و قبیله‌اش، غارتگران طوفان، در تشویق هورد به عبور از دریا مفید از آب درآمدند. وارلاک و پیروانش با متحدان خود بحث کردند که این بهترین اقدام است، و اینکه سفر دریایی ایمن خواهد بود. اورگریم از این کمک استقبال کرد، اما در مورد انگیزه‌های گولدان نگران شد.

اورگریم در خلیجی که در جنوب غربی وتلندز قرار داشت، به ساخت ناوگانی وسیع اما ناشیانه نظارت می‌کرد. اورک‌ها چیزهای کمی در مورد کشتی‌سازی می‌دانستند، اما متحدانی داشتند که این کار را بلد باشند. بعضی از اوگرهای هورد دانش دریانوردی داشتند و به ساخت

¹ Wetlands

² Thandol Span

کشتی‌هایی عظیم که جاگرنات^۱ خوانده می‌شد کمک کردند. ترول‌های آمانی نیز راه‌هایی برای ساخت کشتی‌هایی کوچک اما سریع می‌دانستند که می‌توانست ایمن در دریا و رودخانه‌ها حرکت کند.

به‌علاوه، دوم‌همر از متحدی کاملاً جدید نیرو گرفت: گابلین‌ها. این موجودات هوشمند و مکار شاهد رسیدن هورد و فتح استوم ویند بودند. جنگ‌های بیشتری در افق دیده می‌شد و آن‌ها تصمیم به بهره‌برداری از آن جنگ‌ها گرفتند. گابلین‌های اتحادیه‌ی استیم‌ویدل^۲ به‌جای اجتناب از اورک‌ها با یک پیشنهاد به مهاجم‌ها نزدیک شدند. گابلین‌ها می‌توانستند فناوری‌های جدید، نقشه‌ها و دیگر اطلاعات مفید را برای اورک‌ها فراهم کنند، البته با قیمتی مناسب.

جنگ‌سالار، گابلین‌های شجاع را به بردگی مجبور نکرد، کاری که بلک‌هند احتمالاً انجام می‌داد. اورگریم در رفتار با آن‌ها به‌عنوان هم‌شان، منافع بیشتری می‌دید. آن‌ها اگر طلا می‌خواستند می‌توانستند داشته باشند. اورک‌ها از خزانه‌ی استورم‌ویند ثروت زیادی به دست آورده بودند، اما نیازی به طلا نداشتند. وقتی اورگریم فهمید که گابلین‌ها کشتی نیز می‌سازند، آن‌ها را استخدام کرد تا بر ساخت‌وساز ناوگان هورد نظارت کنند.

کشتی‌سازهای اورک با کمک گابلین‌ها و دیگر اعضای هورد مشغول به کار شدند. دوم‌همر هر کاری که می‌توانست کرد تا ساخت‌وساز را از دیده‌بان‌های انسان مخفی کند.

^۱ juggernaut

^۲ Steamwheeler

اتحاد لردران

در فاصله‌ای دور در شمال وتلند، شورای هفت ملت به بحث در مورد منافع اتحاد ادامه می‌داد. در طول ملاقات‌ها، پناهندگان نوم و دورف با اخبار ترسناکی رسیدند: اورک‌ها خازمودان را فتح کرده بودند. این چرخه‌ی حوادث رهبران انسان را مبهوت کرد. دورف‌ها و نوم‌ها نیرومند بودند و سقوط قلمرویشان با این سرعت غیرممکن بود. بدتر اینکه اکنون هورد در حال تجاوز به شمال بود.

حتی با وجود این پیشروی دردسرساز، پادشاه گریمن از گیلنیاس و پادشاه پرنولد از آلتراک سرسختانه در برابر فراخوان ایجاد اتحاد مقاومت می‌کردند. آن‌ها می‌ترسیدند که در صورت متحد شدن مقداری از قدرت منطقه‌ای خود را از دست بدهند. بحث آن‌قدر بالا گرفت که گیلنیاس و آلتراک تهدید به رها کردن شورا کردند.

یک نفر در جمع نتوانست دادو فریاد انسان‌ها بر سر مسائل بی‌اهمیت را تاب بیاورد. او تورالیون^۱ نام داشت و یکی از محترم‌ترین کشیش‌های لردران بود.

تورالیون شاهزاده‌ی استورم‌ویند، واریان، را کنار خودش حاضر کرد. او از رهبران خواست تا اختلافات قدیمی خود را فراموش کنند. اگر آن‌ها اورک‌ها را دست‌کم می‌گرفتند، هر پادشاهی به سرنوشت استورم‌ویند دچار می‌شد. شهرهای آن‌ها می‌سوخت و کودکانشان یتیم‌هایی مانند واریان می‌شدند، البته اگر کودکانی زنده می‌ماندند. اورک‌ها ملتی رحیم نبودند.

تورالیون گفت که پادشاهی‌ها در یک تقاطع ایستاده‌اند. اگر نتوانند متحد شوند، تاریخ انسان‌ها را مردمی به یاد می‌آورد که مغرورتر از آن بوده‌اند که به هم بپیوندند. مردمی که شانس حفظ ازرث را داشته‌اند اما این شانس را بر سر سیاست و توهم قدرت دور انداخته‌اند.

¹ Turalyon

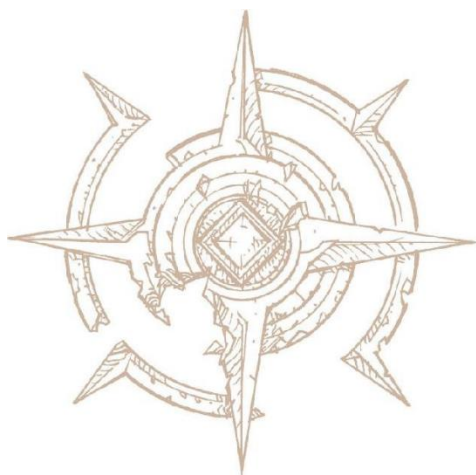
اما اگر انسان‌ها در قالب الاینس^۱ به هم می‌پیوستند، می‌توانستند تاریخ را تغییر دهند. آن‌ها می‌توانستند نگهبانان ازراث باشند. بعد از این همه هیچ نژاد دیگری در تاریخ از منابع، نیروی رهبری یا دلاوری انسان‌ها برخوردار نبوده است.

شورای هفت ملت بعد از سخنرانی تورالیون لب به تشویق گشود. صحبت او حتی روی گریمن و پرنولد تأثیر گذاشت. آن روز همه‌ی رهبران انسان رأی دادند تا الاینس ایجاد شود.

بعد از آن شک‌هایی پیش آمد که چه کسی بهتر می‌تواند ارتش الاینس را رهبری کند. رهبران روی آندوین لوتار موافقت کردند. او به علت اینکه اهل استورم‌ویند بود، رابطه‌ی سیاسی با ملت‌های انسان شمال نداشت. او می‌توانست ارتش‌ها را به‌خوبی رهبری کند و در اختلافات فردی بی‌طرف باشد.

لوتار با تواضع این عنوان را پذیرفت. او به‌عنوان فرماندهی ارشد ارتش الاینس، بیشتر از هر انسانی از زمان پادشاه ثورادین نفوذ و قدرت داشت.

لوتار فوراً نیروهای الاینس را تقویت کرد و به آن‌ها دستور داد تا در کوهپایه‌ی هیلزبراد، منطقه‌ای در شمال وتلندز، جمع شوند.



¹ Alliance

محفّل سیلورهند^۱

در حالی که نیروی انسان‌ها جمع می‌شد، لوتار تمهیدات دیگری تدارک دید. الاینس ترکیبی از ملت‌های ناهمگون بود و بعضی از آن‌ها رقیب بودند. آن‌ها لباس‌ها و سبک‌های زندگی متفاوتی داشتند. لوتار نیاز به چیزی داشت که آن‌ها را به هم پیوند دهد. او نیاز به قهرمانانی داشت که هر انسان صرف‌نظر از اینکه از کجا آمده است بتواند به آن‌ها تکیه کند.

کشیش‌ها بارزترین گزینه برای ایفای این نقش بودند، اما آن‌ها در جنگ اول خوب عمل نکرده بودند. آن‌ها اگرچه شجاع بودند اما تعلیمات نظامی نداشتند. بهتر بود آن‌ها از نور مقدس استفاده کنند تا جراحات را در خارج از میدان نبرد التیام بخشند. لوتار به چیز دیگری نیاز داشت.

کلیسای نور مقدس چاره را نشان داد. اسقف اعظم الانسوس فاو^۲ اخیراً همه‌چیز را در مورد حمله به استورم‌ویند فهمیده بود، از جمله اینکه چگونه با کشیش‌ها رفتار شده است. او با لوتار ملاقات کرد و پیشنهاد ایجاد محفلی جدید را داد، محفلی که بهترین کیفیت‌های انسانیت را ارائه می‌کرد. این محفل ترکیبی از سربازان ماهری بود که نه تنها نور مقدس را به کار می‌بردند، بلکه همچنین با رهبری و هنر جنگ‌افزارهای سنتی آشنایی داشتند.

با اجازه‌ی لوتار، فاو^۳ گروهی از شوالیه‌ها را برگزید تا این محفل جدید را شکل دهد. همه‌ی این افراد استعداد نور مقدس را نشان دادند و همچنین شهره‌ی وفاداری، شجاعت و شرافت بودند.

فاو^۳ شاگردانش را پالادین^۳ خواند و گروه آن‌ها محفل سیلورهند نامیده شد.

اعضای محفل از لردران بودند. بین آن‌ها تورالیون نیز بود، کشیشی که کمک کرده بود الاینس از شورای هفت ملت ساخته شود. همچنین سایدن داثروهان^۱، مردی کوهستانی که

(دست‌نقشه‌ای - از افسانه‌ی تیر، نگهبان تایتانی گرفته شد) Silverhand^۱

^۲ Alonsus Faol

^۳ Paladin

قدرت فیزیکی زیادی داشت. بعد از آن‌ها تیریون فورد رینگ^۲ بود، شوالیه‌ای مشهور به پشتکار و انطباق‌پذیری. آخر از همه اوتر^۳ بود. او قبلاً چند سال نزد فاوول شاگردی کرده بود و شوالیه‌ای کامل و معتقد به نور مقدس بود.

لوتار همچنین یکی از دوستانش از استورم‌ویند را فرستاد تا تعلیمات پالادینی را بررسی کند: گاوینارد مهیب، شوالیه‌ی جنگ‌دیده‌ای که در جنگ اول جنگیده بود. فاوول با آغوش باز پذیرای شاگردانش شد.

شهر استراثهولم بعداً پایگاه عملیاتی پالادین‌ها شد. اما در آن زمان لوتار آن‌ها را نزدیک خود نگاه داشت و دستور داد تا همراه با ارتش اصلی الاینس حرکت کنند. جنگجویان مقدس شبانه‌روز به‌سختی تعلیم می‌دیدند. فاوول به آن‌ها آموزش داد از نور استفاده کنند تا به متحدان خود دل‌گرمی داده و دشمنان خود را در هم بکوبند، و اینکه چگونه افرادی نمونه باشند. آن‌ها چیزی بیشتر از فقط سلاح بودند. مهم نبود که اوضاع چقدر سخت شود، پالادین‌ها به‌عنوان نورهایی در تاریکی عمل می‌کردند و فانوس‌هایی از امید برای هدایت الاینس.

فاوول به پالادین‌هایش آموخت تا زندگی ساده‌ای داشته باشند. آن‌ها نباید به‌دنبال اقبال یا افتخار در نبرد می‌گشتند. آن‌ها تا پایان عمرشان باید نیازهای دیگران را بالاتر از نیازهای خود قرار می‌دادند.

در حالی که آموزش‌ها ادامه داشت، فاوول مجموعه‌ای از کتاب‌های جادویی به پالادین‌ها داد. این کتاب‌های مقدس، باستانی‌ترین عتیقه‌های کلیسا بودند. هر کتاب شامل چیزی بود که فاوول به‌عنوان خصیصه‌ای اصلی برای یک پالادین می‌دید: کیفر، تقدس، محافظت، عدالت و هم‌دردی.

¹ Saidan Dathrohan

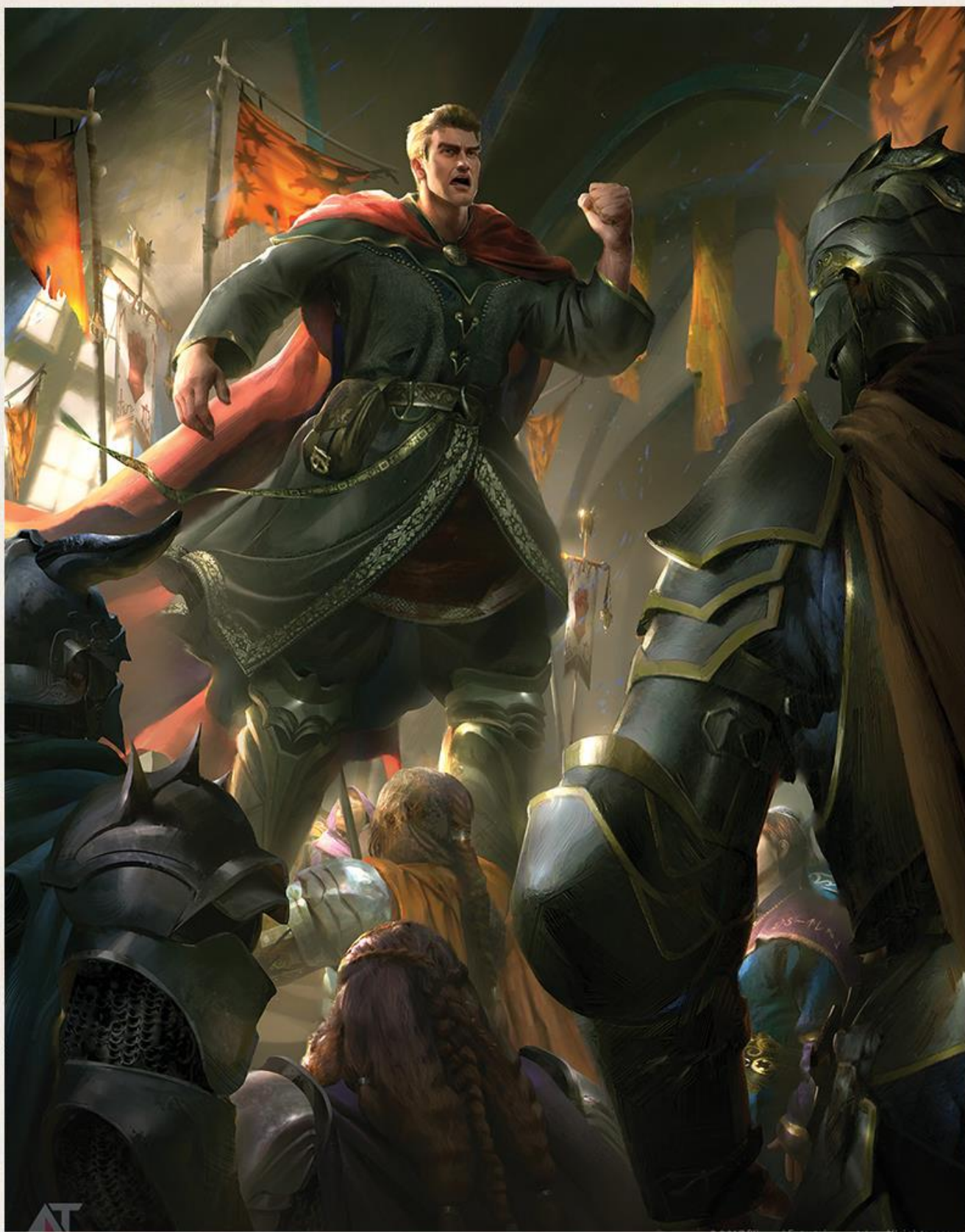
² Tirion Fordring

³ Uther

فاول هر کتاب را به یکی از پالادین‌هایش داد. او شاگردانش را به چالش طلبید تا تجسم زنده‌ی آنچه کتاب نشان می‌دهد بشوند. تورالیون کتاب محافظت را گرفت، اوتر کتاب عدالت را، تیرویون کتاب کیفر، سایدن کتاب تقدس و گاوینراد کتاب هم‌دردی را.

لوتار اغلب محفل سیلورهند را بررسی می‌کرد. او از آنچه می‌دید آن‌قدر راضی بود که از تورالیون و اوتر خواست به‌عنوان معاون او خدمت کنند.

فاول از همراهی با فرماندهی ارشد خوشحال بود، اما هنوز پالادین‌ها را از مراقبتش رها نکرده بود. هفته‌ها طول می‌کشید تا آن‌ها آماده شوند که پا به میدان نبرد بگذارند.



تورالیون شورای هفت ساله را متقاعد کرد تا الینوس را شکار کنند.

اسارت الکستراسزا

در جنوب لردران، الکستراسزا، بافنده‌ی زندگی و اژدهایان قرمز به گشتن به دنبال کسی که اهریمن روان را دزدیده بود ادامه می‌دادند. تحقیقات آن‌ها سرانجام به اورک‌ها رسید.

الکستراسزا و خویشاوندانش به‌موقع رسیدند تا شاهد حمله‌ی وحشیانه‌ی هورد به خازمودان باشند. اگرچه بافنده‌ی زندگی مشتاق بود به دورف‌ها و نوم‌ها کمک کند، اما اولویت با یافتن اهریمن روان بود. این سازه قدرت هر سیمای اژدها به‌جز مرگ‌بال را درون خود داشت. اگر به دستان نادرستی می‌افتاد می‌توانست باعث نابودی نه فقط نسل اژدها بلکه تمام دنیا شود.

الکستراسزا به‌زودی کشف کرد اهریمن روان در مراقبت یک اورک به نام نکروس است. او و قبیله‌ی شکم اژدها با سازه و استفاده از قدرتش آشنا بودند. الکستراسزا و پیروانش بر سر نکروس خراب شدند و انتظار مقاومت کمی را داشتند. چنین موجودات ابتدایی‌ای هرگز نمی‌توانستند اسرار اهریمن روان را کشف کنند.

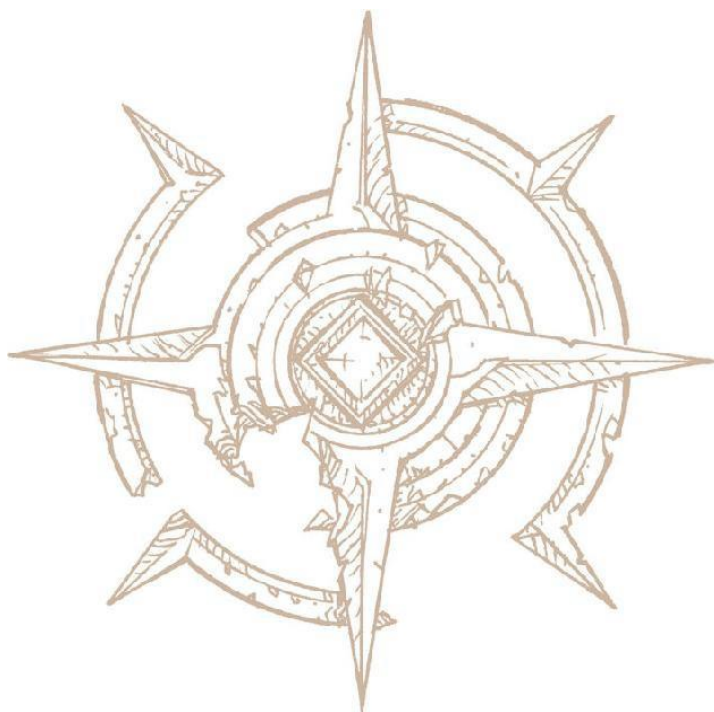
آن‌ها اشتباه می‌کردند.

الکستراسزا و متحدانش نمی‌دانستند که نکروس از طریق رؤیاها و تصاویر ارسال شده توسط مرگ‌بال چیزهای بسیار زیادی در مورد سازه آموخته است. اژدهای سیمای سیاه قدرت واقعی اهریمن روان را به اورک‌ها آموخته بود و آن‌ها را راهنمایی کرده بود که چگونه از آن استفاده کنند. بزرگ‌ترین دانشی که مرگ‌بال با نکروس به اشتراک گذاشته بود این بود که عتیقه می‌تواند برای به بردگی گرفتن الکستراسزا و دیگر سیمایان اژدها به کار رود.

نکروس خشم اهریمن روان را فراخواند و سازه، بافنده‌ی زندگی را با درد سوزاند. الکستراسزا از آسمان افتاد و به کوه‌های بیرون خازمودان کوبیده شد. بعد از آن نکروس از قدرت‌های اهریمن روان استفاده کرد تا بافنده‌ی زندگی را به بردگی بگیرد و دیگر اورک‌های شکم اژدها به موجود عظیم هجوم آوردند و او را با زنجیرهایی بستند.

اگرچه اهریمن روان می‌توانست مقابل اژدهایان دیگر نیز استفاده شود، نکروس یک اورک بود و اطلاعاتش از سازه محدود بود. او می‌دانست که نمی‌تواند هم‌زمان از قدرت سازه روی الکستراسزا و پیروان او استفاده کند، و بنابراین توجهش را معطوف به بافنده‌ی زندگی کرد. اژدهایان سرخ کمک کمی به ملکه‌شان می‌توانستند برسانند. هر بار که یکی از آن‌ها به‌سوی یک اورک پایین می‌آمد، نکروس با قدرت عظیم اهریمن روان الکستراسزا را شلاق می‌زد. او به زبان اژدهایان حرف نمی‌زد، ولی پیام واضح بود: وقتی اژدهایان به اورک‌ها حمله کنند الکستراسزا متحمل درد عظیمی می‌شود.

نکروس با به بردگی گرفتن الکستراسزا عملاً اژدهایان قرمز را در بند اراده‌ی خود کرد. موجودات می‌ترسیدند که اگر از شکم اژدها اطاعت نکنند، الکستراسزا شکنجه یا حتی کشته شود.

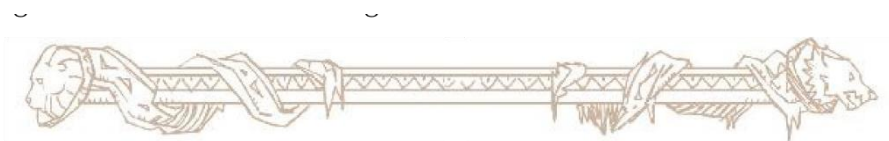


گریم باتول

خبر پیروزی شکم اژدها در تمام هورد پیچید. هیچ کس بیشتر از جنگ سالار اور گریم از خبر راضی نبود. اکنون او سلاح نیرومند دیگری در زرادخانه خودش داشت. اما کنترل قابل اطمینان اژدهایان و استفاده از آنها در نبرد زمان می برد.

دوم هم به نکروس و شکم اژدها فرمان داد تا کنترل گریم باتول، دژی دورافتاده در کوهستان شرق وتلندز را به دست گیرند. این سنگر ویران زمانی به دورف های وایلد هم^۲ تعلق داشت، اما این قبیله خیلی وقت پیش این دژ را رها کرده بود.

نکروس و پیروانش الکستراسزا را در اعماق گریم باتول به بند کشیدند. آنها همچنین با تهدید آسیب به بافنده ی زندگی در صورت نافرمانی، اژدهایان سرخ دیگری که همراه سیما بودند را مجبور به همراهی او کردند. در درانور، قبیله ی شکم اژدها در هنر تعلیم ریلک های بال دار به عنوان مرکب های جنگی استاد بود. آنها با اسیران ترسناک خود در گریم باتول همین کار را کردند.



دژ نفرین شده

گریم باتول مکانی تسخیر شده بود. قرن ها پیش جنگی میان قبایل دورف های دارک آیرون و وایلد هم^۲ در داخل شهر زبانه کشیده بود. ساحره ی دارک آیرون مودگاد^۳ قدرت های تاریکی را فراخوانده بود تا مدافعان گریم باتول را مغلوب کند.

^۱ Grim Batol

^۲ Wildhammer

^۳ Modgud

اگرچه سرانجام اعضای قبیله‌ی وایلد‌همر او را به قتل رساندند و قبیله‌ی دارک‌آیرون را بیرون راندند، اما خانه‌ی آن‌ها هرگز مانند قبل نشد. مودگاد هنگام مرگش شهر را نفرین کرد و برای همیشه به فساد کشاند. قبیله‌ی وایلد‌همر خانه‌ای جدید در سرزمینی زیبا به نام هینترلندز¹ بر پا کرد.



در حالی که اورک‌ها برای تهیه‌ی یراق و زین کار می‌کردند، نکروس الکستراسزا را تحت مراقب قرار داده بود. الکستراسزا قول داد که اورک را به‌خاطر کاری که می‌کند نابود کند، اما تهدیدش توخالی بود. نکروس تا وقتی که اهریمن روان را داشت، لمس‌ناپذیر بود.

الکستراسزا در دوران زندانی بودنش شروع به گذاشتن تخم‌های تازه کرد. نکروس این پیشرفت را به‌عنوان فرصتی طلایی می‌دید. اگر قبیله‌اش می‌توانست با موفقیت این تخم‌ها را جوجه کند، اورک‌ها می‌توانستند بچه‌اژدهایان را به‌عنوان خادمان وفادار هورد پرورش دهند.

مرگ‌بال در دوردست، از بردگی الکستراسزا به وجد آمده بود. او به نصیحت ظریفانه‌ی نکروس در مورد اینکه بهترین استفاده از روان اهریمن برای کنترل اژدهایان قرمز چیست ادامه می‌داد. دادن چنین سلاح قدرتمندی به هورد به نقشه‌های مرگ‌بال برای احیای نسل اژدهایان سیاه کمک می‌کرد، اما یک منفعت دیگر هم داشت. او می‌دانست قلب بافنده‌ی زندگی با دیدن اینکه از خویشاوندانش به‌عنوان ابزارهای جنگی استفاده می‌شود، خواهد شکست.

و او از هر لحظه عذاب الکستراسزا لذت می‌برد.

¹ Hinterlands

دودمان آرائی

در حالی که هورد نیروهای خود را تقویت می کرد، الاینس نیز مشغول همین کار بود. لوتار تمام نیروی ملت های انسان را تحت فرمانش داشت. اما هیچ فرصتی را علیه هورد نمی خواست از دست بدهد. او هر جا که می توانست به دنبال کمک بود، از جمله الف های برین قدرتمند و باستانی کوئل تالاس.

انسان ها و الف ها خیلی وقت پیش در جنگی خونین علیه ترول های آمانی مشارکت کرده بودند. کوئل تالاس و نیاکان لوتار تنها با اتحاد به پیروزی بر دشمن خود دست یافته بودند. به دنبال پیروزی، الف های برین برای پادشاه انسان ثورادین^۱ قسمی خوردند: در آینده اگر او یا فردی از شجره ی خونی اش نیاز به کمک داشت، کوئل تالاس بی هیچ پرسشی به کمک او می شتافت. لوتار خون ثورادین را با خود داشت و از الف های برین خواست که به پیمان اجدادی خود عمل کنند.

فراخوان جنگ لوتار در کوئل تالاس با احساسات مختلفی مواجه شد. پادشاه الف های برین، آناسترین سان استرایدر^۲، شایعاتی در مورد موجوداتی عجیب در جنوب شنیده بود، اما آن ها را تهدید در نظر نگرفته بود. او تنها ناوگانی کوچک از الف ها را نزد الاینس فرستاد و به دیگر نیروهایش فرمان داد که در کوئل تالاس بمانند. همه این کار را نکردند. فرماندهی باتجربه ی تکاوران، آلیا ویندرانر^۳، از دستور پادشاه سرپیچی کرد و تعدادی از الف های زیردستش را به جنوب برد. او باور داشت که هورد خطری بسیار بزرگ تر از چیزی است که بقیه ی نژاد او می پندارند و تصمیم داشت با چشمان خود ببیند چه کارهایی از دست او رک ها برمی آید.

^۱ Thoradin

^۲ Anasterian Sunstrider

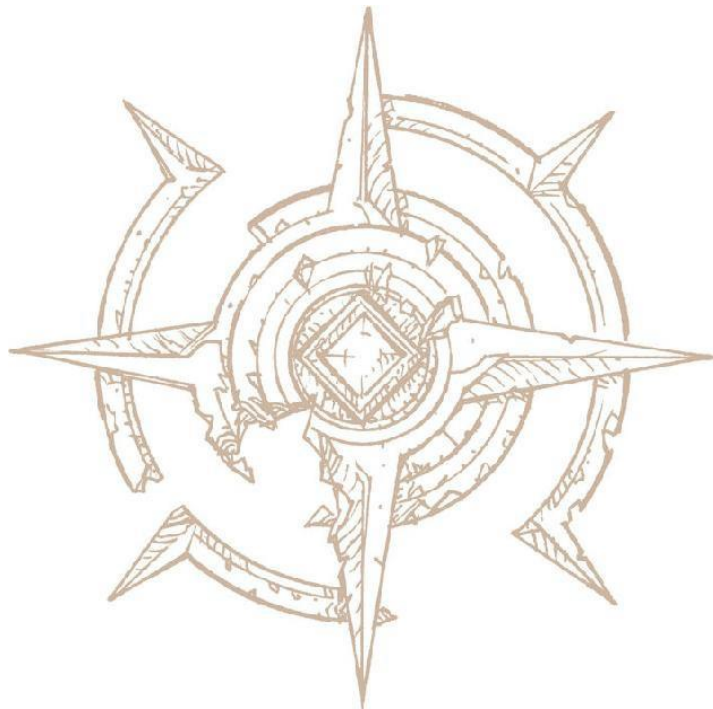
^۳ Alleria Windrunner

اگرچه لوتار از تعداد کم الف‌هایی که به الاینس پیوستند مأیوس شد، این را در ملأعام نشان نداد. او با بازوهای باز به آن‌ها خوشامد گفت. تکاورها می‌توانستند نقش‌هایی خاص و مورد نیاز به‌عنوان کمان‌دار، پیشاهنگ و گروه‌های پشتیبانی سیار ایفا کنند.

وقتی الف‌ها از راه دریا به کوهپایه هیلزبراد رسیدند اخبار شومی به لوتار رسید. او همانند بیشتر اعضای الاینس انتظار داشت که هورد با عبور از ثاندول اسپان به شمال برسد، تلاشی که ماه‌ها زمان می‌برد. اما پیشاهنگ‌های انسان گزارش دادند که اورک‌ها در حال ساخت یک ناوگان بوده و آماده‌اند که بادبان بکشند.

حمله بسیار زودتر از زمانی که لوتار انتظارش را داشت رخ می‌داد.

لوتار اصرار کرد که بقیه‌ی ارتش‌های الاینس در کوهپایه‌ی هیلزبراد جمع شوند، محتمل‌ترین محلی که هورد پا به خشکی می‌گذاشت. فرماندهی ارشد برای کمین کردن برای ارتش‌های اورک در زمان مناسب، دریا سالار دایلین پرادمور و ناوگان الاینس را فراخواند.



دریای آتش

جنگ سالار دوم هم انتظار نداشت ناوگانش را تا ابد یک راز باقی بماند. او وقتی فهمید که کشتی‌های پیشاهنگ انسان‌ها متوجه کشتی‌هایش شده‌اند، تغییری در برنامه‌هایش نداد. ساخت ناوگان هورد به پایان رسید و او به نیروها دستور داد که سوار شوند. اورگریم باور داشت که هورد می‌تواند پیش از آنکه انسان‌ها نیروی دفاعی مناسبی جمع کنند به جنوب لردران برسد.

مزیت کوچکی بود، اما اورگریم از یک عمر جنگیدن آموخته بود که مزیت‌های کوچک اغلب به معنای تفاوت میان پیروزی یا شکست هستند.

صدها کشتی اورک، سنگین از تدارکات و هزاران سرباز، دریا را شکافتند. سفر آن‌ها غیرقابل جلوگیری نبود. نزدیک جزیره‌ی زولداری^۱، دریاسالار پرادمور و ناوگان الاینس با ناوگان هورد برخورد کردند.

وقتی پرادمور کشتی‌های زمخت هورد را یافت، مانند این بود که گرگی در راه خود بره‌ای زخمی را ببیند. دریاسالار از ملت جزیره‌نشین کول تیراس می‌آمد و تمام عمرش را در دریاهای آزاد سپری کرده بود. تجربه‌ی او در جنگ دریایی هم‌تا نداشت.

کشتی‌های سریع پرادمور زودتر از آنچه که هورد انتظار داشت از ناوگان اورک‌ها پیشی گرفت. اولین رگبار توپ‌های الاینس کشتی‌های هورد را تکه‌تکه کرد. ده‌ها کشتی غرق شدند و امواج خروشان، سرنشین‌هایشان را فروبرد. پرادمور به‌زودی فهمید که می‌تواند تمام ارتش هورد را در دریا نابود کند. او می‌توانست قبل از اینکه جنگ شروع شود به آن پایان دهد.

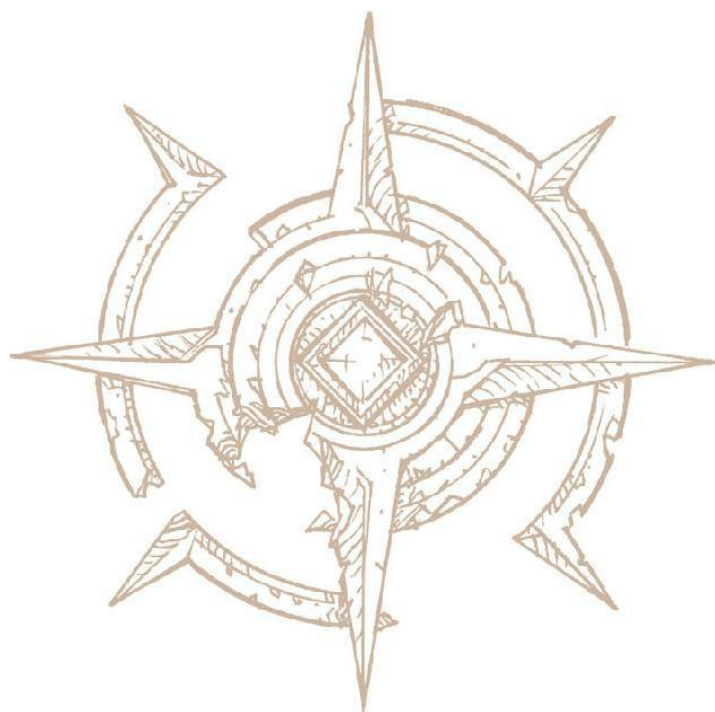
شاید اگر ازدهایان نرسیده بودند چنین می‌شد.

دوم‌همر می‌دانست که انسان‌ها برای نبرد دریایی تجهیزات بهتری دارند. به همین دلیل بود که به نکروس و اعضای قبیله‌ی شکم‌اژدها دستور داده بود تا با اژدهایان سرخ پشتیبانی هوایی انجام دهند.

ابتدا نکروس اعتراض کرد. اورک‌های او هنوز با اژدهایان تمرین نکرده بودند تا مرکب‌های جنگی مناسبی باشند. اما بعد از اینکه اورگریم به او فشار آورد نرم شد. او سه اژدهای سرخ را گماشت تا از ناوگان هورد حفاظت کنند و تهدید کرد که در صورت نافرمانی الکستراسزا شکنجه خواهد شد.

اژدهایان با بی‌میلی از فاصله‌ای دور کشتی‌های اورک را تعقیب کردند. وقتی ناوگان پرادمور حمله کرد، آن‌ها بالاخره توانستند خودشان را راضی به این کار کنند. موجودات عظیم از آسمان شیرجه زده و ناوگان الاینس را در آتش غرق کردند.

پرادمور راهی برای دفع اژدهایان نداشت، اگرچه تعداد آن‌ها کم بود. دریا سالار دستور عقب‌نشینی داد و کشتی‌هایش متفرق شدند.



نبرد کوهپایه‌ی هیلزبراد

شش سال بعد از درگاه تاریک

با متفرق شدن ناوگان دریاسالار پرادمور، هورد راهش را به‌سوی کوهپایه‌ی هیلزبراد ادامه داد و بدون هیچ جنگی پا به خشکی گذاشت. مدافعان الاینس انگشت‌شمار بودند. اگرچه اکثریت نیروهای الاینس به هیلزبراد رسیدند، اما بی‌نظم بودند.

ارتش اورک‌ها در ساحل پیشروی کرد، اما اژدهایان هورد که از ناوگان پشتیبانی می‌کردند دنبال آن‌ها نیامدند. نکروس در گریم باتول مانده بود تا مراقب الکستراسزا باشد و حاضر نبود تا به موجودات دستورات جدیدی بدهد. او تنها به آن‌ها دستور داده بود از کشتی‌ها حفاظت کنند و آن‌ها بیش از حد ضرورت انسان‌ها را نمی‌کشتند. این کار حرکت مقاومت‌طلبانه‌ی کوچکی بود، اما تمام چیزی بود که اژدهایان بدون به خطر انداختن الکستراسزا می‌توانستند انجام دهند.

اورگریم فشار نیاورد. او اژدهایان را جایی که بودند رها ساخت و در جزیره پیشروی کرد. نقشه‌اش این بود که از کوهستان آلتراک رد شود تا به پایتخت برسد. سفر دشواری می‌شد، اما سریع‌ترین راه برای حمله به لردران بود.

لوتار انتظار این نقشه را داشت. از نقطه‌نظر نظامی، تصرف پایتخت لردران آن‌قدر خوب بود که نشود در مقابلش مقاومت کرد. سقوط آن باعث تفرقه می‌شد و بقیه‌ی الاینس را وارد هرج‌ومرج می‌کرد. لوتار اجازه‌ی این اتفاق را نمی‌داد. او سربازان خسته‌اش را در آن‌سوی هیلزبراد جمع کرد تا مسیرهای شمالی و غربی به پایتخت را مسدود کند. لوتار بعد از آن سربازانش را به بهترین شکلی که می‌توانست تقویت کرد، اما کلامش تأثیر کمی داشت. می‌توانست ترس را در چشمانشان ببیند. برای بیشتر انسان‌ها این اولین باری بود که اورک‌های تنومند را به چشم می‌دیدند. آن‌ها موجوداتی زاده‌شده از کابوس بودند.

خوشبختانه برای لوتار، پالادین‌ها تعلیماتشان را به پایان رسانده بودند. شوالیه‌های مقدس در میان صفوف الاینس می‌تاختند و حضورشان سربازان هم‌قطارشان را با امید و جرئت پر می‌کرد.

هورد طبل‌های نبرد را نواخت، و خیل غُران جنگجویان سبزپوست به شمال حمله کردند. آن‌ها با فریادهای جنگی بر لب و تیغه‌های روغنی در دست به صفوف انسان‌ها کوبیده شدند.

برای اولین بار در تاریخ، ارتش‌های هورد و الاینس با تمام قدرت در مقابل هم قرار گرفتند. آلیا و تکاورهای الف برین او با کمان و پیکان‌هایشان از شمار صفوف اورک می‌کاستند، در حالی که لوتار در کنار پالادین‌هایش می‌جنگید. در جایی دیگر کدگار و جادوگران دیگر نیروهای آرکین خود را به روی دشمن در حال پیشروی آزاد می‌کردند.

جنگ دوم آغاز شده بود.

در میان نبرد، مهی تباه‌کننده به روی میدان نبرد خزید. سربازان کشته‌شده‌ی انسان از جا برمی‌خاستند و بعد به هم‌قطاران سابقشان حمله می‌کردند. بالای سر این ارتش ناپاک تعدادی پیکره‌ی باشلق‌دار سوار بر مرکب‌های اسکلتی بودند.

شوالیه‌های مرگ وارد نبرد شده بودند.

آن‌ها به ارتش گیج انسان‌ها حمله کردند و دشمنانشان را به درد و ترس دچار کردند. اورگریم با آمیزه‌ای از نارضایتی و رضایت نبرد را تماشا می‌کرد. او هنوز در مورد شوالیه‌های مرگ ناراحت بود، اما اکنون می‌دید آن‌ها در نبرد چقدر کارآمد هستند.

صرفاً دیدن شوالیه‌های مرگ موجب وحشت انسان‌ها شد و صفوف الاینس شروع به فروپاشی کرد. آن زمان بود که شعله‌ای سفید از اوتر، تورالیون و دیگر پالادین‌ها زبانه کشید. امواج انرژی مقدس در میان سربازان الاینس شعله کشید، به باقیمانده‌ی اجساد انسان‌ها برخورد کرد و مه مخرب شوالیه‌های مرگ را کنار زد.

پالادین‌ها قدرت‌های مقدس خود را فراخواندند تا سربازان مجروح را درمان کنند و به قلب‌های هراسان آن‌ها آرامش ببخشند. الاینس لبریز از دلگرمی بازیافته، دوباره جمع شد و مانند چکش به خطوط جلویی هورد کوبید.

نبردهای پراکنده در هیلزبراد رخ داد. هورد و الاینس در مجموع برابر بودند، اما دوم‌همر می‌دانست که این شرایط برای همیشه دوام نمی‌آورد. هرچه اورک‌ها بیشتر در هیلزبراد می‌ماندند، الاینس وقت بیشتری داشت تا از قلمروهای دوردست نیروی کمکی بخواهد.

ارتش انسان‌ها از مسیرهای نزدیک ممکن به پایتخت لردران حفاظت می‌کرد. تنها گزینه‌ی دوم‌همر این بود که به شرق برود و مسیر دیگری به شهر بیابد. به همین منظور او ترول‌های آمانی را فراخواند. آن‌ها منطقه‌ی کوهستانی را به‌خوبی می‌شناختند. ترول‌ها پذیرفتند تا اورک‌ها را راهنمایی کنند، اما تا زمانی که اورگریم به پیمانش برای آزادی رهبر آن‌ها، زولجین، عمل نمی‌کرد، چنین نمی‌کردند.





پالادین‌ها و دیگر سربازان ایمپرس در مقابل شوالیه‌های سرک

معاهدوی آمانی

دوم‌همر قول خود برای آزاد کردن وارلرد زولجین را فراموش نکرده بود. پیشاهنگ‌های اورک کشف کرده بودند مکان تقریبی ترول در یک کمپ بازداشتی نزدیک استحکامات انسانی قلعه‌ی دارن‌هولد است.

در حالی که نبرد در هیلزبراد ادامه پیدا می‌کرد، دوم‌همر شخصاً دسته‌ای مهاجم را هدایت کرد تا زولجین را آزاد کند. مدافعان زندان در برابر جنگ‌سالار و سربازان جنگ‌آزموده‌اش شانس کمی داشتند. دوم‌همر بعد از آزاد کردن زولجین، از او و بقیه‌ی مردمش دعوت کرد که به هورد بپیوندند.

زولجین در ابتدا در مقابل این پیشنهاد امتناع کرد. او وارلرد آمانی بزرگ بود. او به کسی جز خودش جواب پس نمی‌داد. اورگریم سریع ترس‌های زولجین در مورد رهبری را برطرف کرد. اگر آمانی به هورد می‌پیوست آن‌ها خدمتگزار به حساب نمی‌آمدند. زولجین کنترل کامل روی ملتش را حفظ می‌کرد. او و دوم‌همر برابر با هم مقابل دشمنان خود می‌ایستادند.

دوم‌همر سرانجام در مقابل یک پیشنهاد، حمایت زولجین را به دست آورد: اگر آمانی نیروهایش را وارد هورد می‌کرد، اورک‌ها به آن‌ها کمک می‌کردند رقیب‌های خود، الف‌های برین کوئل‌تالاس را از بین ببرند.

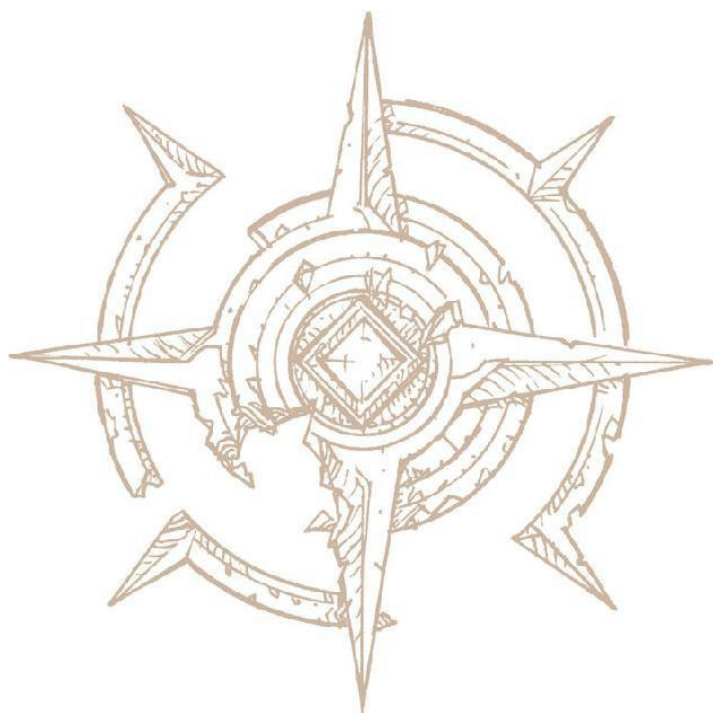
حمله به کوئل‌تالاس به معنای این بود که در شمال از پایتخت لردران دورتر بروند. این کار پذیرش مخاطره بود، اما مخاطره‌ای ضروری. نبردهای هیلزبراد به اورگریم چیزهای بسیاری در مورد الاینس آموخته بود. برای مثال، پالادین‌ها نیروی سهمگینی بودند، برابر با شوالیه‌های مرگ. دوم‌همر برای پیروزی، به ترول‌های آمانی نیاز داشت.

دوم‌همر دستور داد تا هورد به شرق برود. معاون مورداعتماد او واروک ساورفنگ به اورک‌های صخره سیاه دستور داد تا برای الاینس کمین کنند. این کار به بقیه‌ی هورد فرصت

گران‌بهایی می‌داد تا از سرازیری بگذرند و از یک مسیر کوهستانی تنگ به منطقه‌ای به نام هینترلندز بروند.

اگرچه زمین ناهموار بود، هورد با کمک ترول‌های آمانی سریع حرکت می‌کرد. ترول‌ها، اورک‌ها را از مسیری گذراندند که آن‌ها را به کوهستان شمالی و به کوئل‌تالاس می‌برد. در طول مسیر، زولجین ترول‌های آمانی محلی را در کنار خودش جمع کرد.

همه‌چیز امیدوارکننده به نظر می‌رسید تا اینکه سایه‌هایی بال‌دار بر سر هورد ظاهر شدند. آن‌ها اژدهایان نبودند، گریفون‌ها^۱ بودند و دورف‌های وایلد‌همر جسور منطقه، آن‌ها را می‌راندند. آن‌ها از بالا بر سر اورک‌ها صاعقه و تندر ریختند.



¹ gryphons

بر بال‌های تندر

هینترلند از خیلی وقت پیش خانه‌ی دورف‌های وایلدهمر بود. آن‌ها از دژ کوهستانی خود که به آن ایری پیک^۱ می‌گفتند، سرزمین را تحت مراقبت داشتند. قبیله‌ی وایلدهمر مردمی سرسخت و مشهور به دوستی با گریفون‌ها بودند. بسیاری از این دورف‌ها شمن‌های ماهری بودند و قدرت صاعقه را با سلاح‌هایی که پتک طوفان خوانده می‌شد ترکیب می‌کردند.

اعضای قبیله‌ی وایلدهمر مردمی به شدت خودبسنده بودند. آن‌ها به دلیل تمایل داشتن به انزوا، چیزی در مورد هورد یا نبردی که در هیلزبراد در گرفته بود نمی‌دانستند. دورف‌ها تنها وقتی از وجود اورک‌ها آگاه شدند که آن‌ها به هینترلند قدم گذاشتند.

رهبر قبیله‌ی وایلدهمر، ثین کوردران^۲، برای دفاع از سرزمینش وارد عمل شد. او و شجاع‌ترین گریفون‌سوارهایش از آسمان‌ها فرود آمدند. آن‌ها هورد را با پتک‌های طوفان خود بمباران کردند و بعد به امنیت ابرها بازگشتند. کوردران به‌طور مداوم به حملات انهدامی‌اش ادامه می‌داد و از نیروی هورد کم می‌کرد.

تنها اژدهایان آماده‌ی نبردی که اکنون در دسترس هورد قرار داشتند از کشتی‌هایشان در هیلزبراد مراقبت می‌کردند، و بنابراین اورک‌ها روشی برای مقابله با گریفون‌سوارهای دردسرساز نداشتند. دوم‌همر نمی‌توانست با وجود دورف‌هایی که صفوفش را آزار می‌دادند به شمال برود. جنگ‌سالار سربازانش را در حمله‌ای به ایری پیک هدایت کرد و کوردران و گریفون‌سوارهایش را مجبور ساخت به پایتخت بازگردند.

وقتی نبرد بیرون شهر درگرفت، اورگریم و نیمی از هورد عقب نشستند. آن‌ها به راهشان به سمت شمال ادامه دادند، در حالی که بقیه، ارتش دورف‌ها را مشغول نگاه می‌داشتند.

¹ Aerie Peak

² Thane Kurdran

کوردوران و نیروهایش توجه کمی به اورک‌ها و ترول‌های در حال عقب‌نشینی کردند. آن‌ها تنها نگران دفاع از آیری پیک بودند، نه تعقیب بقیه‌ی هورد.

بعد از اینکه دوم‌همر به شمال رسید، لوتار و ارتشش به هینترلندز رسیده و به کمک قبیله‌ی وایلدهمر آمدند. ترکیب نیروهای انسان، الف و دورف به‌زودی هورد را از آیری پیک راند و مجبور به عقب‌نشینی به بیشه‌ها کرد.

حمله به آیری پیک باعث تغییر کوردوران و ملتش شد. اکنون آن‌ها به خطری که هورد به همراه داشت آگاه بودند و تصمیم گرفتند به شکست اورک‌ها کمک کنند.

کوردوران قبیله‌اش را وارد الاینس کرد. ورود قبیله‌ی وایلدهمر و گریفون‌هایشان نعمتی بسیار مورد نیاز بود. اگرچه اورک‌ها از زمان نبرد نزدیک زولدار از اژدهایان استفاده نکرده بودند، لوتار از این هراس داشت که روزی برسد که آن‌ها بازگردند. تنها راه الاینس برای مقابله با برتری هوایی هورد، گریفون‌سوارها بودند.

الاینس از طریق کوردوران متوجه شد که نصف هورد به شمال رفته‌اند. تنها در این زمان بود که لوتار فهمید اورگریم از آن‌ها پیشی گرفته است. اما نیروی هورد در هینترلندز بخشی از نیروی کامل اورک‌ها بود.

حقیقت تلخی بود ولی لوتار شکست را نپذیرفت. او فوراً تورالیون و بخش زیادی از ارتش خود را اعزام کرد تا اورگریم را ردگیری کنند. در این حین بقیه‌ی الاینس در هینترلندز ماندند تا در آنجا به هورد بپردازند. مسیرهای احتمالی به پایتخت لردران ایمن به نظر می‌رسید. پادشاهی آلتراک مسیر را به سمت شرق نگاه می‌داشت. پادشاه پرنولد پادگان‌های خودش را مقیم آن مسیرهای کوهستانی کرده بود تا اگر هورد از طریق آن راه سعی در پیشروی به سوی پایتخت می‌کرد، این استحکامات پیشروی‌شان را کند کنند.

فرار گارونا

در طول جنگ دوم، گارونا زیر چشمان مراقب جنگجوی صخره سیاه، ایتریگ^۱، می‌زیست. او در وظایف متعددی خدمت کرده بود، گاهی ترجمه‌ی نامه‌های به‌دست‌آمده از فرستاده‌های اسیر الاینس و همچنین همراه با سربازان هم‌قطارش در هورد جنگیده بود.

ابتدا گارونا ایتریگ را به چشم یک جنگجوی بی‌مغز دیگر می‌دید. دیوانه‌ای که با وجود تمایلات ستمگرانه‌ی جنگ‌سالار بلک‌هند زندگی‌اش را به او سوگند خورده بود. اما با گذشت زمان نگاهی به چیز دیگری در وجود او رک افتاد، درخششی محو از غرور و شرافت.

گارونا باور داشت که می‌تواند اعتماد ایتریگ را به دست بیاورد و هر چیزی که در مورد گولدان و شورای سایه‌اش می‌دانست را به او گفت. همچنین اطلاعاتش از شیاطین و مقاصد واقعی هورد را آشکار کرد. او رک‌ها صرفاً عروسک‌های خیمه‌شب‌بازی دشمنی بزرگ بودند. اگر هورد الاینس را نابود می‌کرد، شیاطین از راث را به یک ویرانه تبدیل می‌کردند.

ایتریگ با حرف‌های گارونا مانند دروغ‌هایی زهرآگین رفتار کرد. در هر صورت او آدم‌کش گولدان بود. چگونه ایتریگ می‌توانست به کسی اعتماد کند که مرتکب چنین اعمال بی‌شرفانه‌ای شده بود؟

بعد از توبیخ‌های ایتریگ، گارونا امیدش را برای اینکه او حقیقت را ببیند رها کرد. او به زندگی ادامه داد و صبورانه منتظر فرصتی بود که از نگاه دارنده‌اش فرار کند.

فرصت سرانجام در هینترلندز رسید. وقتی آشوب منطقه را فرا گرفته بود، گارونا به بیشه‌ها خزید و ناپدید شد. ایتریگ به شکار نیمه‌او رک اندیشید، اما جنگ با الاینس مهم‌تر از پیدا کردن یک زندانی بود.

¹ Eitrigg

ایتریگ دلایل دیگری نیز برای رها کردن گارونا داشت. بخشی از وجود او با نیمه‌اورک و گذشته‌ی پُرعذاب او هم‌دردی می‌کرد. او یک آدم‌کش به دنیا نیامده بود. گولدان او را این‌گونه کرده بود. تا زمانی که او شمشیرش را علیه هورد نمی‌چرخاند، ایتریگ با او کاری نداشت. شاید گارونا در ازراث چیزی را می‌یافت که در درانور هرگز نیافته بود. شاید یک خانه‌ی واقعی می‌یافت.

سنگ‌های جادویی الفی

در حالی که بخش اعظم نیروی الاینس در هینترلندز گیر افتاده بود، اورگریم بدون هیچ چالشی نیمی از هورد را تا کوئل‌تالاس هدایت کرد. در مسیر، زولجین از پایتخت آمانی، زول آمان، بازدید کرد تا متحدانش را جمع کند. او مردمش را با قول ریختن خون الف‌ها به شور آورد. هزاران ترول که خودشان را با طلسم‌ها و خالکوبی‌های آیینی آراسته بودند، به خارج از زول آمان جاری شده و در کنار هورد اورگریم جا گرفتند.

ارتشی که هزاران سال بود الف‌های برین با آن مواجه نشده بودند به‌زودی به مرزهای کوئل‌تالاس رسید. هورد غارتگر در مدتی کوتاه در سنگرهای بیرونی پادشاهی کشتار به راه انداخت.

در حالی که اورگریم در شمال پیشروی می‌کرد، متوجه شد که بسیاری از شوالیه‌های مرگ و افسونگرهای آمانی قادر به استفاده از جادوی خود نیستند. گولدان سرانجام کشف کرد که چه چیزی قدرت آن‌ها را خفه می‌کند.

هزاران سال قبل، بعد از نبرد باستانیان، کوئل‌تالاس حصار جادویی قدرتمندی دور پادشاهی خود ساخته بود. این باندینوریل^۱ بود، محافظ دروازه. سپر به یک رشته از سنگ‌های جادویی از جنس مونولیت پیوند خورده بود، عتیقه‌هایی که مانع شده بود لژیون سوزان و دیگر بیگانه‌ها جادوی آرکینی که الف‌های برین به کار می‌بردند را کشف کنند. این سنگ‌ها همچنین قدرت دشمنان الف‌های برین مانند آمانی‌ها را تضعیف می‌کرد.

گولدان ادعا کرد که جابه‌جا کردن یکی از سنگ‌های جادویی، حصار را از کار می‌اندازد و جادوی هورد را باز می‌گرداند. بعد او و پیروانش می‌توانند از عتیقه‌ها برای نیرو دادن به هورد جهت محاصره‌ی کوئل‌تالاس استفاده کند.

¹ Ban'dinoriel

بعد از تفکر بسیار، اورگریم با این نقشه موافقت کرد. او به گولدان اعتماد نداشت. اما وارلاک تاکنون خودش را مفید و وفادار به هورد نشان داده بود. جاسوسان اورگریم در قبیله‌ی غارتگران طوفان خبر از هیچ فعالیت شریرانه‌ای نداده بودند. آنچه اورگریم نمی‌دانست این بود که گولدان از طریق تهدید، وعده‌ی قدرت و روش‌های دیگر، این جاسوسان را به سمت خودش آورده بود.

دوم‌همر دچار این تردید بود که روزی گولدان به او خیانت کرده و کنترل هورد را به دست بگیرد. او هیچ‌وقت واقعیت را حتی تصور هم نمی‌کرد: وارلاک نقشه داشت تا هورد را رها کند.

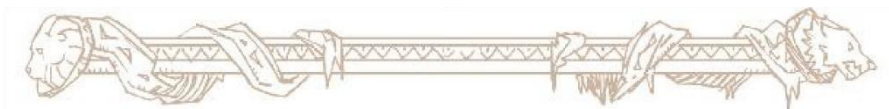
در ماه‌های اخیر گولدان تقریباً قدرت این کار را جمع کرده بود. اگرچه شوالیه‌های مرگ آن‌طور که او امید داشت وفادار به او از آب در نیامده بودند، او پشتیبانی دو قبیله‌ی نیرومند را داشت: غارتگران طوفان و چکش گرگ‌ومیش. اما این کافی نبود. حتی نزدیک به کافی هم نبود. وارلاک به قدرتی نیاز داشت که بتواند دوم‌همر و هر دشمن دیگری که در سفرش به مقبره‌ی سارگراس با آن مواجه می‌شد را دفع کند. عتیقه‌های مرموز کوئل‌تالاس قدرتی که گولدان نیاز داشت را به او می‌دادند.

گولدان و پیروانش سریع یکی از سنگ‌های جادویی کوئل‌تالاس را از کار انداختند. آن‌ها عتیقه‌ی مونولیتی را تراشیدند تا سازه‌هایی به نام محراب‌های طوفان‌ها بسازند. بعد از آن گولدان به مناسکی باستانی که اوگرهای هایماول اجرا می‌کردند روی آورد. آن‌ها در گذشته‌ی دور راهی برای قدرت دادن به اعضای نژاد خود پیدا کرده بودند. هایماول می‌توانست از طریق پیوند زدن انرژی‌های خام آرکین به اوگرهای عادی، آن‌ها را به جادوگران بسیار هوشمند و دوسر اوگر تغییر دهد.

معدودی از اوگرهای زنده این تکنیک را می‌دانستند و چوگال یکی از آن‌ها بود. او اوگرهایی که متحمل تغییر می‌شدند را دست‌چین کرده و شخصاً روی مناسک نظارت کرد.

مدت کوتاهی بعد اوگرهای جادوگر دوسر از محراب بیرون آمدند. آن‌ها به اندازه‌ای که گولدان امید داشت قدرتمند بودند. مهم‌تر اینکه مخفیانه به خود او سوگند وفاداری خوردند.

اکنون آنچه که برای گولدان مانده بود پیدا کردن زمان مناسب برای حرکتش بود.



ابزارهای قدرت

در طول جنگ دوم، گولدان اطلاعات مربوط به یکی از قدرتمندترین سازه‌هایی که از جستجو در ذهن مدیو در موردش فهمیده بود را جمع کرد. او هرگز فرصت نکرد که دنبال این عتیقه‌ها بگردد، اما وجود آن‌ها را برای شوالیه‌های مرگ فاش کرد.



خاکسترهای کوئل تالاس

با بی حرمتی به سنگ‌های جادویی، شوالیه‌های مرگ هورد و طلسم‌اندازهای دیگر قدرت‌های خود را بازیافتند. نیروهای اورگریم به سمت پایتخت کوئل تالاس، شهر سیلورمون شتافتند. آن‌ها روستاها را به وحشت انداختند، سکونتگاه‌ها را غارت کردند و هر الفی که یافتند را کشتند.

پادشاه آناستریان، بزرگ‌ترین ژنرال‌های خود را فراخواند تا پیشروی هورد را متوقف کنند. جادوگران و تکاورهای الف در سراسر کوئل تالاس پخش شدند تا در برابر نیروهای اورگریم مقاومت کنند، اما مدت زیادی تنها نجنگیدند. به زودی تورالیون و آلیا با نیمی از ارتش الاینس رسیدند.

در حالی که تورالیون سربازان را سازماندهی می‌کرد و حملاتی علیه هورد ترتیب می‌داد، آلیا در شهر سیلورمون با آناستریان ملاقات کرد. او اصرار داشت که پادشاه الف‌ها نیروهایش را وارد الاینس کند، اما او نیاز به کمی متقاعد شدن داشت. آناستریان در مورد حمله‌ی هورد خشمگین بود. از زمان جنگ باستانی ترول‌ها، الف‌ها در این مقیاس کشته نشده بودند. از آن زمان هولناک سرزمین‌های الف در چنین وضعیت تدافعی‌ای قرار نداشت. انسان‌ها و الف‌ها زمانی با هم متحد شده بودند تا پادشاهی‌های خود را از نابودی برهانند. اکنون می‌توانستند دوباره چنین کنند.

الاینس حمایت کامل و پشتیبانی کوئل تالاس را داشت.

اگرچه الاینس و الف‌ها اکنون در هدف متحد شده بودند، اما هر امیدی که آن‌ها به پیروزی‌ای سریع داشتند در دود و آتش محو شد. اژدهایان سرخ آمده بودند.

بعد از ماه‌ها تلاش سخت، اعضای قبیله‌ی شکم اژدها فهمیده بودند چگونه در نبرد سوار اسیرهای بال‌دار خود شوند. ده‌ها موجود غول‌آسا بر فراز کوئل تالاس ظاهر شدند. گریفون سوارها که به نبرد با اژدهایان عادت نداشتند مجبور به عقب‌نشینی شدند. اورک‌ها و

مركب‌هايشان بر سر نيروهاي الاينس فرود آمدند و آن‌ها را در زبانه‌هاي آتش غرق كردند. طوفاني آتشين بي‌شه‌هاي اطراف كوئل تالاس را فراگرفت و دود، خورشيد را از نظر پوشاند.

اژدهايان به‌بردگي گرفته‌شده از اين ويراني شاد نبودند. بسياري از آن‌ها از اينكه الف‌ها را كشتار مي‌كردند و حيات مناطق وحشي را مي‌سوزاندند در تأسف غرق بودند.

طوفان غران آتش باعث شد بيشتر مدافعان الف در شهر سيلورمون به‌دنبال پناهگاه باشند. مردم پادشاه آن‌استرين هيچ سلاح فزيكي‌اي نداشتند كه بتواند مانع تهاجم هورد و اژدهايش به پايتخت الف‌ها شود، اما چيز ديگري داشتند كه قادر به اين كار بود.

جادوگران الف سپري نيرومند را دور شهر سيلورمون احضار كردند. اين مانع، قدرتش را از چشمه‌ي خورشيد مي‌گرفت، منبعي از جادو كه به‌عنوان قلب فرهنگ كوئل تالاس عمل مي‌كرد. براي هزاران سال الف‌ها از انرژی‌هاي آن براي ساختن پادشاهي‌شان و حفاظت از آن از داخل استفاده مي‌كردند.

هورد بارها و بارها به سپر كوبيد، اما حفاظ تسليم نشد. حتي آتش افسانه‌اي اژدهايان سرخ نيز نتوانست در آن نفوذ كند.

صبر اورگريم سر مي‌آمد. نابود كردن سنگر الف‌هاي برين هرگز اولويت او نبود. هدف او پايتخت لردران بود. اگرچه هنوز اورگريم نتوانسته بود به معاهده‌اش با آماي‌ها عمل كند، اما كارهايي ديگر در كوئل تالاس انجام داده بود. جادوگرهاي بااستعداد اوگر اكنون به هورد خدمت مي‌كردند. قبيله‌ي شكم اژدها بالاخره خادمان بال دار خود را آورده بود تا در نبرد شركت كنند. همچنين هورد ضربه‌اي مرگ‌بار به كوئل تالاس زده بود، ضربه‌اي كه سال‌ها زمان مي‌برد تا الف‌ها از آن بهبود يابند.

اورگريم شروع به نقشه‌كشي براي مرحله‌ي بعدي كرد. او نياز به مسيري داشت كه از كوئل تالاس به پايتخت لردران برسد، مسيري كه موجب غافل‌گيري الاينس شود.

خیانت آلتراک

اورگریم بعد از شکست در نفوذ به سیلورمون، نیروهایش را عقب کشید و به آنها دستور داد به غرب پیشروی کنند. زمانش رسیده بود تا لشکرکشی خود را از سر بگیرد و به پایتخت لردران حمله کند. راهی به آن دژ یافته بود.

جاده‌ها و دره‌های میان کوئل‌تالاس و لردران مسیرهای آسانی بودند که از طریق آنها می‌شد به پایتخت رسید، اما همچنین به شدت سنگربندی شده بودند. اورگریم آنها را فتح نمی‌کرد. او ارتشش را از طریق کوهستان ناهموار آلتراک به جنوب پایتخت لردران می‌برد که او را از عنصر غافل‌گیری برخوردار می‌کرد.

این‌گونه نبود که همه‌ی متحدان دوم‌همر با این نقشه موافق باشند. زولجین و آمانی‌ها فراخوان جنگ‌سالار برای رفتن به غرب را نپذیرفتند. نفرت آنها از الف‌ها آن‌قدر شدید بود که محاصره‌ی سیلورمون را رها نکردند. زولجین قول داده بود تنها بعد از اینکه تمام کوئل‌تالاس غرق در آتش باشد و او سر پادشاه آناستریان را با دست خود جدا کند به پایتخت لردران حمله می‌کند.

کله‌شقی زولجین هم عصبانی‌کننده و هم دردسرساز بود. اورگریم برای راهنمایی اورک‌ها در میان سرزمینی که متعلق به آنها نبود به شدت به آمانی‌ها تکیه داشت. از دست دادن ترول‌ها اکنون و در این زمان بحرانی می‌توانست هورد را محکوم به نابودی کند.

گولدان خشم اورگریم را حس کرد. وارلاک می‌دانست که اکنون وقتش رسیده که بالاخره از چنگ جنگ‌سالار آزاد شود. گولدان، اورگریم و زولجین را متقاعد کرد که قبیله‌ی غارتگران طوفان راهی جدید برای نابود کردن حصار دور شهر سیلورمون پیدا کرده است. این کار تنها چند روز بیشتر زمان می‌برد. وقتی غارتگران طوفان به موفقیت می‌رسیدند شهر الف‌ها سقوط

می‌کرد. ترول‌ها می‌توانستند اشتیاقشان به انتقام را فروبشانند و بعد می‌توانستند دوباره به هورد بپیوندند.

اورگریم نفرت داشت که بیشتر نیروهایش را پشت کوئل‌تالاس رها کند، اما کلام گولدان نظرش را عوض کرد. الاینس پراکنده شده بود: نیمی از نیروهایش در سیلورمون بودند و نیمی دیگر هنوز در هینترلندز با هورد می‌جنگیدند. پایتخت لردران در دسترس بود و دوم‌همر نمی‌توانست اجازه دهد موقعیت از میان انگشتانش بلغزد.

دوم‌همر گولدان و قبیله‌ی غارتگران طوفان را گذاشت تا حصار را از بین ببرند، اما دستور داد قبیله‌ی شکم‌اژدها در کوئل‌تالاس بمانند و مراقب وارلاک باشند. که اگر حصار ظرف سه روز از بین نرفت، گولدان و پیروانش را مجبور به پیشروی به سمت غرب کنند.

و اگر گولدان آن‌قدر احمق بود که سرپیچی کند، دوم‌همر به قبیله‌ی شکم‌اژدها اجازه می‌داد که او را به مرکب‌هایشان بخورانند.

دوم‌همر نیروهایش را به غرب هدایت کرد، ذهنش دچار تردید بود. از زمان پیاده شدن در کوهپایه هیلزبراد، اوضاع مطابق نقشه پیش نرفته بود. اما او می‌دانست که جنگ همین گونه است. کسانی که تطبیق پیدا می‌کردند به پیروزی دست می‌یافتند و کسانی که از تغییر خودداری می‌کردند محکوم به شکست بودند.

وقتی هورد وارد کوهستان شد، شانس به دوم‌همر لبخند زد. پرنولد، پادشاه آلتراک، منتظر ارتش اورک‌ها بود. او پیشنهادی برای وفاداری با خود داشت.

از آغاز جنگ دوم، پرنولد نگران جنگیدن با هورد بود. او باور داشت که اورک‌ها نیرویی توقف‌ناپذیر هستند. ترس او از هورد زمانی عمیق‌تر شد که در مورد شوالیه‌های مرگ، اژدهایان قرمز و ساحرهای اوگر فهمید.

رسیدن هورد به کوهستان آلتراک بالاخره پرنولد را به سمت خیانت سوق داد. او به جای جنگیدن با دشمن با آن معامله می‌کرد. او زنده می‌ماند. پرنولد با هورد ملاقات کرد تا یک پیام

برساند: اگر آلتراک از خشم هورد در امان می‌ماند او به اورک‌ها گذرگاهی امن از میان کوهستان می‌داد.

اورگریم مشتاقانه این پیشنهاد را پذیرفت و پرنولد به جنگ‌سالار نشان داد چگونه از موقعیت‌های دفاعی در کوهستان اجتناب کند. هورد شبانه‌روز از میان مسیرهای بدون محافظ آلتراک پیشروی می‌کرد. وقتی آن‌ها سرانجام به بیشه‌های تیریسفال رسیدند، اورگریم هیچ استراحتی به نیروهایش نداد. او هر سرباز تحت فرمانش را به‌سوی دیوارهای پایتخت برد.

THE SECOND WAR



قلمرو هورد و الینس
در طول جنگ دوم

مهاجره‌ی پایتخت

تورالیون و متحدانش از خیلی وقت پیش به این فکر می‌کردند که هورد سرانجام به سمت غرب می‌چرخد و به پایتخت لردران حمله می‌کند. ترس آن‌ها وقتی تأیید شد که اورگریم و بیشتر نیروهایش به‌طور ناگهانی از کوئل‌تالاس عقب کشیدند.

اگرچه هنوز گروه‌هایی از ارتش هورد در کوئل‌تالاس به ویرانگری مشغول بودند، تورالیون دستور داد بدنه‌ی ارتشش با شتاب تمام به سمت غرب پیشروی کند. در حالی که نصف ارتش الاینس در هینترلندز مشغول جنگیدن بود، وظیفه‌ی دفاع از پایتخت لردران به دوش او افتاده بود. ابتدا رسیدن به شهر پیش از اورگریم غیرممکن به نظر نمی‌رسید. هورد جرئت کرده بود به کوهستان آلتراک وارد شود. استحکامات منطقه حرکت جنگ‌سالار را کند می‌کرد.

خبر خیانت پادشاه پرنولد به نیروهای متفرق الاینس رسید. هیچ‌کس نمی‌توانست صحت آن را باور کند. هیچ‌کس نمی‌توانست درک کند که هیچ انسانی پیمان وفاداری با هوردِ تشنه به خون ببندد.

اما این خبر راست بود و نتایج شومی به همراه داشت. اگر کوهستان آلتراک کاملاً مسدود شده بود، سفر دوم‌همر به غرب باید ماه‌ها طول می‌کشید. اما اگر سربازان هورد از یک مسیر ایمن عبور می‌کردند تاکنون به پایتخت لردران رسیده بودند.

تورالیون می‌ترسید که شهر قبل از اینکه او بتواند نجاتش دهد سقوط کند، اما لردران آن‌قدر که او فکر می‌کرد بی‌دفاع نبود. پادشاه ترناس بر پایتخت فرمان می‌راند. او اگرچه یک جنگجو نبود، مردی با کاریزما و زیرکی فراوان بود. وقتی منجنیق‌های هورد شهر را بمباران می‌کردند، ترناس به مردمش گفت که این نبرد سرنوشت جنگ را مشخص خواهد کرد. آینده‌ی انسان‌ها، آینده‌ی الاینس روی شانه‌های آن‌ها قرار دارد. ترناس قسم خورد که خودش حاضر است بمیرد،

اگر این کار به معنای عقب نگاه داشتن هورد تا زمان رسیدن نیروهای کمکی باشد. او برخلاف خواسته‌های مشاورانش در استحکامات جا گرفت و به مدیریت استحکامات شهر پرداخت.

اورگریم سرسختی لردران را ستایش می‌کرد. انسان‌ها و پادشاهشان با بی‌باکی‌ای مشابه اورک‌ها می‌جنگیدند. اما این امر دوام نمی‌آورد. هر روز اورگریم مقداری از استحکامات شهر را نابود می‌کرد. هر روز دستگاه‌های محاصره به دیوارهای لرزان دژ ضربه می‌زدند.

وقتی نیروهای کمکی هورد از کوئل تالاس می‌رسیدند، شهر سقوط می‌کرد. سوال این بود که آن سربازان کی خواهند رسید. قبایل شکم‌اژدها، غارتگران طوفان و چکش‌گرگ‌ومیش از برنامه عقب بودند و دوم‌همر خبری از آن‌ها دریافت نکرده بود.

مشکلی وجود داشت. دوم‌همر این را تا مغز استخوان خود حس می‌کرد. ناراحتی‌اش وقتی عمیق‌تر شد که تورالیون و ارتشش از سمت شرق رسیدند. رسیدن آن‌ها حواس نیروهای اورک را پرت کرد و به مدافعان شهر استراحتی را که به شدت به آن نیاز داشتند را داد.

دوم‌همر از رسیدن تورالیون و نیروهایش نمی‌ترسید، از معنایی که رسیدن آن‌ها داشت می‌ترسید. دیگر ارتش‌های الاینس در مسیر پایتخت بودند. هورد باید زود به دژ نفوذ می‌کرد. اورگریم شوالیه‌های مرگ را در دسترس داشت، اما برای تضمین پیروزی به بقیه‌ی نیروهایش از کوئل تالاس نیاز بود.

اورگریم هرگز به آن نیروها دست نیافت. قبیله‌ی شکم‌اژدها به بیرون پایتخت لردران رسید و اخبار شومی با خود داشت. گولدان به هورد خیانت کرده بود. او غارتگران طوفان و چکش‌گرگ‌ومیش را با خود برده بود.

قبایل همراه با او به سمت ناوگان لنگر انداخته در کوهپایه هیلزبراد رفته بودند. همراه با این کشف، اخبار ناراحت‌کننده‌تری به اورگریم رسید. الاینس متوجه خیانت پادشاه پرنولد شده و گذرگاه‌های بازِ کوهستان‌های آلتراک را مسدود کرده بود. اکنون خواستن نیروی کمکی از هینترلندز غیرممکن بود.

در این لحظه دوم‌همر فهمید که جنگ را باخته است. حتی اگر نیروهایش می‌توانستند پایتخت را بگیرند، قادر نبودند آن را در برابر تمام نیروی الاینس حفظ کنند.

خشم در رگ‌های دوم‌همر جوشید. هورد به پیروزی نهایی نزدیک شده بود، بسیار نزدیک. اما اکنون، با نابودی کامل مواجه بود.

اورگریم از محاصره دست کشید و دستور داد همه‌ی نیروها به خازمودان عقب بنشینند. او یکی از اعضای قبیله‌ی شکم‌اژدها را فرستاد تا همین دستور را به سربازان درون هینترلندز بدهد. اگر هورد دوباره به هم می‌پیوست، هنوز شانس پیروزی بود. امید اندکی بود، اما تنها چیزی بود که دوم‌همر داشت.

جنگ‌سالار، اژدهاسواران هورد را فرستاد تا عقب‌نشینی‌اش را پوشش داده و نیروهای الاینس را تا حد ممکن معطل کنند. همچنین قبیله‌ی نیشخند دندان سیاه را فرستاد تا گولدان را شکار کند. اورگریم قبلاً یک بار از جان وارلاک گذشته بود. دوباره این اشتباه را مرتکب نمی‌شد.

در جستجوی خدایی

چند روز بعد از پیشروی دوم هم‌به‌سمت پایتخت، گولدان پیروانش را گرد آورد و نقشه‌اش را برای پیدا کردن مقبره‌ی سارگراس آشکار کرد. او به تمام کسانی که از او پیروی می‌کردند قول قدرت داد، قدرتی بیشتر از آن چیزی که شاید از جنگ بیهوده‌ی هورد نسیبشان می‌شد. تقریباً تمام اعضای چکش گرگ‌ومیش و غارتگران طوفان حمایت خودشان را از وارلاک ابراز داشتند. اما هنوز چند مخالف مهم در میان نیروهای هورد در کوئل تالاس وجود داشت.

ترول‌های آمانی علاقه‌ای به دعوت گولدان نداشتند. آن‌ها به محاصره‌ی پایتخت الف‌ها ادامه دادند. قبیله‌ی شکم اژدها نیز با وارلاک مخالفت کرد و اعضای آن به راه افتادند تا مسیر را ببندند. در نهایت هیچ‌کدام خطر جنگیدن را نپذیرفتند. خطر نابودی هر دو طرف بسیار بزرگ بود.

قبیله‌ی شکم اژدها به راه افتاد تا به نیروهای اصلی هورد ملحق شود و به اورگریم هشدار دهد که چه اتفاقی رخ داده است. در این حین گولدان و پیروانش عازم جنوب شدند. آن‌ها در راهشان با مقاومت‌های گاه‌وبیگاه انسان‌ها مواجه شدند، اما چیزی باعث توقفشان نشد. در کوهپایه‌ی هیلزبراد، خائنان بخشی از ناوگان هورد را برداشته و رهسپار غرب شدند.

گولدان نمی‌دانست که قبیله‌ی نیشخند دندان سیاه به آن‌ها نزدیک شده است. آن‌ها سوار دیگر کشتی‌های اورک شده و گولدان را تعقیب کردند.

قبیله‌ی نیشخند دندان سیاه تنها تهدید برای گولدان نبود. تهدیدی بسیار بزرگ‌تر وجود داشت. کیل جیدن خیلی زود در مورد خیانت بی‌پروایانه‌ی گولدان فهمید، که البته باعث غافل‌گیری او شد. وارلاک به‌خوبی نیّت خود را از ارباب شیطانی پنهان کرده بود. کیل جیدن آماده شد تا خادم سابقش را به‌خاطر نابود کردن آنچه می‌توانست پیروزی‌ای مهم برای لژیون سوزان باشد، از بین ببرد.

سارگراس شخصاً به ارباب شیطانی دستور توقف داد. این کار از سر بخشش نبود. نه، سارگراس می‌خواست که وارلاک را به روش خودش مجازات کند. اگر قدرت چیزی بود که گولدان می‌خواست، پس ارباب لژیون سوزان به او اجازه می‌داد مقبره‌ی سارگراس را پیدا کند. او اجازه می‌داد که آرزوی گولدان در دسترسش قرار بگیرد، اجازه می‌داد اورک احمق طعم آنچه می‌توانست مال او باشد را بچشد.

بعد سارگراس او را از هم می‌درید، درست مانند کاری که گولدان با امید پیروزی برای هورد کرده بود.

مقبره‌ی سارگراس

گولدان طبق اطلاعاتی که از ذهن نگهبان مدیو جمع کرده بود، نقشه‌ی مسیر منتهی به مقبره‌ی سارگراس را کشید. سفر طولانی و سخت بود. امواج عظیم و طوفان‌های ترسناک به ناوگان گولدان می‌کوبیدند. طوری بود که انگار خود طبیعت به پا خواسته بود تا مانع جستجوی وارلاک شود. گولدان هرچه به مقبره نزدیک‌تر می‌شد، بیشتر می‌توانست انرژی‌های خداواری که از درون آن ساطع می‌شدند را حس کند. وعده‌ی آن‌همه قدرت، آن‌همه نزدیک به دستان او، فکر او را می‌بلعید.

مقبره‌ی سارگراس در ته دریا قرار داشت و آوردن آن به سطح مستلزم تلاش مرکب گولدان و متحدانش بود. وارلاک یک مناسک را رهبری کرد، جادوی پیروانش را به‌صورت طلسمی عظیم و نیرومند بافت. آسمان‌ها مانند قیر سیاه شدند و بادهای دریا را برآشفتنند. مقبره به‌آهستگی شروع به بالا آمدن از اعماق کرد.

جزیره‌ای صخره‌ای از اقیانوس متلاطم سر برآورد. در مرکز آن، مقبره‌ی عظیم سارگراس بود، برجی با ابهت که به زمین پوشیده از صدف اشراف داشت.

کمی بعد از اینکه مقبره‌ی سارگراس به سطح آمد قبیله‌ی نیشخند دندان سیاه به جزیره رسید. گولدان می‌دانست که نفرات کافی برای شکست دادن تعقیب‌کنندگان را ندارد، اما اگر می‌توانست قدرت مقبره را مهار کند، زنده می‌ماند. او نمی‌دانست چه خطراتی درون مقبره کمین کرده است، اصلاً اگر خطری در کار بود، اما زمان کمی برای آماده شدن برای مخاطرات داشت. گولدان به چوگال و قبیله‌ی چکش گرگ‌ومیش دستور داد که در حالی که قبیله‌ی غارتگران طوفان را به درون سازه می‌برد، دشمن را عقب نگاه دارند. وقتی گولدان و پیروانش به میان راهروهای تاریک مقبره شتافتند، سرانجام کشف کردند که تنها نیستند.

خیلی وقت پیش، وقتی آگویین آواتار سارگراس را به دخمه انتقال داده بود، همچنین تعدادی از پیروان شیطان او را درون آنجا زندانی کرده بود. بیشتر این موجودات مرده بودند یا به سختی به زندگی چنگ زده بودند. نگهبان باور داشت که مهرهای جادویی مقبره آنها را درون خود نگاه می‌دارد. او تا حد زیادی درست فکر می‌کرد، شیاطین هرگز نمی‌توانستند خودشان از سازه خارج شوند. اما ظرف هزاران سال، بعضی از آنها از قدرت پایدار آواتار تغذیه کرده بودند و نیروی کافی برای پرسه زدن در مقبره را به دست آورده بودند.

این موجودات به دستور سارگراس از سایه‌ها بیرون جهیدند تا پیروان گولدان را پاره‌پاره کنند. بعد خشمشان را روی وارلاک ریختند و او را زنده‌زنده پوست کردند، گوشت و عضلاتش را از استخوان جدا کردند.

برای یک لحظه‌ی کوتاه جیغ‌های درد او دخمه را لرزاند. بعد تنها سکوت حاکم بود.

تنها عده‌ی کمی از پیروان گولدان از قبیله‌ی غارتگران طوفان از رویارویی با شیاطین جان سالم به در بردند. آنها قبل از فرار از مقبره سر ارباب خود را برداشتند. باورشان این بود که آن سر قدرت‌های زیادی در خود دارد.

بیرون از مقبره، اعضای قبیله‌ی چکش گرگ‌ومیش برای بقای خود می‌جنگیدند. اعضای قبیله‌ی نیشخند دندان سیاه به رهبری دالرند و میم بلک‌هند خائنان را کشتند و اجسادشان را رها کردند تا در سایه‌ی مقبره بپوسند.

چوگال نیز در خلال نبرد جراحتهای مرگ‌باری برداشت. او تنها به‌خاطر پیروانش از قبیله‌ی چکش گرگ‌ومیش زنده ماند. تعدادی از اعضای قبیله، اوگر مجروح را سوار یک کشتی کردند و از مقبره بادبان کشیدند. باد آن کشتی را به غرب برد، به سمت آب‌های نقشه‌برداری‌نشده.

اورک‌های نیشخند دندان سیاه که انتقام خود را گرفته بودند سوار کشتی‌هایشان شده و به سمت شرق بادبان کشیدند. آن‌ها به عنوان مدرک پیروزی جمجمه‌ی گولدان را از یکی از پیروان وارلاک گرفته بودند.

اورک‌هایی که نژاد خود را به بردگی شیاطین فروخته بودند، دیگر وجود نداشتند.



گولدن سقروی سارگراسی را از آب بیرون کشیده

آزادی خازمودان

دور از مقبره‌ی سارگراس، هورد به عقب‌نشینی ناامیدانه‌اش به خازمودان ادامه داد. ارتش اورک‌ها در هینترلندز در حین جنگیدن با نیروهای لوتار به سمت ثاندول اسپان می‌شتافت. اورگریم و نیمی از هورد با فاصله‌ی کمی در پشت سر می‌آمدند. لوتار و تورالیون خیلی زود نیروهای خود را تقویت و صف‌آرایی کرده و به‌دنبال هورد در حال عقب‌نشینی شتافتند.

بدون ناوگان، اورگریم انتخاب کمی جز عقب‌نشینی داشت. هفته‌های طولانی راهپیمایی و نبردهای پراکنده با الاینس تأثیرش را روی ارتش اورک‌ها گذاشته بود. بعد از مدتی کوتاه، اورگریم و بقایای هورد وارد خازمودان شدند و از طریق وتلندز به قسمت‌های سرد و کوهستانی‌تر منطقه گام گذاشتند.

اورگریم در مسیر وطن دورف‌ها، اژدهاسواران را اعزام کرد تا به‌دنبال قبیله‌ی نیشخند دندان سیاه بگردند و بفهمند چه بر سر آن‌ها آمده است. بعضی از این جوخه‌ها با اخباری بازگشتند. آن‌ها قبیله‌ی نیشخند دندان سیاه را دیده بودند که به سمت خازمودان بادبان می‌کشید. اورک‌های دریانورد به اژدهاسواران در مورد مرگ گولدان گفته بودند. اورگریم از این اتفاق خوشحال شد. حداقل وارلاک خائن دیگر اورک‌ها را به بازی نمی‌گرفت. اورگریم تنها آرزو کرد خودش کسی بود که ضربه‌ی کشنده را وارد کرده بود.

اما رضایت مرگ گولدان وقتی اورگریم آمار نیروهایش را گرفت رنگ باخت. جنگ نیمی از ارتش او را نابود کرده بود. از آنجایی که قبیله‌ی نیشخند دندان سیاه هنوز در دریا بود او ناوگانی در اختیار نداشت. هورد در وضعیت فعلی پیروز نمی‌شد. حتی قادر نبود خازمودان را در مقابل الاینس نگاه دارد، مخصوصاً اگر دورف‌ها و نوم‌ها نیز به جنگ می‌پیوستند.

اورگریم فرستاده‌ای برای آوردن نیروی کمکی از درانور فرستاد. اینکه قبایل تشنه به خون آماده‌ی نبرد بودند یا نه اهمیت کمی داشت. اکنون اورگریم به آن‌ها نیاز پیدا کرده بود. بعد

دستور داد سربازانش در مناره‌ی صخره سیاه جمع شوند، جایی که می‌توانست تا زمان رسیدن نیروی کمکی صبر کند.

مناره‌ی صخره سیاه در عمق قلمروی تحت کنترل هورد بود. اگر انتخاب الاینس تعقیب آن‌ها بود، دوم‌همر کاری می‌کرد که آن‌ها برای هر قدم تاوان بدهند. او به سالار کیلروگ و قبیله‌ی حفره‌ی خونین گفت که در خازمودان بمانند. آن‌ها در طول جنگ دوم دورف‌ها و نوم‌ها را در شهرهای کوهستانی زندانی نگاه داشته بودند. اکنون نقش حتی بزرگ‌تری داشتند. آن‌ها ارتش الاینس را به تأخیر می‌انداختند و مانع می‌شدند که از پشت به هورد حمله کنند.

دوم‌همر، زلوه‌د و هر تعداد از جنگجویان آماده‌ی قبیله شکم‌اژدها که می‌توانست را گرد آورد. اژدهاسواران هنوز در سراسر لردران پراکنده بودند، اما اورگریم می‌دانست آن‌ها سلاحی بالارزش‌تر از آن هستند که رها شوند. او به نکروس دستور داد که باقیمانده‌ی حیوانات را آماده‌ی جنگ در گریم باتول کرده و بعد آن‌ها و الکستراسزا و بقیه‌ی منابعشان را به مناره‌ی صخره سیاه بفرستد. اورگریم همچنین دستور داد که تعدادی از اژدهاسواران به جستجوی قبیله‌ی نیشخند دندان سیاه فرستاده شوند و آن‌ها را از میعادگاه جدید هورد آگاه کنند و در برابر نیروی دریایی الاینس مراقب کشتی‌های هورد باشند.

لوتار می‌دانست که هورد آسیب دیده است. تنها چیز لازم برای در هم شکستن ارتش اورک‌ها برای همیشه، حمله‌ای سریع و بی‌رحمانه بود. اگرچه سربازان الاینس از ماه‌ها نبرد خسته بودند، لوتار آن‌ها را جلو فرستاد. این تنها بخت آن‌ها برای پایان بخشیدن به نبرد بود.

پیشروی سریع الاینس به جنوب بدون تورالیون و دیگر پالادین‌ها ممکن نبود. جنگجویان مقدس شبانه‌روز کار می‌کردند، زخم‌ها را بهبود می‌بخشیدند و قلب‌هایشان را پر از عزم و شجاعت می‌کردند. سربازان الاینس به خازمودان ریختند و کار قبیله‌ی حفره خونین را تمام کردند. پالادین‌ها گروه‌هایی را برای شکار هدایت می‌کردند تا اورک‌ها را ریشه‌کن کرده و آن‌ها را از منطقه برانند.

الاینس در حین شکست قبیله‌ی حفره خونین، همچنین آیرون فورج و نومرگان را آزاد کرد. دورف‌های برونزبرد و نوم‌ها با شادی و اشتیاق برای انتقام از دژهای کوهستانی‌شان بیرون آمدند. هر دو ملت نیروهایشان را وارد الاینس کردند. آن‌ها پتک‌ها، تبرها و فناوری‌هایشان را در اختیار جنگ قرار دادند.

برای اولین بار در جنگ، تقریباً همه‌ی نژادهای شریف پادشاهی‌های شرقی، متحد شده بودند.



نبرد کرستفال

در شمال غربی خازمودان، قبیله‌ی نیشخند دندان سیاه به سفر دریایی‌اش ادامه می‌داد. اژدهاسوارن فرستاده‌شده توسط نکروس کشتی‌ها را یافته و پیام هورد مبتنی بر عقب‌نشینی به مناره‌ی صخره سیاه را رساندند. دالرن و میم به قبیله‌ی نیشخند دندان سیاه دستور دادند تا مسیرش را تغییر داده و به سمت استورم‌ویندی بادبان بکشد که هنوز در کنترل هورد بود. اورک‌ها از آنجا از مسیر خشکی به مناره‌ی صخره سیاه سفر می‌کردند. اگر دالرن و میم امید به سفری آسان به جنوب داشتند، به آن نرسیدند.

دریاسالار پرادمور در حال گشت‌زنی در دریا بود. نزدیک جزیره‌ی کرستفال، ناوگان الاینس بر ناوگان هورد سبقت گرفت. درست مانند نبرد نزدیک زولدار، پرادمور بر دشمنانش برتری یافت و آن‌ها را با آتش توپ در هم کوبید. و درست مانند قبل، هورد اژدهایان را در اختیار داشت. جانوران از آسمان فرود آمده و کشتی‌های الاینس را غرق در آتش کردند.

پرادمور این بار عقب ننشست. گریفون‌سوارهای وایلد‌همر از راه رسیدند تا از ناوگان او پشتیبانی کنند. دورف‌ها بعد از شکست از اژدهایان در کوئل‌تالاس تکنیک‌های جدیدی یاد گرفته بودند. آن‌ها از تحرک‌پذیری و سرعت گریفون‌ها برای برتری استفاده کردند، بر دشمنان پیشی گرفته و توجه آن‌ها را از کشتی‌های الاینس پرت کردند. پتک‌های طوفان صاعقه‌دار و آتش اژدهایان آسمان را روشن کرد، در حالی که آتش توپ‌ها امواج را به رنگ سرخ درآورده بود.

کشتی دالرن و میم و چند کشتی دیگر سالم از نبرد گریختند، اما بیشتر ناوگان هورد توسط نیروهای پرادمور غرق شد. اژدهاسواران به هر سمت پراکنده شده و از خشم گریفون‌سوارهای بی‌باک فرار کردند.

الاینس در دریا پیروزی قاطعی به دست آورد و ناوگان هورد را نابود کرد، اما بهای گزافی داد. اژدهایان سرخ بر ناوگان پرادمور تلفات مهمی وارد کرده بودند. بسیاری از دریانوردان شجاع از جمله پسر دریاسالار کشته شدند. پرادمور هرگز مرگ فرزندش را فراموش نکرد و تا آخرین روزهای عمرش نفرت او از اورک‌ها مانند زخمی باز دچار فساد شد.

محاصره‌ی مناره‌ی صخره سیاه

دوم‌همر از مناره‌ی صخره سیاه می‌دید که ارتش الاینس مانند ماری از جنس نقره و طلا استپ‌های سوزان را در می‌نوردد. هزاران نفر از سربازان الاینس دور سنگر هورد صف‌آرایی کردند، و پس از آن محاصره‌ی بی‌امان آغاز شد.

دروازه‌های دژ دوام می‌آورد، اما نه برای زمانی به‌اندازه‌ی کافی طولانی. اژدهاسواران از گریم باتول و قبیله‌ی نیشخند دندان سیاه و نیروی کمکی از درانور هنوز نرسیده بودند. آن‌ها هرگز به‌موقع نمی‌رسیدند.

ناامیدی در قلب دوم‌همر ریشه دواند، اما او آن را در لحظه‌ای که سر برآورد له کرد. او تسلیم نمی‌شد، نه اکنون، نه هرگز. این نبرد در مورد چیزی بیشتر از افتخار بود، در مورد چیزی بیشتر از خود او بود. این در مورد بازگرداندن شرافت به نژادش و تضمین بقای آن بود. دوم‌همر تنها دو گزینه داشت، گزینه‌هایی که همیشه مقابل او بود: خانه‌شان را بر اثرات تضمین کنند، یا به درانور برگشته و بمیرند.



شگست آمانی‌ها

در حالی که الاینس مناره‌ی صخره سیاه را محاصره کرده بود، شاه‌آناسترتین تلاش‌هایی برای راندن آمانی‌ها از کوئل‌تالاس را هدایت کرد. نبردها سنگین بودند، اما الف‌ها توانستند وطن خود را ایمن کنند. در سال‌های بعدی، آناسترتین از الاینس خارج شد، با این بهانه که آن‌ها الف‌های برین را در ناامیدانه‌ترین زمان رها کرده‌اند.

تمام الف‌های برین این را باور نداشتند، اما تعداد کسانی که باور داشتند به قدر کافی بود.



اگر مرگ تقدیر دوم‌همر بود، او در نبردی شرافتمندانه می‌مرد، نه از گرسنگی یا بیماری. در دژ مناره‌ی صخره سیاه، او در آتش عطش خون هورد هیزم ریخت. اورگریم نیروهایش را برای آخرین حمله فراخواند، نبردی نهایی که تقدیر آن‌ها را مشخص می‌کرد. آن‌ها هورد توقف‌ناپذیر بودند. آن‌ها درانای‌ها، استورم‌ویند و بسیاری از دشمنان دیگر را شکست داده بودند. این دنیا که ازراث خوانده می‌شد مال آن‌ها بود تا فتحش کنند و الاینس قادر نبود جلویشان ایستادگی کند.

در حالی که دستگاه‌های محاصره‌ی الاینس به کوه ضربه می‌زد، دروازه‌های آهنی با صدای بلندی ناگهانی باز شدند. هزاران سرباز غران از دژ بیرون ریختند.

اورگریم شخصاً حمله هورد را رهبری می‌کرد. او دچار این توهم نبود که می‌تواند الاینس را با زور شکست دهد. در عوضش مسیرش را به‌سوی لوتار باز کرد. دوم‌همر در سال‌های اخیر در مورد فرهنگ انسان‌ها آموخته بود. انسان‌ها همانند اورک‌ها به رهبران خود احترام می‌گذاشتند و آن‌ها را سرمشق قرار می‌دادند. کشتن یک رئیس قبیله اغلب می‌توانست اراده‌ی یک قبیله‌ی اورک را در هم شکسته و باعث تسلیمشان بشود. دوم‌همر امیدوار بود که از پا در آوردن لوتار همان تأثیر را روی الاینس داشته باشد.

حمله‌ی انتحاری هورد، الاینس را بی‌دفاع کرد. دوم‌همر از میان خطوط محاصره گذشت و به لوتار حمله‌ور شد. فرمانده‌ی ارشد فرار نکرد. او تنها در مبارزه با دوم‌همر روبه‌رو شد، همانند هر جنگجوی شریف دیگری.

سکوت بر سربازان هورد و الاینس نزدیک دوم‌همر و لوتار حاکم شد. برخورد شمشیر به پتک در سراسر استپ‌های سوزان طنین انداخت.

هیچ‌کدام از دو جنگجو ضعف نشان نداد. نه در آغاز. اما اور‌گریم از حریف خود نیرومندتر بود. جنگ‌سالار شمشیر لوتار را با ضربه‌ی پتک جنگی در هم شکست. فرمانده الاینس به زانو افتاد.

دوم‌همر با ضربه‌ی بی‌رحمانه‌ی بعدی، مجموعه‌ی لوتار را خرد کرد.

اورک‌ها با دیدن اینکه جنگ‌سالارشان دشمن را مغلوب می‌کند روحیه گرفتند و حمله کردند. اور‌گریم در قمار برنده شد. او می‌توانست تأسف و ناامیدی را در چشمان دشمنانش ببیند. سربازان الاینس سست شده بودند. بسیاری از آن‌ها اراده‌ی خود را برای جنگیدن از دست داده بودند.

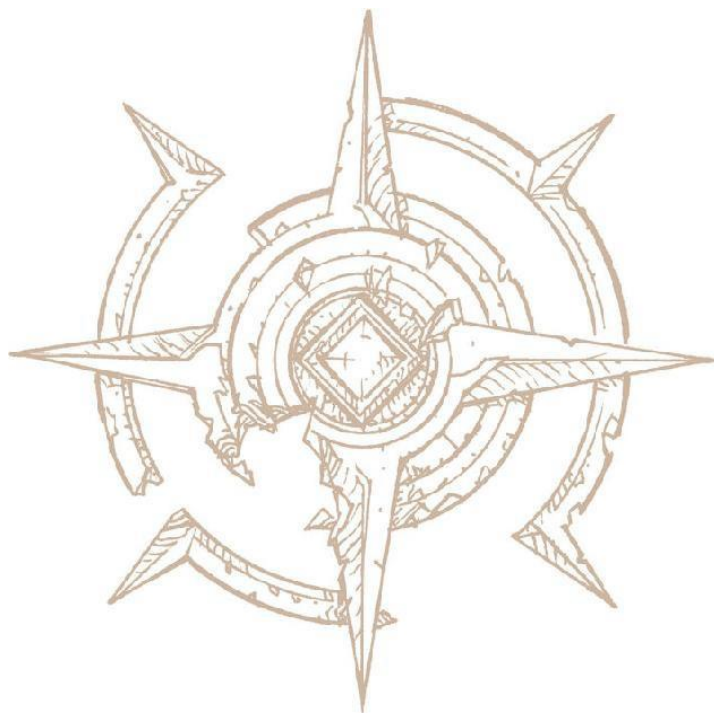
اما تورالیون تسلیم تأسف یا ناامیدی نشد. چنین احساساتی روی او تأثیر نداشتند. این‌ها لوتار را برنمی‌گرداند و انتقام دوستان کشته‌شده را نمی‌گرفت.

پالادین جوان قدرت‌های مقدس خود را آزاد کرد. نور از تورالیون ساطع شد و همه در اطراف او، از جمله اور‌گریم، را کور کرد و باعث توقف نبرد شد. پالادین شمشیر شکسته لوتار را برداشت و با ضربه‌ای جنگ‌سالار هورد را بیهوش کرد. بعد او متحدانش را فراخواند تا در آن زمان تاریک قد راست کنند، همان طور که لوتار چنین کرده بود. فرماندهی آن‌ها در میان همه‌ی آزمون‌هایی که الاینس با آن روبه‌رو شده بود هرگز تردید نکرده بود. او آن‌ها را با خرد و دلاوری رهبری کرده بود. او با آن‌ها بیشتر از سرباز و همانند دوستان و خانواده رفتار می‌کرد. همه‌ی آن‌ها پسرها و دخترهای لوتار بودند، و رؤیای او برای راندن هورد از جهان را با خود داشتند.

اکنون زمان تردید نبود، نه وقتی پیروزی در دسترس قرار داشت. اکنون زمان جنگیدن بود. برای ازراش. برای الاینس. برای لوتار.

امید در هر سرباز الاینس که حرف‌های تورالیون در آن روز را شنیده بود روشن شد. پالادین با فریاد نبرد نهایی، به هم‌قطارهای خود نیروی تازه داد. الاینس به هورد حمله کرد، و سربازان اورک از شدت حمله خم شدند. بسیاری از آن‌ها به شمال، شرق، یا غرب گریختند. بقیه به جنوب و به سمت درگاه تاریک شتافتند. چند اورک شجاع به امید مرگ در نبرد به جنگیدن بیرون مناره‌ی صخره سیاه ادامه دادند.

آن‌ها به چنین چیزی دست نیافتند. تورالیون و پالادین‌های دیگر این سربازان را مغلوب کردند، اما آنان را به تیغ نسپردند. بلکه آن‌ها را همراه با جنگ‌سالارشان در زنجیر کردند.



نابودی درگاه تاریک

دسته‌ای از هورد به رهبری ترون گورفیند و شوالیه‌های مرگش از الاینس گریخته و به سمت درگاه تاریک فرار کردند. تنها امید آن‌ها برای بقا رسیدن به امنیت وطنشان بود.

تورالیون و الاینس آن‌ها را در هر قدم تعقیب کردند، خاطره‌ی مرگ لوتار هنوز تازه و دردناک بود. آن‌ها مشتاق انتقام بودند، اما اشتیاقشان تنها به قدری بود که هورد را تا درگاه تاریک دنبال کنند. تورالیون که چیزهای کمی در مورد درگاه و محل دقیقش می‌دانست، امید داشت که عقب‌نشینی اورک‌ها و شوالیه‌های مرگ او را به آنجا راهنمایی کند. همین اتفاق افتاد.

خارج درگاه تاریک، در باتلاق سیاه، الاینس از هورد پیشی گرفت. نبردی که رخ داد یکی از وحشیانه‌ترین و ناامیدانه‌ترین نبردها در جنگ دوم بود. گورفیند و شوالیه‌های مرگش با قدرت‌های نکروماتیک خود خشم و وحشت را فراخواندند. آن‌ها نمی‌توانستند نیروهای تورالیون را شکست دهند، اما همین کافی بود که هورد از درگاه رد شود.

تورالیون هورد را تعقیب نکرد. او از قبل به سربازانش تا نقطه‌ی شکست فشار آورده بود و نمی‌دانست در سمت دیگر چه وحشت‌هایی منتظر آن‌ها است. تنها یک کار مانده بود: نابودی درگاه تاریک و ممانعت از بازگشت هورد.

تورالیون برای این کار کدگار و جادوگران دیگر را فراخواند. جادوگران دور درگاه قدبرافراشته جمع شدند و طلسمی بزرگ را شروع کردند. کدگار جادوگران دیگر را رهبری کرد تا درگاه را نابود کنند و هر رشته‌ی اثری را جدا سازند تا اینکه شکاف بسته شود. پس‌زده‌شدن انرژی‌ها با انفجاری کورکننده از نور آرکین چارچوب سنگی درگاه را در هم شکست.

درگاه تاریک که آن همه ویرانی را برای ازراث به ارمغان آورده بود، فروریخت. غرش موافقت در میان صفوف الاینس بلند شد. سربازانی که آن قدر سخت جنگیده و مرگ دوستان و عزیزانشان را دیده بودند، با خوشحالی به زانو درآمدند. بسیاری از آنها اشک شادی ریختند.

جنگ به پایان رسیده بود. الاینس پیروز شده بود.

از هم گسستگی هورد

هفت سال بعد از درگاه تاریک

هورد باخته بود.

این خبری بود که ترون گورفیند و همراهانش به درانور برگردانند. بدتر این بود که راه به ازراث بسته شده بود. وقتی کدگار درگاه سمت ازراث را نابود کرد، انفجار انرژی آرکین وارد وطن اورک‌ها شد و درگاه درانور با درخشش انرژی‌های سرگردان منفجر شد. ساختار فیزیکی درگاه به صورت تخته‌سنگ‌هایی در هم شکست. راه فراری از جهان در حال مرگ هورد نبود.

اورک‌ها بعد از آن همه خون‌ریزی و جنگ چیزی به دست نیاورده بودند. آن‌ها غذای کمی داشتند و دشمنی نبود که با آن بجنگند. آن‌ها آینده‌ای نداشتند، جز مرگی آهسته و دردناک.

چند قبیله‌ی نیرومند روی درانور باقی مانده بودند. درست همانند قبل از جنگ اول، عطش خون آن‌ها را فراگرفته بود. با گذشت زمان تعداد اورک‌ها کم شده بود، اما آن‌ها هنوز برده‌ی خشم بودند. خبر شکست هورد در ازراث به خشم آن‌ها نیرو داد.

بلعیده شدن هورد توسط خودش فقط به زمان نیاز داشت.

وضع باقیمانده‌ی هورد بر ازراث کمی بهتر بود. کیلروگ و قبیله‌ی حفره خونین به‌موقع به مناره‌ی صخره سیاه نرسیده بودند تا به نیروهای دوم‌همر ملحق شوند. آن‌ها در حالی که گروهی از سربازان شکست‌خورده‌ی هورد به‌سمت درگاه تاریک می‌رفتند، شاهد پس‌آیند بودند. کیلروگ امید داشت که او نیز به درگاه تاریک برسد، اما ارتش الاینس راه او را بست. او به‌جای پذیرفتن خطر حمله‌ای انتحاری به‌سوی درگاه، قبیله‌ی حفره خونین را عقب کشید. اورک‌ها سریع در جنگل‌های شمال درگاه ناپدید شدند تا نقشه‌ی حمله‌ی بعدی خود را بریزند.

قبیله‌ی شکم‌اژدها در گریم باتول نیز همانند حفره‌ی خونین به‌موقع به مناره‌ی صخره سیاه نرسید تا به دوم‌همر کمک کند. اورک‌ها با دیدن پیروزی الاینس به دژ خود عقب نشستند. آن‌ها خود را درون دژ باستانی محبوس کرده و به جفت‌گیری و تمرین اژدهایان قرمز خود

ادامه دادند. اگر الاینس متوجه حضور آنها می‌شد، حداقل سلاحی برای جنگیدن با آن داشتند.

دالرند، میم و اعضای بازمانده‌ی قبیله‌ی نیشخند دندان سیاه نیز زنده بودند. آنها بعد از اینکه هورد شکست خورد به مناره‌ی صخره سیاه رسیدند. قبیله با دیگر بازماندگان هورد، اکثراً از قبیله‌ی صخره سیاه، جمع شد و منتظر ماند تا الاینس نیروهایش را از منطقه عقب بکشد. اورک‌ها با باز شدن راه، به مناره‌ی صخره سیاه وارد شده و کنترل منطقه را به دست گرفتند.

دالرند و میم برای شکست هورد دوم‌همر را مقصر می‌دانستند. آنها از زمانی که جنگ سالار بلک‌هند را در ماک‌گورا از پا درآورده بود، از او نفرت داشتند. دو برادر برنامه داشتند که اکنون هورد را به نحوی که مناسب می‌دیدند بازسازی کنند، اما می‌دانستند که این کار زمان می‌برد. آنها به مرور دیگر گروه‌های بزرگ بازماندگان هورد را فراخواندند و سعی کردند آنها را زیر پرچم جدید خود جمع کنند. کیلروگ آنها را نادیده گرفت. او آینده را دیده بود و می‌دانست هورد دروغین دالرند و میم در آن نقشی ندارد.

اما قبیله‌ی شکم‌اژدها از اورک‌های درون مناره‌ی صخره سیاه اعلام حمایت کرد. آنها پیشنهاد کردند که اگر ضرورت داشته باشد، تعدادی از اژدهایان برده‌شان را به دالرند و میم بدهند.

اعضای دیگر هورد در مناطق وحشی پراکنده شدند. بعضی‌ها به صورت دسته‌ای سفر می‌کردند، چندتایی به صورت تنها. در میان بازماندگان منزوی ایتریگ بود، سرپرست سابق گارونا. او پس از شکست به هر چیزی که نیمه‌اورک در مورد نیروهای تاریکی که هورد را بازی می‌دادند گفته بود ایمان آورد. او شروع به باور حرف‌های گارونا کرد، و وفاداری خدشه‌ناپذیرش به هورد محو شد. وعده‌های گولدان در مورد کیل جیدن و درگاه تاریک چیزی نبودند که به نظر می‌آمدند. ایجاد هورد اورک‌ها را به رستگاری نرساند، بلکه به نابودی آنها منجر شد.

ایتریگ با شرم و خشم در قلبش هورد را رها کرد. او در جستجوی جایی برای گذراندن باقی عمرش به شمال رفت. جایی برای مردن در آرامش.

بهای جنگ

در حالی که بازماندگان هورد برای بقا تقلا می کردند، در شهرهای الاینس جشن پیروزی برگزار شد. انسان ها، دورف ها، نوم ها و الف های برین از پیروزی خود شاد بودند. اما وقتی شادی سپری شد، حقیقتی خشن سایه انداخت: زندگی دیگر هرگز مانند قبل نبود.

جنگ تلفات زیادی به پادشاهی های شرقی وارد کرده بود. هورد بی شمار شهرها و روستاها را از بین برده بود. از کوهپایه ی هیلزبراد تا کوئل تالاس، اجساد جاده ها و گذرگاه های کوهستانی را مسدود کرده بودند.

برای هرکسی که در جنگ شرکت کرده بود، کار با نابودی درگاه تاریک تمام نشده بود. بازماندگان کابوس وحشت هایی را داشتند که به چشم دیده بودند. بسیاری از سربازان دوستان نزدیک خود را از دست داده بودند. بعضی حتی تمام خانواده ی خود را. بعضی دیگر با خروج از جنگ معلول و ازکارافتاده شده بودند. تلاش برای رسیدن به آرامش درونی مسیری طولانی و دشوار بود، دشوارترین نبردی که بازماندگان جنگ با هورد با آن مواجه شده بودند.

حتی تورالیون نیز از آنچه اتفاق افتاده بود آزار می دید. مرگ مرشدش، لوتار، چون مشتی آهنین قلبش را می فشرد. اغوای پس کشیدن به درون خودش نیرومند بود، اما تورالیون مردم را در هنگام نیاز رها نمی کرد. او به عنوان فرماندهی ارشد الاینس منصوب شده بود و اکنون هزاران نفر برای هدایت و رهبری به او می نگریستند.

تورالیون می دانست که کلید بازگرداندن حیات به شرایط عادی بازسازی پادشاهی های شرقی است. او با جمع کردن رهبران الاینس در لردران این تلاش ها را هدایت کرد. رهبران موافق بودند که منابعشان را جمع کنند تا ملت های جنگ زده خود را التیام بخشند. آلتراک به علت خیانت در این ملاقات شرکت نداشت. رهبران انسان تردید داشتند که چگونه با این پادشاهی متمرّد رفتار کنند و بحث ها برای هفته ها ادامه پیدا کرد.



آلریا و تورالیون

در طول جنگ دوم بسیاری از اعضای الاینس دوست شدند. بعضی‌ها مانند آلریا و تورالیون حتی روابط نزدیک‌تری پیدا کردند. الف و انسان از دنیاهای متفاوتی بودند، اما به نحوی که تنها جنگ قادر به انجام آن بود سر راه هم قرار گرفته بودند. در حالی که ماه‌ها می‌گذشت و آلریا و تورالیون چیزهای بیشتری در مورد هم می‌فهمیدند، نزدیک‌تر می‌شدند. جنگ و پس‌آیندش روابط آن‌ها را آزمود و در پایان عشق بر آن‌ها غالب شد.



در بازسازی استورم‌ویند اهمیت خاصی وجود داشت. پادشاه ترناس از لردران پیمان بست که به پادشاهی سقوط کرده کمک کند و از رسیدن شاهزاده واریان رین به تخت حمایت نماید. برای عده‌ای استورم‌ویند نمادی قدرتمند از آینده‌ی انسان بود. اگر این پادشاهی می‌توانست از خاکستر برخیزد هر کسی می‌توانست.

خبر بازسازی پادشاهی استورم‌ویند با احساسات متفاوتی از سوی پناهندگان پادشاهی روبه‌رو شد. بعضی از آن‌ها از بازگشت به وطن مخروبه‌ی خود خودداری کردند. استورم‌ویند یادآور هر چیزی بود که از دست داده بودند. این پناهندگان ترجیح می‌دادند زندگی جدیدی را در لردران شروع کنند.

اما پناهندگان دیگر به استورم‌ویند بازگشتند، از جمله شاهزاده واریان رین. تورالیون ناظر تلاش‌های شهروندان برای بازگشت به پادشاهی و تضمین جایگاه واریان به‌عنوان پادشاه بعدی

بود. او پادشاه نوجوان را در میان وزیران و مشاوران باتجربه گذاشت تا او را در تطبیق پیدا کردن با نقش جدیدش یاری دهند.

در حالی که تورالیون در استورم‌ویند مشغول بود، پالادین‌های هم‌قطارش برای کار به لردران رفتند. محفل سیلورهند شکل گرفته بود تا با هورد بجنگد، اما هدفش با نابودی درگاه تاریک به پایان نرسیده بود. شوالیه‌ها با هماهنگی کلیسای نور مقدس به پیشرفت الینس کمک می‌کردند. آن‌ها بیماران را مداوا کرده و به بازماندگانی که از جنگ آن‌قدر آسیب دیده بودند که دیگر نمی‌توانستند مراقب خود باشند، کمک می‌کردند.



اردوگاه‌های بازداشت اورک‌ها

این‌گونه نبود که همه‌ی اعضای الاینس روی درمان و بازسازی متمرکز شده باشند. هنوز نفرت از اورک‌ها در قلب بسیاری از آن‌ها می‌سوخت. آلیا ویندرانر بی‌شمار الف را دیده بود که در جنگ دوم جان باخته بودند. او با حس انتقام روزهایش را به شکار اورک‌هایی که از اسارت گریخته بودند می‌گذراند. راه او برای کنار آمدن با حس فقدان و تأسفی که جنگ برایش به همراه داشت چنین بود.

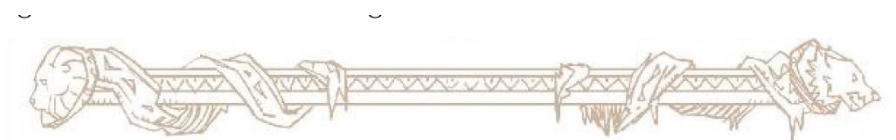
آلیا تنها کسی نبود که اورک‌ها را شکار می‌کرد. گروه‌های انسان، الف، دورف و نوم در پادشاهی‌های شرقی گشت می‌زدند. آن‌ها در عمق مناطق جنگلی و کوهستان‌های دور به دنبال شکارشان می‌گشتند. شکارچیان الاینس بسیاری از اورک‌هایی که یافتند را دستگیر کردند. بعضی دیگر از اورک‌ها به محض رؤیت به منظور انتقام عزیزان کشته شده در جنگ، به قتل رسیدند.

این سوال که با اورک‌های اسیر شده چه باید کرد موضوع بحث‌های تلخ بسیاری شد. گیلنیاس و استروم گارد خواهان اعدام زندانی‌ها بودند. اما لردران مخالف طعمه‌ی تیغ کردن اورک‌ها بود. توانایی بخشش به اثبات می‌رساند که الاینس بهتر و شریف‌تر از هورد است. لردران می‌خواست به جای اعدام اورک‌ها، آن‌ها را در اردوگاه‌های بازداشت محبوس کند، زندان‌هایی که بودجه‌ی آن را اعضای الاینس می‌دادند.

کیرین تور نیز خواهان زندانی شدن آن‌ها بود. بعد از جنگ اول شورای تیریسفال محو شده بود. اکنون کیرین تور مسئول مسائلی بود که محفل مخفی به آن‌ها می‌پرداخت، مانند تحقیق در مورد فعالیت‌های شیاطین. جادوگران دالاران دوست داشتند اورک‌ها و جادوهای عجیبشان را مطالعه کنند، هم برای کسب دانش و هم برای مقاصد استراتژیک. کیرین تور استدلال می‌کرد که با درک بهتر نیروها و ضعف‌های اورک‌ها، در صورت هجوم دوباره ساده‌تر شکست داده خواهند شد.

سرانجام الاینس به توافق رسید. ملت‌های عضو برای ساخت اردوگاه‌های بازداشت هزینه‌ای می‌کردند که خانه‌ی اورک‌ها می‌شد. یکی از محترم‌ترین سربازان استروم گارد، دانات ترولبین، بر این زندان‌ها نظارت می‌کرد. اگر هرج و مرج نمی‌شد اردوگاه‌ها باقی می‌ماندند. در غیر این صورت الاینس اورک‌ها را اعدام می‌کرد.

اردوگاه‌ها مفید از آب درآمدند، اما وجودشان تلخی‌هایی با خود داشت. گیلنیاس فکر می‌کرد که زندان‌ها باری بی‌هوده بر دوش الاینس است. آن‌ها قبلاً گنجینه‌ای برای بازسازی استروم‌ویند پرداخته بودند و اکنون سکه‌های بیشتری را برای زنده نگاه داشتن دشمنان خود هدر می‌دادند.

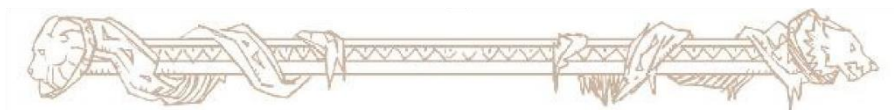


قلعه‌ی دارن‌هولد

اگرچه دانات ترولبین مسئول همه‌ی اردوگاه‌ها بود، نمایندگی فرمان دادن به آن‌ها را به سربازان بلندمرتبه‌ی جنگ دوم داده بود. یک زندان بیرون قلعه‌ی دارن‌هولد در کوهپایه‌ی هیلزبراد تحت فرمان لردی مورد احترام به نام ادلاس بلکمور افتاد.

در طول جنگ اول، بلکمور اورک نوزاد، گوئل، را کشف کرده و او را به دارن‌هولد برده بود. بقیه‌ی الاینس نمی‌دانستند که او اورک جوانی که نامش را ترال گذاشته بود را بزرگ می‌کرد.

بلکمور در خفا برنامه داشت تا ترال را تبدیل به ژنرال فرمان‌بردار خود کند، ژنرالی که یک روز اورک‌های اسیر را علیه الاینس هدایت می‌کرد. امید بلکمور این بود که بتواند بر ملت‌های انسان ادعای سلطه کرده و به عنوان پادشاه بر آن‌ها حکم براند.



در سال‌های بعد، هزینه‌ی نگاهداری این اردوگاه‌ها، همچنان نقطه‌ی تردیدی برای گیلنیاس باقی ماند و سرانجام این ملت را از الاینس بیرون راند.



قلعه‌ی ندرگارد

دوردست در جنوب، کدگار مراقب مکانی بود که زمانی درگاه تاریک قرار داشت. قهرمانی‌های او در جنگ دوم برایش عنوان جادوگر اعظم^۱ را به همراه آورده بود. اما کدگار زمانی را به جشن گرفتن نگذراند. او می‌دانست که تهدیدی که هورد با خودش داشت به پایان نرسیده است.

انرژی‌های فل که توسط هورد به کار می‌رفتند بسیاری از سرزمین‌های اطراف درگاه تاریک را کشته بود و شرایط مدام بدتر می‌شد. حتی با وجود اینکه درگاه نابود شده بود، جادوی فل به‌نحوی در ازراث رسوخ می‌کرد. کدگار سرانجام کشف کرد که این امر به‌خاطر این است که هنوز ارتباط میان ازراث و درانور وجود دارد. یک شکاف میان‌ابعادی پایدار در آن منطقه باقی مانده بود. از طریق آن، انرژی‌های فل وطن اورک‌ها روی ازراث تأثیر می‌گذاشتند.

شکاف در برابر تلاش‌های کدگار برای بستنش مقاومت می‌کرد. جادوی فل به سراسر پادشاهی‌های شرقی می‌خزید و حیات زمین را می‌خشکاند، مگر اینکه کدگار و جادوگرهای دیگر آن را عقب نگاه می‌داشتند.

کدگار و جادوگران همکارش یافته‌هایشان را به الاینس ارائه دادند. جادوگر اعظم هشدار داد که تا زمانی که شکاف میان‌ابعادی باز باشد، احتمال حمله‌ای دیگر باقی می‌ماند. او ملت‌های الاینس را فراخواند تا یک دژ به نام قلعه‌ی ندرگارد بنا کنند، تا مراقب شکاف باشد. کدگار و جادوگران دیگر از آنجا جادوی فل در حال گسترش را خنثی می‌کردند.

بعد از بحث طولانی، کدگار منابعی که نیاز داشت را تحویل گرفت. قلعه‌ی ندرگارد بر فراز تپه‌ای بنا شد که به نیمه‌ی جنوبی باتلاق سیاه اشراف داشت. کدگار از مکان ساخت مراقب محیط بود و انرژی‌های فل آن را اندازه می‌گرفت.

¹ Archmage

کدگار اغلب در مورد وطن اورک‌ها در شگفتی فرومی‌رفت. آنجا چه وحشت‌هایی وجود داشت؟ چه اتفاقی برای اورک‌هایی که به آن سوی درگاه بازگشته بودند افتاده بود؟ او خیلی زود جواب را پیدا کرد.

فصل ششم:
آن سوی درگاه تاریک



فصل ششم: آن سوی درگاه تاریک

بازسازی هورد

هشت سال بعد از درگاه تاریک

بعد از جنگ دوم زندگی برای اورک‌های درانور سخت بود. دنیای آن‌ها هنوز به‌سوی نابودی پیش می‌رفت. انرژی‌های فل به پخش شدن ادامه می‌داد و حیات نباتی را تا حد انقراض خفه می‌کرد. از عطش خون شیطانی‌ای که در خونشان جاری بود کاسته نشده بود و اغلب اورک‌ها علیه هم می‌شدند. گرداب آشوبی که آن‌ها ایجاد می‌کردند خطر آن را داشت که اورک‌ها را با خود به نسیان بکشد. قبیله‌های آواز جنگ و دست بریده‌ها خصوصاً نیازی سیری‌ناپذیر به خشونت داشتند.

نزدیک‌ترین فرد به رهبری برای هورد نرزول بود، اورکی که به‌اشتباه مردمش را به چنگال لژیون سوزان هدایت کرده بود. گولدان فایده‌ای در آوردن شمن ارشد به ازراث ندیده بود و او را در درانور رها کرده بود. نرزول از سرزمین‌های اجدادی‌اش در دره‌ی سایه ماه حفاظت می‌کرد. زمانی رسید که اورک‌های درانور برای هدایت به او چشم دوختند. اما رهبری باری نبود که او می‌خواست. نرزول به ورطه‌ی ناامیدی افتاده بود. روز و شب تصاویری از مرگ به ذهن درهم‌شکسته‌اش وارد می‌شد. او اسکلت اورک‌ها را می‌دید که در دنیایی لم‌یزرع حرکت می‌کردند. حتی جمجمه‌ای خالکوبی‌شده را روی صورت خودش می‌دید. در تمارین شمنی از این نماد استفاده می‌شد تا کارآموزان شکست‌خورده را برای مردمشان به‌عنوان مرده علامت‌گذاری کنند.

به نظر نرزول راهی برای نجات هورد از نابودی نبود. حمله به ازراث تلاشی ناامیدانه برای فرار از مرگی طولانی بود که ناموفق مانده بود. اورک‌ها نیرویی برای تلاش دوباره نداشتند.

با این حال ترون گورفیند آماده‌ی تسلیم شدن نبود. او به هم خوردن نقشه‌های گولدان را دیده بود، اما همچنین شاهد لحظاتی از قدرت شگفت‌آور بود. فتح ازراث؟ شاید این کار غیرممکن بود. اما گولدان اطلاعات را از ذهن مدیو جمع کرده بود و به شوالیه‌های مرگش گفته بود که تعداد زیادی سازه‌های نیرومند وجود دارد که آسیب‌پذیر و آماده‌ی برای برداشتن هستند.

گورفیند سه سازه‌ی مخصوص را در ذهن خود داشت. اولین سازه، کتاب مدیو بود، مجلدی شامل بعضی قدرت‌های جالب توجه نگهبان و دانش او در مورد ترکیب اشکال مختلف جادو با هم. دومی چشم دالاران بود، عتیقه‌ای که توسط کیرین تور خلق شده بود و می‌توانست باعث تمرکز و تقویت انرژی‌های جادویی شود. سومی عصای سارگراس بود. سازه‌ای که خیلی وقت پیش توسط لژیون سوزان خلق شده بود و می‌توانست درگاه‌هایی میان دنیاها ایجاد کند.

گورفیند و شوالیه‌های مرگش فقط به خود اهمیت می‌دادند. آن‌ها آرزوی دنیای جدیدی را داشتند که بتوانند روی آن ادعای حاکمیت مطلق کنند، اما می‌دانستند برای فرار از درانور به کمک هورد نیاز دارند. اورک‌ها با آن سازه‌ها می‌توانستند شکاف ابعادی جدیدی ایجاد کنند. نه به ازراث بلکه به دنیا‌های دیگری که هورد می‌توانست ساکن آن‌ها شود.

اما سازه‌ها در ازراث بودند و گولدان جای دقیق آن‌ها را به شوالیه‌های مرگ نگفته بود. حتی اگر گورفیند می‌توانست درگاه تاریک را بازسازی کند، برای تملک ابزارهای قدرت نیاز به کمک هورد داشت. این مسئله یک چالش بود. هیچ‌کدام از بازمانده‌ها به متحدان سابق گولدان اعتماد نداشتند، مخصوصاً شوالیه‌های مرگِ ناپاک. موفقیت به نرزل بستگی داشت. او تنها اورکی بود که هنوز آن قدر نفوذ داشت تا قبایل را جمع و رهبری کند.

نرزل با خشم در برابر نظرات گورفیند مقاومت کرد. چند عتیقه‌ی قدرت چه فایده‌ای داشتند؟ نجات اورک‌ها چگونه ممکن بود؟ مهم‌تر اینکه گورفیند در سال‌های گذشته به نرزل خیانت کرده بود. او یکی از نزدیک‌ترین متحدان گولدان بود. نرزل چگونه می‌توانست به شوالیه‌ی مرگ اعتماد کند؟

گورفیند پافشاری کرد و به نرزول گفت که چگونه خواهند توانست شکاف‌های جدیدی برای فرار از دنیای در حال مرگ خود باز کنند. آن بیرون در کیهان دنیاهای بی‌شماری وجود داشت. حتی هورد تضعیف‌شده نیز دنیایی می‌یافت تا آن را فتح کند.

نرزول به آهستگی نرم شد. نقشه‌ی گورفیند جذاب بود. فساد درانور بار سنگینی روی دوش نرزول بود. او از اینکه به لژیون اجازه داده بود که چنگال‌هایشان را در مردمش فرو کنند احساس گناه می‌کرد. شروعی تازه روی دنیایی تازه ممکن بود تنها شانس او برای رستگاری باشد.

نرزول رهبران قبایل باقیمانده را جمع کرد. در میان آن‌ها گروماش هل‌اسکریم از قبیله‌ی آواز جنگ، کارگت از قبیله‌ی دست بریده‌ها و فنریس از قبیله‌ی اربابان رعد به چشم می‌خوردند. نرزول از این که آن‌ها چقدر راحت نقشه‌هایش را پذیرفتند گیج شد. آن سه مجبور شده بودند به‌طور کامل از جنگ‌های اول و دوم بیرون بمانند. آن‌ها تشنه‌ی هر نبردی بودند.

قبایل دیگر نیز خواهان جنگ بودند. هر شانس برای فرار از درانور ارزش امتحان را داشت.

باز کردن درگاه تاریک برای اولین بار نیازمند مقادیر عظیم انرژی جادویی بود. باز کردن یک شکاف به اندازه‌ی سابقش بسیار ساده‌تر بود. پلی میان دو دنیا وجود داشت، اگرچه به‌شکلی تقلیل‌یافته. گورفیند به نرزول گفت که انرژی مانده درون جمجمه‌ی گولدان بیشتر از میزان کافی برای بازگشایی درگاه تاریک است.

این خبر خوبی بود، زیرا فراری‌های اورک جمجمه‌ی گولدان را به درانور آورده بودند. بعد از بسته شدن درگاه تاریک، جمجمه میان اورک‌ها دست‌به‌دست می‌شد. آن‌ها آن را به‌عنوان یک غنیمت خرید و فروش کرده و بر سر آن می‌جنگیدند.

نرزول و شوالیه‌های مرگ بعد از به‌دست آوردن جمجمه مأموریت خود را آغاز کردند. نرزول تنها می‌توانست به آماده نبودن الاینس امید داشته باشد.

بازگشت گارونا

در ماه‌های آخر جنگ دوم، گارونا تنها و آواره شد. او هنوز می‌توانست تسلط تاریک شورای سایه که سعی در انحراف افکارش داشت را در ذهنش احساس کند. او نمی‌توانست در نزدیکی دوستان و دشمنان به اعمالش اعتماد کند. او به آهستگی و کندی کنترل خود را به دست می‌آورد و تا حد ممکن از زنجیرهای ذهنی پایدار گولدان دوری می‌کرد.

سرانجام مطمئن شده بود که می‌تواند در برابر دستورات شورای سایه مقاومت کند. این یعنی گارونا آماده‌ی ملاقات با تنها فردی بود که در این دنیا به او اعتماد داشت: کدگار.

او در پوشش شب به قلعه‌ی ندرگارد نفوذ کرد و وقتی کدگار خوابیده بود وارد اقامتگاه مخفی او شد. آن‌ها از زمان نبردشان علیه مدیو یکدیگر را ندیده بودند. حرف‌های زیادی با هم داشتند.

گارونا در مورد فعالیت‌هایش در طول جنگ دوم به کدگار گفت و به ترور شاه لیان اعتراف کرد. وقتی او گفت که گولدان او را مجبور به این کار کرده کدگار حرفش را باور کرد. او می‌توانست طلسم شورای سایه که هنوز به افکار گارونا بافته شده بود را حس کند.

حضور این جادوهای تاریک چیز دیگری را نیز اثبات می‌کرد: حداقل یک عضو شورای سایه هنوز در ازراث زنده بود. اگر این‌گونه نبود، طلسم باید قدرتش را در لحظه‌ی مرگ گولدان از دست می‌داد. یک نفر سعی داشت پیوندهای او با عروسک‌های خیمه‌شب‌بازی سابقش را حفظ کند.

در طول چندین ماه، کدگار مخفیانه بیرون از ندرگارد با گارونا ملاقات می‌کرد و آهسته نفوذ شورای سایه روی او را از بین می‌برد. او موفق شد. گارونا برای اولین بار در زندگیش آزاد بود.

گارونا برای قدردانی پیشنهاد کرد که هر کاری که می‌تواند برای شکار شورای سایه در ازراث انجام دهد. کدگار مشتاقانه پذیرفت. او از خیلی قبل حضور انرژی‌هایی عجیب که از نزدیکی

شکاف ساطع می‌شدند را حس کرده بود و نگران این بود که نیروهای روی درانور سعی در باز کردن آن داشته باشند.

او از گارونا خواست تا در حالی که خودش تحقیق می‌کند، به دور از چشم‌الاینس در منطقه بماند.

نشانه‌های فل

کمی بعد کدگار پیامی برای رهبران الاینس فرستاد و از آن‌ها خواست با هم از قلعه‌ی ندرگارد بازدید کنند. تمایل زیادی به این کار نبود. جنگ دوم به‌تازگی پایان یافته بود و بیشتر ملت‌ها هنوز مشغول بازسازی بودند.

با این حال رهبران به قلعه سفر کردند. وقتی به آنجا رسیدند متوجه اضطراب کدگار شدند. او و جادوگران دیگر توانسته بودند مانع گسترش انرژی‌های فل شوند، اما نه قبل از اینکه نیمه‌ی جنوبی باتلاق سیاه^۱ تبدیل به زمینی بایر شود. پادگان قلعه، آن منطقه را سرزمین آفت‌زده^۲ می‌نامید. نیمه‌ی شمالی باتلاق سیاه که هنوز از حیات برخوردار بود، به افتخار کسانی که در جنگ دوم مرده بودند به باتلاق افسوس‌ها^۳ تغییر نام داده بود. منظره‌ی سرزمین آفت‌زده یادآوری‌ای از نیروهای تاریکی بود که الاینس آن‌ها را متوقف کرده بود و اینکه متوقف کردن دوباره‌ی آن‌ها نیاز به چه هزینه‌هایی داشت.

اما خبر بد مربوط به وضعیت سرزمین نبود. کدگار به رهبران گفت که امواجی انکارناپذیر از انرژی‌های فل در مکان سابق درگاه وجود دارد. او می‌ترسید که اورک‌ها سعی کنند شکاف موجود را باز کرده و از آن عبور کنند.

رهبران حاضر پذیرفتند که به کدگار حمایت کامل بدهند. آن‌ها از جنگ خسته بودند و قصد نداشتند بگذارند که هورد جاپای دیگری در این سرزمین به دست بیاورد.

تورالیون تلاش‌های نظامی را از استورم‌ویند هدایت می‌کرد، جایی که در آن در حال کمک به بازسازی پادشاهی بود. او به داناث ترول‌بین، یکی از برترین کهنه‌سربازهای جنگ دوم، مسئولیت هدایت ارتشی کوچک به سرزمین‌های نفرین‌شده را داد. در این حین، بقیه‌ی نیروهای الاینس را جمع می‌کرد تا به جنوب پیشروی کنند.

متأسفانه، تهاجم هورد از قبل شروع شده بود.

Black Morass ^۱
The Blasted Lands ^۲
Swamp of Sorrows ^۳

بازگشایی درگاه تاریک

چند هفته بعد از اینکه کدگار در مورد خطر قریب الوقوع به الاینس هشدار داد، نرزل سرانجام موفق شد. او با جذب انرژی‌های جمجمه‌ی گولدان، شکاف میان درانور و ازراث را باز کرد.

تقریباً بلافاصله، گروماش هل‌اسکریم که جلودار نیروی تهاجمی هورد از جمله قبایل آواز نبرد، دست بریده‌ها، اربابان رعد و جمجمه خندان بود، وارد سرزمین آفت‌زده شد. گورفیند و شوالیه‌های مرگ او به این سربازان پیوستند. اورک‌ها شروع به ساختن چارچوبی فیزیکی دور شکاف ابعادی کردند و درگاه سیاه جدیدی ایجاد کردند که بی‌نیاز به تزریق دائمی انرژی می‌توانست برای همیشه باز بماند.

کیلروگ و قبیله‌اش حفره خونین به‌دنبال هر نشانی از بازگشت هورد مراقب سرزمین آفت‌زده بودند. آن‌ها با گروماش و شوالیه‌های مرگ دیدار کردند و در مورد اتفاقاتی که بعد از جنگ دوم در ازراث رخ داده بود به آن‌ها خبر دادند. این اطلاعات در روزهای آینده باارزش از آب در آمد. گورفیند به کیلروگ و افرادش دستور بازگشت به درانور را داد. آن‌ها از زمان شروع جنگ برای بقا جنگیده بودند و استحقاق استراحت را داشتند.

وقتی ارتش ناچیز داناث به درگاه تاریک رسید، هورد سربازان بسیاری را به ازراث آورده بود. انسان‌ها در مقابل نیروهای بیشتر دشمن شانس نداشتند. نبردی وحشیانه در حاشیه‌ی جنوبی سرزمین‌های نفرین‌شده رخ داد.

داناث تنها فرد از ارتش خود بود که از نبرد زنده بیرون آمد. او به ندرگارد رفت، جایی که امید به استفاده از پادگانش را داشت. داناث با وجود شکست اولیه اطمینان داشت که می‌تواند تا زمان رسیدن بقیه‌ی الاینس نیروهای هورد را در منطقه نگاه دارد.

او اشتباه نمی‌کرد. اورک‌ها نیروی مورد نیاز برای تهاجمی واقعی را نداشتند. اما این بار هدف آن‌ها فتح نبود.

سربازان هولناک هورد تظاهر به آمادگی برای حمله‌ای تمام عیار کردند. در این حین، گورفیند و شوالیه‌های مرگ او گروهی شکاری را در جستجوی سازه‌ها به پشت سرزمین نفرین‌شده هدایت می‌کردند. گروه مرکب از شوالیه‌های مرگ و اورک‌ها بود، از جمله سالار فنریس. عده‌ای اندک از الاینس متوجه رفتن آن‌ها شدند و هیچ‌کدام هدفشان را نفهمید.

اما گارونا متوجه شد. او آن‌ها را تعقیب کرد تا بفهمد به دنبال چه چیزی هستند.

لرد داوال پرستور

کمی بعد از اینکه جنگ دوم پایان یافت مرگ‌بال مخفی شد. نقشه‌اش به شکست منتهی شده بود، اورک‌ها از راث را فتح نکرده بودند. اما پیروزی کوچکی به دست آمده بود. بسیاری از اژدهایان قرمز، همراه با رهبرشان، الکستراسزا، هنوز زیر کنترل قبیله‌ی شکم اژدها بودند. سیمایان دیگر هنوز اقدامی علیه اورک‌ها انجام نداده بودند. بیشتر اژدهایان می‌ترسیدند طعمه‌ی اهریمن روان شده و به سرنوشت الکستراسزا دچار شوند. پادشاهی‌های انسان هم تلفات زیادی را تجربه کرده و برای ترمیم به زمان نیاز داشتند.

وقتی مرگ‌بال حس کرد که شکاف روی درانور در حال بازگشایی است، از خود پرسید آیا اورک‌ها توانسته‌اند نفرات کافی برای جنگ دیگری با تمام نیرو جمع کنند، اما به‌زودی مشخص شد که تهاجم آن‌ها یک تظاهر است. هدف آن‌ها فتح نبود.

و با این حال مرگ‌بال مجذوب شده بود. او تصمیم گرفت دوباره شکل انسانی گرفته و روی پاسخ‌الاینس به هورد تأثیر بگذارد. این کار در طول جنگ اول تأثیر زیادی داشت. یک بحران سیاسی دیگر در شرف روی دادن بود. الاینس از خیانت آلتراک به خشم آمده و بحث‌های زیادی در گرفته بود که این پادشاهی چگونه باید مجازات شود و اینکه آیا اصلاً استحقاق وجود داشتن را دارد.

لردان مکانی شده بود که بحث‌ها در آن برگزار می‌شد. مرگ‌بال با شکل انسانی به آنجا برگشت، خودش را یک نجیب‌زاده‌ی کم‌اهمیت به نام لرد داوال پرستور معرفی کرد، یکی از خویشاوندان دور شاه پرنولد. داشتن یک ارتباط مسلم با خاندان سلطنتی آلتراک به سخنان او وزن می‌داد.

پرستور به پادشاه لردان، ترناس، پیشنهاد داد که تا زمان تعیین شدن جانشین در آلتراک حکومت نظامی برقرار کند. این حرکت توجه ارتش الاینس را به خود معطوف می‌داشت و پاسخ

آن به تهاجم جدید هورد را ضعیف می‌کرد. رهبران انسان پیشنهاد پرستور را زیرکانه و کاربردی دیدند. او هیچ نشانی از حساس بودن در مورد غرور ملتش نشان نداد و به نظر می‌رسید تنها منافع الاینس برایش اهمیت دارد.

با به دام افتادن الاینس در آشوب غیرضروری، مرگ‌بال برنامه‌اش برای بازگرداندن نسل اژدهایان سیاه به قدرت و شکوه سابق را شکل داد. این احتمال وجود نداشت که ملت‌های انسان از هجوم هورد دچار آسیب جدی شوند و بنابراین نقشه‌های او روی ازراش پیشرفتی نمی‌کرد. هر تلاشی برای بازگرداندن نسل اژدهایان سیاه مورد توجه الاینس، و مهم‌تر از آن، اژدهایان سیما قرار می‌گرفت.

شاید راه‌حل این مشکل اصلاً در ازراش قرار نداشت. وطن اورک‌ها، درانور... در آنجا دیگر نسل‌های اژدهایان نمی‌توانستند خطری برای مرگ‌بال داشته باشند.

آفت‌زده بودن آن دنیا اهمیت کمی داشت. اژدهایان برای ادامه‌ی زندگی همانند فانیان به زمین وابسته نبودند.

مرگ‌بال حرکت کرد تا یک بار دیگر با هورد ارتباط برقرار کند.



کتاب مدیو

در حالی که جنگ در سرزمین آفت‌زده درمی‌گرفت، گورفیند گروه شکار مخفی هورد را به جلو هدایت می‌کرد. او از سه سازه‌ای که به دنبالشان بود تنها جای کتاب مدیو را می‌دانست. او فهمیده بود این کتاب در آلتراک است، پادشاهی‌ای بسیار دور از درگاه تاریک.

نیروهای گورفیند سریع به مناره‌ی صخره سیاه رفتند تا با پسران بلک هند، دال‌رند و میم ارتباط برقرار کنند. آن‌ها از زمان اتحادشان با قبیله‌ی شکم‌اژدها در گریم‌باتول به اژدهایان سرخ دسترسی داشتند. گورفیند نیاز شدیدی داشت که یکی از این موجودات به سفر او به آلتراک سرعت ببخشد.

ملاقات فاجعه‌بار بود. دال‌رند خودش را جنگ‌سالار هورد واقعی^۱ اعلام کرد. او نرزول را یک بزدل و یک غاصب خواند و قصدی برای کمک به او در نقشه‌هایش نداشت.

گورفیند دست‌خالی از آنجا رفت، اما خیلی زود مرگ‌بال به او نزدیک شد. او به شوالیه‌ی مرگ و متحدانش یک معامله را پیشنهاد کرد: او اژدهایان سیاهش را به هورد برای به‌دست‌آوردن آنچه به آن نیاز داشتند قرض می‌داد، در مقابل هورد اشیا باارزشی را به درانور حمل می‌کرد. مرگ‌بال به‌عنوان نشانه‌ای از اعتماد جای دقیق دو سازه‌ی دیگر را به گورفیند گفت و همچنین خطراتی که نیروهای او در حین به‌دست‌آوردن آن‌ها ممکن بود با آن مواجه شوند. یکی از آن‌ها در دالاران بود و دیگری در عمق مقبره‌ی سارگراس.

گورفیند در موقعیتی نبود که پیشنهاد مرگ‌بال را رد کند. او نیروهایش را به سه دسته‌ی تهاجمی تقسیم کرد. اژدهایان سیاه آن‌ها را حمل می‌کردند تا سازه‌ها را فوراً جمع‌آوری کنند.

گورفیند فکر کرد که به‌دست‌آوردن کتاب مدیو از میان سه کار سخت‌تر باشد، بنابراین تصمیم گرفت خودش به آن پردازد. مرگ‌بال به او هشدار داده بود که آلتراک تحت حکومت

^۱ True Horde

نظامی است، بنابراین گورفیند انتظار مقابله‌ی شدیدی را داشت. نیروهای الاینس اشغال‌کننده‌ی شهر برای مقابله با اژدهایان و شوالیه‌های مرگ کاملاً ناآماده بودند. وقتی که هورد به آنجا رسید بیشتر سربازان از ترس گریختند.

گورفیند به قلعه نفوذ کرد و پادشاه پرنولد را یافت. او دمدمی مزاج، خشن و طلبکار بود و در حقیقت سلامت عقلش از بین رفته بود. مرگ‌بال اطمینان حاصل کرده بود که خویشاوند دورش سلامت عقل خود را از دست بدهد تا پادشاه نتواند دروغ‌هایی که اژدها در لردران می‌گفت را رد کند. گورفیند که گیج شده بود برای چند لحظه تخیلات پرنولد را ارضا کرد و بعد پذیرفت که در مقابل سازه نیروهای اشغالگر الاینس را از بین ببرد. چنین آشوبی توجه جامعه‌ی انسان‌ها را جلب می‌کرد و به او زمان بیشتری می‌داد تا کارش را تمام کند.

شوالیه‌ی مرگ و پیروانش با برداشتن کتاب مدیو پادشاه دیوانه را زنده رها کردند و از شهر عقب نشستند. گورفیند به حرفش عمل کرد: سربازان الاینس که در آلتراک قرار داشتند برای مقابله با حمله‌ی بی‌امان اژدهایان سیاه قادر به کار زیادی نبودند، و پادگان به‌طور کامل از بین رفت.





در حالی که گورفیند و نیروهایش در حال حمله به آلتراک بودند، جنگ در قلعه‌ی ندرگارد به بن‌بستی خونین رسیده بود. تورالیون با نیروهای کمکی الاینس رسیده بود. آن‌ها همراه با سربازان کدگار و داناث، هورد را محصور نگاه داشته بودند. اما انسان‌ها نمی‌توانستند این تردید را کنار بزنند که اورک‌ها تمام نیروی خود را پشت تهاجم نگذاشته باشند. پیشاهنگ‌های الاینس در انتظار مانورهای غیرمنتظره گوش‌به‌زنگ ایستاده بودند، اما چنین نشد. به نظر می‌رسید هورد از اینکه هر روز استحکامات ندرگارد را بی‌تلاشی برای فتح آن بیازماید راضی است.

در حالی که روزها می‌گذشتند نیروهای کمکی بیشتر و بیشتری برای الاینس به قلعه می‌رسیدند، به میزانی که نه‌تنها دیوار را حفظ کنند بلکه علیه هورد ضدحمله انجام دهند. محاصره‌کنندگان سرانجام به چشم‌انداز خالی و باز سرزمین آفت‌زده رانده شدند.

این اتفاق می‌توانست پایان تهاجم باشد، اما چنین نشد. اورک‌ها به جنگیدن ادامه‌داده و درگیری را برای هدفی نامعلوم حفظ کردند. آن‌ها برای حفظ و گرفتن زمین‌های بی‌استفاده جنگجویانشان را قربانی می‌کردند.

شک کدگار به نظریه‌ای عصبی‌کننده بیشتر شد: هورد برای هدفی دیگر زمان می‌خرد. تهاجم یک حواس‌پرتی بود.

نیروهای الاینس برای یافتن جواب یکی از افراد دشمن را اسیر کردند. آن‌ها او را برای بازجویی به قلعه بردند. تورالیون سوالاتش را آماده و از نور مقدس برای بیرون کشیدن جواب‌ها از اورک استفاده کرد.

اسیر سرانجام به حرف آمد تا آنچه کدگار از آن می‌ترسید را تأیید کند. رهبر جدید هورد، نرزول، هیچ علاقه‌ای به فتح نداشت. دسته‌های کوچک مهاجم زیر دماغ الاینس در ازراث پخش شده بودند و به‌دنبال سازه‌هایی نیرومند می‌گشتند. گفته نشده بود که آن‌ها دقیقاً کجا رفته و به‌دنبال چه می‌گشتند.

چشم دالاران

در شمال سرزمین‌های آفت‌زده، زمان گورفیند رو به پایان بود. او امیدوار بود که دو دسته‌ی شکار دیگر از قبل سازه‌هایشان را به دست آورده باشند. این اتفاق نیفتاده بود. وقتی به نیروهایی که به دالاران اعزام کرده بود ملحق شد، از فهمیدن اینکه آن‌ها نتوانسته بودند چشم دالاران را حس کنند خشمگین شد. مرگ‌بال دلیل این مسئله را آشکار کرد. جادوگران کیرین تور دالاران حفاظ‌هایی روی عتیقه گذاشته بودند که مانع حس شدن آن از فاصله‌ی دور می‌شد.

خوشبختانه برای هورد، الاینس خبر نداشت که تحت‌نظر است. آن‌ها چشم دالاران را صرفاً به دلیل مهم بودنش جادو کرده بودند، نه به خاطر اینکه فکر می‌کردند فردی آن‌قدر احمق باشد که آن را بدزد.

اگرچه گورفیند و پیروانش نمی‌توانستند مکان دقیق سازه را کشف کنند، اما مرگ‌بال به چنین چیزهایی حساسیت بیشتری داشت. او اژدهایان سیاهش را جمع کرد و به استحکامات بیرونی دالاران هجوم برد و حواس‌پرتی‌ای ایجاد کرد که گورفیند و گروه کوچکی از شوالیه‌های مرگ با استفاده از آن می‌توانستند دزدکی وارد شهر شوند.

وقتی جادوگران برای دفاع از خانه‌ی خود در برابر اژدهایان شتافتند، گورفیند و پیروانش به خیابان‌های دالاران خزیدند. آن‌ها به سرعت چشم دالاران را کشف کردند که در سردابی افسون‌شده قفل شده بود. گورفیند طلسم‌های حفاظتی‌ای که دور سازه قرار داشت را در هم شکست.

و در حین انجام این کار ناخواسته جلب توجه کرد. یکی از قدرتمندترین رهبران کیرین تور، جادوگر اعظم آنتونایداس، شتافت تا در مورد منبع آشوب تحقیق کند. او و تعدادی از جادوگران در سرداب با شوالیه‌های مرگ جنگیدند، اما هورد از عنصر غافل‌گیری بهره می‌برد. گورفیند و پیروانش یکی از جادوگران را کشته و با سازه فرار کردند.

آنتونایداس تا جایی که می‌توانست آن‌ها را تعقیب کرد، اما شکارچیان به اژدهایان سیاه پیوستند و در آسمان‌ها ناپدید شدند. اکنون تنها کاری که از دست جادوگر اعظم برمی‌آمد هشدار دادن به کدگار بود.

همای سارگراس

سومین گروه شکار نمی‌توانست سوار بر اژدهایان سیاه تمام راه تا مقبره‌ی سارگراس را بییماید. فاصله‌ی زیادی وجود داشت و جزیره‌ای میان راه نبود که آن موجودات بتوانند فرود آمده و استراحت کنند. حتی برای خادمان نیرومند مرگ‌بال این سفر ورای توانایی‌هایشان بود. شکارچیان باید راه دیگری برای رسیدن به مقبره پیدا می‌کردند.

آن‌ها سوار کشتی‌های مسروقه از همان بندری شدند که جنگ‌سالار دوم‌همر بر ساخت ناوگان هورد نظارت کرده بود. آن مکان تحت‌کنترل الاینس درآمد و به افتخار پادشاه لردران بندر منتیل^۱ نام‌گذاری شده بود. کشتی‌های زیادی آنجا وجود داشت، اما کشتی‌های متعلق به الاینس تحت‌فرمان دریاسالار پرادمور بودند.

با وجود تمام مخاطرات، شکارچیان انتخاب‌های کمی جز دزدیدن کشتی‌ها داشتند. تنها مزیتشان عنصر غافل‌گیری بود. مطمئناً نیروی دریایی الاینس انتظار جنگیدن با اژدهایان سیاه و اعضای هورد را نداشت.

شکارچیان در این مورد اشتباه می‌کردند.

وقتی گورفیند جستجوی خود را شروع کرد تعقیب می‌شد. گارونا با حفظ فاصله شاهد معامله‌ی شوالیه‌ی مرگ با مرگ‌بال بود. وقتی دسته‌های شکار به سه بخش تقسیم شدند، گارونا باید انتخاب می‌کرد که کدام را تعقیب کند. او به‌دنبال گروهی که به بندر منتیل سفر می‌کردند رفت، زیرا باور داشت که آن‌ها به دنبال مقبره‌ی سارگراس هستند.

وقتی گروه شکار نقشه‌ی حمله به بندر را می‌کشیدند، گارونا دست به کار شد. او نمی‌توانست مستقیماً به انسان‌ها هشدار دهد. آن‌ها به حرف یک اورک گوش نمی‌کردند اما زبان‌شان را به‌خوبی می‌دانست. او یادداشتی در مورد هشدار حمله‌ای قریب‌الوقوع نوشت و مطمئن شد که الاینس آن را پیدا می‌کند. مسئله‌ی ساده‌ای بود. گارونا خودش را به نگهبانان بندر نشان داد و وقتی آن‌ها به تعقیب کردن او پرداختند نامه را رها کرده و فرار کرد.

^۱ Menethil Harbor

این اتفاق باعث جلب توجه فوری شد. یک مزاحم اورک که یادداشتی به جا بگذارد اتفاقی نبود که هر روز رخ دهد. هرچند باور اطلاعات درون نامه سخت بود.

اما چند ساعت بعد وقتی اژدهایان سیاه فرود آمدند، انسان‌ها دیگر کاملاً ناآماده نبودند. رویارویی خونینی در بندر شکل گرفت و گروه شکار تنها موفق به دزدیدن چند کشتی کوچک و آهسته شد. آن‌ها به سمت دریا بادیان کشیدند در حالی که اژدهایان سیاه هر کشتی که جرئت می‌کرد آن‌ها را تعقیب کند می‌سوزاندند. گارونا تا جایی که می‌توانست سریع به سرزمین آفت‌زده برگشت تا به کدگار بگوید چه رخ داده است.

سفر به مقبره‌ی سارگراس با کشتی‌هایی که برای سفر در اقیانوس طراحی نشده بودند آهسته و فلاکت‌بار بود. وقتی گروه شکار به آنجا رسید باید راهش را از میان شیاطینی که گولدان را کشته بودند باز می‌کرد و تلفات زیادی می‌داد.

عصای سارگراس قطعاً درون مقبره بود و گروه شکار آن را به چنگ آورد. این ارزش سفر را داشت. قابلیت سازه برای بازکردن شکاف در تاروپود واقعیت آن را برای تلاش‌های نرزل روی درانور ضروری می‌کرد.

تنها عده‌ای اندک از گروه شکار در سفر بازگشت به پادشاهی‌های شرقی باقی مانده بودند.

وقتی شکارچیان سرانجام در درگاه تاریک به گورفیند پیوستند، شوالیه‌های مرگ تدارک بازگشت به درانور را انجام داده بودند. مرگ‌بال از قبل گاری‌هایی عظیم پر از محموله‌ی ارزشمند خودش را نزد آن‌ها آورده بود. آن‌ها سنگین، بزرگ و جادویی بودند. چشمان فانی‌ها نمی‌توانست ببیند چه چیزی درون آن‌ها قرار دارد و به نظر می‌آمد انرژی‌های جادویی تأثیری رویشان ندارد. محتویات اهمیت کمی برای گورفیند داشتند. او تنها قصد داشت تا مأموریت خود را به پایان برساند.

مرگ‌بال راضی بود. هورد تعداد زیادی از تخم‌های اژدهایان سیاه را به درانور حمل می‌کرد و به‌زودی خود او به آن‌ها ملحق می‌شد تا بر تولد دوباره‌ی نسلش نظارت داشته باشد.

پسران لونا

گورفیند دچار این شک بود که بعد از آخرین حمله‌ی هورد به ازراث، شاید الاینس به‌دنبال حمله به درانور باشد. او تعداد زیادی از سربازان را پشت سر گذاشت تا مانع این اتفاق شوند. این نیرو مرکب از اکثریت قبیله‌ی آواز جنگ به رهبری هل‌اسکریم، همراه با رکسار موکناثال بود. گورفیند با گذاشتن این ارتش کوچک در آنجا بقیه‌ی هورد را به درانور بازگرداند.

الاینس متوجه رفتن آن‌ها شد و آن را به فال نیک نگرفت. کدگار بر اساس چیزی که از جادوگر اعظم آنتونایداس و گارونا فهمیده بود، شروع به کنار هم گذاشتن تکه‌های مسئله‌ی هورد کرد. قسمت‌هایی از آن دور از فهم او بود. کدگار در مورد اژدهایان می‌دانست، اما مرگ‌بال موجودی نبود که فانی‌ها از وجودش آگاه باشند، با این حال همه‌چیز ذاتاً شیطانی به نظر می‌رسید.

کدگار تنها وقتی هدف واقعی نقشه‌های هورد را فهمید که الاینس یک شوالیه‌ی مرگ را اسیر کرد. جادوگر اعظم رگباری از جادوی آرکین خود را بر سر زندانی ریخت و مجبورش کرد هر چیزی که در مورد نقشه‌های نرزول می‌داند را افشا کند. در نهایت همه‌چیز مشخص شد. نرزول و هورد نقشه داشتند تا با گشودن درگاهی دیگر از جهان در حال مرگ خود فرار کنند و سازه‌ها را برای این کار دزدیده بودند.

وقتی کدگار آنچه فهمیده بود را به تورالیون گفت، هر دوی آن‌ها موافقت کردند که نمی‌توانند اجازه‌ی حمله به دنیایی دیگر را به هورد بدهند. هیچ جای دیگری نباید آنچه ازراث تحمل کرده بود را تجربه می‌کرد.

اما ممکن بود دیگر قهرمانان الاینس چنین حسی نداشته باشند. لشکرکشی به درانور نیاز به یک ارتش داشت و احتمالاً تلفاتی بالا. تورالیون و کدگار می‌ترسیدند که ممکن است در میان

سربازانی که پیش از آن سال‌ها را به حفاظت از ازراث در برابر هورد گذرانده بودند اشتیاقی به نبرد وجود نداشته باشد.

وقت آن بود که این مسئله را بفهمند. تورالیون پرچمش را برافراشت و اعلام کرد که ارتشی به نام پسران لوتار را به وطن اورک‌ها رهبری کرده و برای همیشه به هورد پایان می‌دهد.

همه‌ی سربازان الاینس به این فراخوان پاسخ ندادند، ولی اکثرشان چنین کردند. تقریباً تمام سربازان برجسته‌ی جنگ دوم، از جمله آلیا ویندرانر، دانات ترول‌بین و کوردان وایلدهمر در تدارک جنگ نیروهایشان را در ندرگارد جمع کردند.

گارونا می‌خواست به نیروی اعزامی ملحق شود، حتی اگر لازم بود در خفا. کدگار می‌دانست که می‌توان از اطلاعات او در مورد درانور به‌عنوان مزیت استفاده کرد، اما وظیفه‌ای دیگر برای او داشت. هر دوی آن‌ها می‌دانستند که اعضای شورای سایه روی ازراث زنده هستند. او نیمه‌اورک را قانع کرد که عقب بماند، آن‌ها را شکار کرده و تمامشان را بکشد.

پسران لوتار به جنگجویان هل‌اسکریم حمله کردند و آن‌ها را مجبور کردند در گوشه‌های دور باتلاق سیاه پراکنده شوند. با باز شدن راه، ارتش اعزامی الاینس از درگاه تاریک عبور کرد و برای اولین بار قدم به درانور گذاشت. منظره‌ی آنجا آن‌ها را مبهوت کرد. آن‌ها در سرزمینی ایستاده بودند که قبلاً جنگل تانان در آنجا قرار داشت و اکنون شبه‌جزیره‌ی هل‌فایر بود، ویرانی‌ای خالی از زمین سرخ که تا فاصله‌ای بی‌انتهای ادامه داشت.

پسران لوتار در روزهای نخست با مقاومتی واقعی مواجه نشدند. نیروهای اورک انتظار نداشتند تا درانور تعقیب شوند. اما خبر حمله به‌زودی در سراسر هورد پیچید.

معمولهای با اژدهایان

گورفیند تمام محموله را به سیتادل هل فایر آورد، جایی که جنگ سالار نرزول منتظر بود. اکنون خبر عبور نیروهای الاینس از درگاه تاریک به هورد رسیده بود. زمان کوتاه بود و نرزول مضطرب شده بود.

به هر حال نرزول از محموله‌ی عظیمی که گورفیند با خود آورده بود گیج شده بود. او نه تنها سه سازه را با خود آورده بود، بلکه با حجم زیادی از گاری‌های مشکوک بازگشته بود. این اشیا به مهمانی شگفت‌انگیز تعلق داشتند: مرگ‌بال. اژدهای سیاه و عده‌ای از نژاد او که از درگاه تاریک گذشته بودند و به اورک‌ها تغییر ظاهر داده بودند تا توجه کسی را به خود جلب نکنند.

نرزول ابتدا از مرگ‌بال ترسید. حتی با وجود اینکه اژدها در شکل واقعی خود نبود، قدرت زیادی از او ساطع می‌شد. او جمجمه‌ی پر قدرت گولدان را در حضور نرزول حس کرد و آن را برای خود خواست. جنگ سالار این درخواست را رد کرد ولی فقط برای یک لحظه. او در جایگاهی نبود که در برابر موجودی مانند مرگ‌بال مقاومت کند، و دیگر نیازی هم به جمجمه نداشت. هدف او بازگشایی درگاه تاریک بود.

مرگ‌بال مایل بود تا با استفاده از انرژی‌های پایدار جمجمه، نسل خود را تقویت کرده و به رشد تخم‌ها و فرزندان خود سرعت ببخشد. مرگ‌بال به‌نشانه‌ی دوستی گروهی از اژدهایان سیاه خود را با هورد باقی گذاشت تا از سیتادل هل فایر در مقابل تهاجم الاینس محافظت کنند.

مرگ‌بال با در اختیار داشتن جمجمه گولدان، سیتادل هل فایر را ترک کرد. او ساکن گورگروند شد تا بخشی از تخم‌های اژدهای سیاه خود را کنترل کند.

در این حین نرزول شروع به اجرای نقشه‌های خود کرد. سازه‌های جمع‌شده به او قدرت کافی می‌دادند تا درگاه‌هایی به دنیا‌های دیگر باز کند، اما نیاز به یافتن جایی برای مناسک

داشت. منطقه‌ی درگاه تاریک باید انتخاب می‌شد زیرا روی منطقه‌ی تقارن خطوط جادویی قرار داشت. ولی اکنون در دست الاینس بود.

تنها اتصال دیگر خطوط جادویی که نرزول در موردش می‌دانست نزدیک مکان معبد سیاه بود. او به هورد دستور داد تا او را تا آن منطقه همراهی کند. کارگت و قبیله‌ی دست بریده‌ها در سیتادل ماندند تا ارتش الاینس را معطل کنند.

حمله به سیتادل هل فایر

کدگار و تورالیون هر دو توافق داشتند که متوقف کردن نرزول بالاترین اولویت آن هاست. اگر او سقوط می کرد، نقشه ی هورد برای فرار به دنیاهای دیگر فرومی پاشید. پسران لوتار با این تصور که نرزول هنوز در سیتادل هل فایر است حمله ای تمام عیار علیه دژ ترتیب دادند.

قبیله ی دست بریده ها برای محاصره در سیتادل مانده بودند. اورک ها امیدوار بودند الاینس هفته ها معطل شود. استحکامات آن ها قبل از پایان روز اول سقوط کرد. کارگت حتی با کمک اژدهایان سیاه راهی برای دفع حملات هم زمان گریفیون سوارهای دورف در آسمان و سربازان روی زمین نداشت. وقتی کدگار و جادوگران دیگر به جنگ پیوستند، کارگت موضعش را رها کرد و به ویرانه ها گریخت.

پسران لوتار پیروز شده بودند، اما زمانی برای استراحت یا شادی نداشتند. حضور اژدهایان سیاه در سیتادل هل فایر طالعی شوم بود. بدتر اینکه کدگار فهمیده بود نرزول با بقیه ی هورد و سازه های نیرومندش به جنوب غربی رفته است. جادوگر به طرز عجیبی حس نمی کرد مجموعه ی گولدان با آن ها حرکت کند. او حضور آن را جایی در شمال حس می کرد.

کدگار می دانست که پسران لوتار نمی توانند به سادگی روی نرزول تمرکز کنند. جادوگر اعظم به مجموعه ی گولدان نیاز داشت تا سمت درانور درگاه را نابود کند. بعد از بحث زیاد، تورالیون تصمیم به تقسیم نیروها گرفت. یک نیمه برای ردیابی مجموعه ی گولدان می رفتند. نیمی دیگر به نرزول و سازه های در دست او می پرداختند.

کدگار، تورالیون و آلریا ویندرانر نیروهایی که به دنبال مجموعه ی گولدان به شمال می رفتند را رهبری می کردند. دانات ترول بین و کوردران وایلد همر، نرزول را به سمت جنوب تعقیب می کردند.

آشوب نبردهای پیش رو خیلی زود هر دو طرف جنگ را درگیر کرد.

نبرد اوچیندون

نرزول اورک‌هایی را گماشته بود تا ببینند سیتادل هل‌فایر چقدر سریع سقوط می‌کند، آن‌ها از قبل در سرعت یک مزیت قابل توجه نسبت به الاینس داشتند. هورد این سرزمین را می‌شناخت و آن‌ها سریع حرکت می‌کردند. به نظر ممکن نمی‌آمد که دشمنانشان بتوانند خود را به آن‌ها برسانند.

متأسفانه برای نرزول، کوردوران وایلدهمر و گریفون‌سوارهایش تصمیم گرفتند که جلوتر بروند. آن‌ها جنگ‌سالار و ارتش کوچکش را در مرز دشت‌های استخوان^۱، غرب دره‌ی سایه‌ی ماه، دیدند. دورف‌ها جهنم را بر اورک‌ها نازل کرده و آن‌ها را بی‌رحمانه بمباران کردند. نرزول و افرادش به‌زودی می‌مردند مگر اینکه مسیری ایمن‌تر به معبد سیاه می‌یافتند.

فقط یک مسیر این‌چنینی در آن نزدیکی بود؛ از طریق شهر زیرزمینی درانای‌ها: اوچیندون. بیشتر این مکان مقدس ویران شده بود، اما بعضی از سرداب‌ها و تونل‌های آن سالم مانده بودند. در طول جنگ هورد علیه درانای‌ها گورفیند چیزهای بسیاری در مورد اوچیندون فهمیده بود. او راه‌هایی کمتر استفاده‌شده می‌دانست که به دره‌ی سایه ماه منتهی می‌شدند. مسیرهایی که نرزول و نیروهایش می‌توانستند از طریق آن حرکت کنند تا از فرزندان لوتار دور بمانند و به مقصدشان نزدیک‌تر شوند.

اوچیندون مکانی تسخیرشده و تغییر یافته بود. ورود به آنجا بی‌خطر نبود، اما نرزول انتخاب دیگری نداشت.

در حالی که او نیروهایش را به درون دخمه هدایت می‌کرد، گریفون‌سوارها حمله‌ی شجاعانه‌ی جدیدی انجام دادند، حمله‌ای که خیلی زود از انجامش تأسف خوردند. کوردوران از مرکبش انداخته و اسیر اورک‌ها شد. او قبل از اینکه دورف‌های دیگر قادر به آزاد کردنش شوند

به راهروهای تاریک اوچیندون برده شده بود. کیلروگ از کوردوران بازجویی کرد، امیدوار بود در مورد تعداد واقعی الاینس بفهمد. دورف حتی زیر شکنجه‌ی غیرقابل بیان زبانش را نگاه داشت.

نیروهای زمینی دانات ترول بین خیلی دور نبودند. وقتی آن‌ها به اوچیندون رسیدند، یکی از گریفون سوارها موقعیت را توضیح داد. آزاد کردن کوردوران به شدت خطرناک بود. در محیط تنگ اوچیندون، نیروهای زیاد تنها اندکی کارآمدتر از نیروهای کم بودند و اورک‌ها محیط را می‌شناختند. آن‌ها می‌توانستند از دانات پیشی بگیرند، مهم نبود که چه تعداد سرباز با او باشد.

منبع کمک غیرمنتظره‌ای خودش را نشان داد. یک آراکوی تبعیدشده به نام گریزیک در حین تعقیب هورد به سمت جنوب، پسران لوتار را دنبال می‌کرد. او علاقه‌ای به هورد نداشت. سال‌ها قبل سالار کارگت پایتخت آراکواهای برین، اسکایریچ را سرنگون کرده بود. اورک‌های او، تقریباً همه‌ی ساکنان آنجا را کشته بودند و تعدادی از آن‌ها را اسیر کرده و در حفره‌ی سثک انداخته بودند. گریزیک یکی از آن زندانیان نگون‌بخت بود. او به صورت یک تبعیدی از حفره‌ی سثک بیرون آمد، در حالی که توسط انرژی‌های سایه‌ی منطقه تغییر یافته بود. گریزیک که مشتاق انتقام بود پیشنهاد داد تا الاینس را در اوچیندون هدایت کند.

دانات و سربازانش که توسط آراکوا راهنمایی می‌شدند از کمینگاه‌های هورد اجتناب کرده و با احتیاط اوچیندون را جستجو کردند. آن‌ها سرانجام توانستند کوردوران را آزاد کنند.

اما نرزل جایی یافت نشد. تنها کیلروگ و بقایای قبیله‌ی حفره خونین در اوچیندون کمین کرده بودند. آن‌ها داوطلب شده بودند که وقتی بقیه‌ی هورد به معبد سیاه می‌گریزد الاینس را سرگرم نگاه دارند. تنها شرافت نبود که کیلروگ را به چنین وظیفه‌ای وامی‌داشت. سال‌ها قبل او مناسکی اجرا کرده بود که به او تصویر مرگ خودش را نشان می‌داد. او اکنون می‌دانست اوچیندون جایی است که آخرین نفس‌هایش را در آن خواهد کشید.

قبیله‌ی حفره خونین بر سر نیروهای الاینس فرود آمد. در حالی که خون در همه جای اوچیندون جاری بود، دانات با کیلروگ روبه‌رو شد. آن دو درگیر دوئلی خونین شدند که

طنینش در تالارهای شهر زیرزمینی پیچید تا اینکه دانات تیغه خود را در قلب اورک فروبرد. باقی قبیله‌ی حفره خونین با مرگ رئیسشان پراکنده یا تسلیم شدند.

فداکاری کیلروگ بیهوده نبود. او به نرزلو زمانی که نیاز داشت را داد تا بقیه‌ی هورد به سلامت به معبد سیاه برسد.



گروول اژدها کش

گورگروند محیطی خشن بود، جایی بی نظیر برای مرگ‌بال تا پناهگاهی برای کسانی که هنوز قادر به پرواز نبودند بسازد. او و اژدهایان سیاهش روی کوهستان فرود آمدند و به دنبال جاهایی امن برای تخم‌ها گشتند. اگرچه سرزمین لم‌یزرع بود، اما غیرمسکونی نبود. گورگروند خانه‌ی گرونهايي بود که از فساد آهسته‌ی درانور جان سالم به در برده بودند. نیرومندترین آن‌ها گروول نام داشت. او ارباب تعدادی از اوگرها و گرونهايي بود که ساکن کوهستان بودند. نژاد گروول تمایل نداشتند تا در فاصله‌ی نزدیکی به یکدیگر زندگی کنند. اما مصیبت‌هایی که بر سر درانور آمده بود باعث تغییر آن‌ها شده بود. آن‌ها اکنون برای بقا به هم می‌پیوستند.

گروول و پیروانش قصد نداشتند به تازه‌واردان اجازه دهند تا خانه‌ی آن‌ها را فتح کنند. آن‌ها جنگیدند و اژدهایان سیاه را از درنده‌خویی خود شگفت‌زده کردند.

مرگ‌بال گرونها را نادیده گرفت و آن‌ها را کمی بیشتر از آفات می‌دید. او روی یافتن پناهگاه‌هایی برای فرزندان درون تخم خود تمرکز کرد، در حالی که بقیه‌ی اژدهایان سیاه با ساکنان بومی می‌جنگیدند.

نخوت مرگ‌بال به خرابی نقشه‌هایش منجر شد. وقتی حواس او پرت بود، پسران لوتار به گورگروند رسیدند، و به دنبال جمجمه‌ی گولدان گشتند. سربازان الاینس از چیزی که یافتند به شدت آشفته شدند. نبرد بین اژدهایان سیاه و گرونها منجر به تلفات زیادی شده بود. گروول و پیروانش دشمنان کشته‌شده‌ی خود را به سیخ می‌کشیدند و اجسادشان را برای همه به نمایش می‌گذاشتند.

گرونها تقریباً با خشونت علیه پسران لوتار برگشتند، اما کدگار و تورالیون توانستند به سرعت ثابت کنند که الاینس نیز دشمن اژدهایان سیاه است. آن‌ها با گروول معامله‌ای ساده کردند. اگر او به آن‌ها مسیری امن به میان گورگروند نشان می‌داد، آن‌ها در شکست دادن مرگ‌بال به او کمک می‌کردند.

گرونها و الاینس تدارک شبیخونی به بزرگترین مخزن تخمهای مرگبال را دیدند، که در یکی از دره‌های لم‌یزرع گورگروند قرار داشت. پسران لوتار زمان کمی را هدر دادند، آنها هر تعداد از تخمهای بدون نگهبان که می‌توانستند را نابود کردند، به امید اینکه مرگبال خودش را آشکار کند.

وقتی مرگبال از این اقدام آگاه شد، او و اژدهایان پیروش در آسمان ظاهر شدند و خشم مذابشان را بر سر مزاحمین ریختند. این لحظه‌ای بود که گرول منتظرش بود. گرون عظیم به آنجا آمد تا با مشتهای برهنه با مرگبال مبارزه کند.

در این حین کدگار با نیروی آرکین به مرگبال ضربه زد و صفحات فلزی‌ای را که ستون فقرات سیمای اژدهای سیاه را نگاه می‌داشتند از هم گسیخت. بدن مرگبال شروع به از هم جدا شدن کرد. انرژی‌های مذاب از پیکر درهم‌شکسته‌اش فوران کرد و آتش و ماگما به سراسر گورگروند پاشید. درد آن قدر شدید بود که مرگبال را وادار کرد جمجمه‌ی گولدان را بیندازد. او اگر تنها چند زخم دیگر برمی‌داشت ممکن بود همان روز در درانور بمیرد. او نقشه‌هایش را رها کرد و مستقیم از میان درگاه تاریک و از بالای سر بسیاری از سربازان وحشت‌زده‌ی الاینس به ازراث برگشت.

مرگبال هرگز از یاد نبرد که آن روز چه اتفاقی برایش افتاد. او قسم خورد از کسانی که به او حمله کرده بودند انتقام بگیرد، مخصوصاً از کدگار.

در حالی که نبرد بین گرونها و دیگر اژدهایان سیاه ادامه می‌یافت، کدگار و باقی فرزندان لوتار جمجمه‌ی گولدان را برداشتند. بعد با ترس از اینکه گرول و پیروانش وقتی اژدهایان را شکست دادند دوباره علیه‌شان برگردند عقب‌نشینی کردند.

وقتی نبرد در گورگروند به پایان رسید، بسیاری از اژدهایان سیاه مرده یا در حال مرگ بودند. گرول سلطه‌اش بر آن سرزمین را دوباره برقرار کرد. نبرد او با مرگبال احترام جدیدی بین پیروانش به او داده بود و او به نام اژدهاکش شناخته شد.



گرویل در مقابل سرگبدال

معبد سیاه

تورالیون با در اختیار داشتن جمجمه‌ی گولدان نیروهایش را به جنوب برد. دره‌ی سایه ماه دور بود، اما جادو بود تا در تسریع سفر به او کمک کند. کدگار و جادوگرانش مجموعه‌ای از درگاه‌ها را باز کردند تا فرزندان لوتار از میان آن‌ها به جنوب درانور برسند.

بیرون از درگاه سیاه، دو نیمه‌ی ارتش الاینس به هم پیوستند. اما به‌موقع به شهر نرسیدند تا جلوی نرزول را بگیرند. بدتر اینکه هورد برای رسیدن آن‌ها آماده شده بود. بقایای ارتش اورک‌ها حفاری‌هایی اطراف معبد سیاه انجام دادند تا فرزندان لوتار را عقب نگاه دارند.

کدگار در کمال وحشت انرژی‌های تاریک نیرومندی را حس می‌کرد که از بالای معبد سیاه ساطع می‌شد. نرزول و پیروانش در حال آماده‌سازی طلسم‌هایی برای باز کردن درگاه‌هایی جدید بودند. زمانی برای محاصره‌ای فرسایشی نبود، زمانی برای پیدا کردن راهی برای دور زدن نگهبانان معبد سیاه نبود.

فرزندان لوتار به سمت شهر شتافتند و به نگهبانان هجوم بردند. در حالی که نبرد شدت می‌گرفت کدگار و جادوگرانش به دنبال نرزول می‌گشتند، با امید اینکه به او برسند و طلسم او را قطع کنند.

آن‌ها موفق نشدند.

نرزول بر فراز بلندترین برج شهر، تعدادی از شوالیه‌های مرگ و عده‌ای از اورک‌های سایه ماه را جمع کرده بود تا در زمینه‌ی طلسم به او کمک کرده و در مقابل الاینس از او حفاظت کنند. او و پیروانش قدرت چشم دالاران، کتاب مدیو و عصای سارگراس را رام کرده بودند. نرزول به پیوند انرژی‌های زیر معبد سیاه تلنگر زد، اما به طرز تأسفباری مهارت لازم برای چنین مناسکی را نداشت. او از موفقیت ناامید شد و بی‌پروایی‌اش باعث شد انرژی‌های تحت فرمان او

از کنترل خارج شوند. نرزول همان گونه که نقشه داشت چندین شکاف در میان تاروپود واقعیت ایجاد کرد. اما آن‌ها توسط دیگران دنبال می‌شدند. عده‌ای بسیار.

جادویی که نرزول آزاد کرد باعث بی‌ثباتی خطوط انرژی درانور شد. نیروها شروع به باز کردن شکاف‌هایی در سراسر درانور کردند. با گذر هر لحظه، ناله‌ی جهانِ درحال‌تغییر بلندتر می‌شد. شکاف‌هایی در سراسر خشکی و دریا ایجاد شد.

کدگار و جادوگران دیگر درست وقتی رسیدند که زنجیره‌ی واکنش‌ها شروع شده بود. آن‌ها توانستند چشم دالاران و کتاب‌مدیو را به دست بیاورند، اما عصای سارگراس را نه. نرزول و تعداد کمی از نزدیک‌ترین پیروانش از میان نزدیک‌ترین درگاه گریختند. نرزول خودش را نجات داده اما دنیایش را محکوم به نابودی کرده بود.



درهم شکستن درانور

کدگار بیشتر سازه‌های دزدیده‌شده را به دست آورد. اما آسیب از قبل به درانور وارد شده بود. شکاف‌های ناپایدار در سراسر سرزمین در حال باز شدن بودند و به‌زودی جهان را در هم شکسته و احتمالاً هر کسی روی آن را می‌کشتند. بدتر اینکه انرژی‌های مخرب از میان درگاه تاریکی وارد ازراث می‌شد.

کدگار بعد از رایزنی با تورالیون، فهمید باید چه کنند. پسران لوتار باید درگاه تاریک را نابود می‌کردند تا از وطن خود حفاظت کنند و باید این کار را از درانور انجام می‌دادند. با آشوبی که در اطرافشان درگرفته بود، زمانی نبود که به ازراث برسند و این کار را در آنجا انجام دهند. این مأموریتی انتحاری بود، اما کسی درنگ نکرد.

انرژی‌هایی که در دنیا موج می‌زدند توانایی‌های جادویی خود کدگار را مختل کرده بودند و مانع می‌شدند که درگاهی به شبه‌جزیره‌ی هل‌فایر باز کند. او و متحدانش مجبور شدند از گریفون‌ها استفاده کنند تا به درگاه تاریک برسند. کدگار، تورالیون، آلیا، کوردران، دانات و تعدادی از دیگر افراد اعزامی این مأموریت را انجام دادند.

بیشتر سربازان الاینس که در سیتادل هل‌فایر موضع گرفته بودند از قبل به ازراث برگشته بودند، اما اکنون بقایای هورد نیز در حال عبور از درگاه تاریک بود. و اورک‌ها از دیدن اینکه عده‌ای برای بستن تنها مسیر فرار آن‌ها می‌آیند خوشحال نمی‌شدند.

دو گروه در تلاش ناامیدانه‌ی خود برای گریختن از نسیان بیرون درگاه با هم درگیر شدند. وقتی نبرد درگرفت، کدگار و جادوگران دیگر انرژی خام درون مجموعه‌ی گولدان را آزاد کردند و سعی داشتند عصاره‌ی فل درون آن را به کمترین میزان ممکن لمس کنند. تورالیون و نیروهایش جادوگران را احاطه کرده و اورک‌های وحشت‌زده‌ای که به‌دنبال فرار از دنیایشان بودند را دفع کردند.

طلسم جادوگران انفجاری عظیم برانگیخت که چارچوب سنگی درگاه تاریک را نابود کرد و پل میان ازراث و درانور را بست. اما زمان اندکی برای لذت بردن از پیروزی بود.

شدت جادویی که با طلسم نرزول اجرا شده بود هنوز در حال گسترش در میان دنیا بود و هر لحظه مخرب‌تر می‌شد. با درگرفتن زلزله‌هایی شدید، زمین و قاره‌ها از هم گسیختند. کدگار و پسران لوتار از میان یک شکاف باز در آن نزدیکی فرار کردند و مشخص نشد شکاف آن‌ها را به کجا برد یا اینکه زنده ماندند یا نه. تنها چند لحظه بعد دنیا از هم شکافت.

درانور، دنیایی که آگرامار آن را لمس کرده بود و نخستینی‌ها و شکننده‌ها به آن شکل داده بودند، سرزمین تمدن شکوهمند آپکسیس و قبایل افسانه‌ای اورک، دیگر وجود نداشت.





فرزول درگاه‌های بی‌شماری را در سراسر جهان باز کرد

بازماندگان هورد

اورک‌هایی که پیش از بسته شدن درگاه تاریک از میان آن فرار کرده بودند، اخباری تاریک را برای هورد روی ازراث به ارمغان آوردند: وطن آن‌ها از بین رفته بود. نرزول همه را قربانی کرده بود تا خودش و عده‌ای از پیروان وفادارش را نجات دهد. به نظر غیرممکن می‌رسید که فرد دیگری از نابودی درانور جان سالم به در برده باشد.

این خبر برای گروماش نابودکننده بود. تنها عضو زنده از خانواده‌اش، پسرش، گراش، هنوز روی درانور در اردوگاه ماگهار بود. گروماش اندوهش را کنار گذاشت و قبیله‌ی آواز جنگ را به شمال هدایت کرد تا در منطقه‌ی منزوی باتلاق تأسف‌ها پناه بگیرند. او تسلیم نشده بود، صرفاً قصد گروه‌بندی جدید داشت. گروماش بر این باور بود که هرگز صلح میان اورک‌ها و انسان‌ها حاکم نخواهد شد و می‌خواست جنگجویانش آماده‌ی نبرد باشند.

اعضای هورد واقعی، به اخبار درانور به‌عنوان تأییدی بر اینکه آن‌ها وارثان برحق حاکمیت جنگ‌سالار بلک هند بودند، می‌نگریستند. دال‌رند و میم در سال‌های آینده نیروهایشان را تقویت می‌کردند.

قبیله‌ی شکم‌اژدها در گریم‌باتول نیز چنین کرد. زولوهد و بسیاری از اعضای قبیله در انتهای جنگ دوم به درانور بازگشته بودند. اما قبیله‌ی شکم‌اژدها روی ازراث با خبر نابودی وطنشان رهبر خود را مرده دانست. نکروس عهده‌دار فرماندهی مردمش شد. او به آن‌ها دستور داد تا در گریم‌باتول به اربابی بر الکستراسزا و اژدهایان سرخ ادامه دهند.

دیگر اعضای هورد دلیلی برای جنگیدن با الاینس ندیدند. موکناثال شریف، رکسار، بر این باور بود که باقی مردمش روی درانور مرده‌اند. وفاداری او اکنون غبار شده بود. او به مناطق وحشی ازراث عقب نشست و به تنهایی در دنیا سرگردان شد.

درک‌تار و قبیله‌ی گرگ‌های یخی که در کوه‌های آلتراک قرار داشتند، وطنی جدید ساختند. آن‌ها به‌امید فرار از خشم الاینس خودشان را از بقیه‌ی اورک‌ها جدا کردند. زندگی سخت بود، اما مزایای خودش را به‌همراه داشت. درک‌تار ارتباطش با عناصر را دوباره برقرار کرد و آن‌ها را برای ایمن نگاه داشتن مردمش به کار برد.

در فاصله‌ی زیادی از پادشاهی‌های شرقی، چوگال و قبیله‌ی چکش‌گرگ‌ومیش چیزی از سرنوشت درانور نمی‌دانستند. حتی اگر می‌دانستند اهمیتی نداشت. نجواهای خدایان باستانی آن‌ها را فرامی‌خواند. چوگال و پیروانش در جستجوی اربابان تاریک خود به‌سمت قاره‌ای دور از کالیمدور بادبان کشیدند. آن‌ها اشتیاق کمکشان را داشتند تا ساعت‌گرگ‌ومیش را پیش بیاورند.

آن‌ها اطلاع نداشتند که تعقیب می‌شوند. گارونا رد چوگال را گرفته بود و به‌دنبال اعضای سابق شورای سایه به سرزمین اسرارآمیز کالیمدور می‌رفت.



دره‌ی قهرمانان

بسیاری از اورک‌هایی که از درانور گریختند فوراً توسط نیروهای الاینس در سرزمین آفت‌زده محاصره شدند. آن‌ها با ارا به اردوگاه‌های بازداشتی منتقل شدند که در لردران برپا شده بود. هنوز شک‌هایی در مورد اینکه با زندانیان چه کنند در میان ملت‌های الاینس موج می‌زد.

اما بیشتر توجه الاینس نه به اورک‌ها بلکه به درگاه تاریک بود. بسیاری از بزرگ‌ترین قهرمانان و رهبران آن‌ها از سفر بازنگشته بودند. گزارشات معدودی از فرزندان لوتار که بازگشته بودند تصاویری شوم نشان می‌داد، اما هنوز امیدی بود که شاید یک روز تورالیون، کدگار، آلریا، کوردان، داناث و پیروانشان بازگردند.

وقتی روزها، هفته‌ها، ماه‌ها و سال‌ها شروع به گذر کردند، امیدها رنگ باخت. سربازان گم‌شده مرده فرض شدند. مجسمه‌های رهبران اعزام‌شده بر دروازه‌های شهر استورم‌ویند افراشته شد. این‌طور همه‌ی شهروندان هر روز به یاد کسانی که برای نجات دنیایشان فداکاری نهایی را انجام داده بودند می‌افتادند. پلاک‌هایی روی مجسمه‌ها نصب شد که پیام‌هایی از دوستان و هم‌قطاران رهبران را با خود داشت.

ده سال گذشت تا اینکه ازراث واقعیت در مورد اینکه چه اتفاقی افتاده بود را بفهمد.

در این حین مردم پادشاهی‌های شرقی زندگی‌های جدیدشان را از سر گرفتند. جنگ‌های اول و دوم پیامدهای بسیار زیادی داشت و تعادل قدرت را در سراسر سرزمین تغییر داده بود. شورای تیریسفال دیگر وجود نداشت و مفهوم یک نگهبان با قدرت فراوان رها شده بود. اکنون ازراث محافظان جدیدی داشت. برجسته‌ترین آن‌ها الاینس بود. حتی با وجود اینکه هورد شکست خورده بود، اعضای الاینس دلیلی برای منحل کردن این حزب نمی‌دیدند. آن‌ها پیوندشان را حفظ کرده و منابع و نیروی نظامی‌شان را با هم به اشتراک می‌گذاشتند تا از دنیا حفاظت کنند.

پالادین‌های سیلورهند نیز خودشان را وقف ایمن نگاه داشتن سرزمین کردند. فقط تورالیون به درانور سفر کرده بود و به هم‌قطاران خود گفته بود که در ازراث بمانند. پالادین‌ها به سرعت نیروهای مقدس جدیدی را با راه‌وروش خود تربیت کردند و صفوف محفل درستکار آن‌ها افزایش یافت.

در جایی دیگر، کیرین تور از دالاران اورک‌های زندانی شده و جادوی آن‌ها را بررسی می‌کرد. جادوگران می‌دانستند که هنوز عناصری از هورد در سراسر پادشاهی‌های شرقی در کمین هستند. آن‌ها می‌خواستند که در صورتی که جنگ جدیدی درگرفت تا حد ممکن در مورد دشمن خود بدانند.

ازراث و مردمش در اثر درگیری‌ها تغییر کرده بودند. درست مانند درانور کهن و بی‌شمار دنیای دیگر در سراسر کیهان. اما آشوب بیشتری در راه بود. در سال‌های آینده ازراث برای بقا نیاز به الاینس و محافظان دیگر داشت.





یادبودهائی در استورم ویند برای قهرمانان سقوط‌شده‌ی همیشه اخلاقی الینس به درانور



