

# دنیای وارکرافت

کرونیکل



جلد اول





# کرونیکل

KALIMDOR

گوران اژدها  
فردابی روشن برای فانتزی کشورمان

طبق قوانین حقوق مؤلفین، کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر متعلق به مترجم و تارنمای دوران اژدها و کالیمدور است و هرگونه کپی برداری، بازنویسی، تایپ مجدد و یا نشر چه به صورت کاغذی و یا الکترونیک، بدون اجازه از مترجم و مدیران تارنما، تخلف محسوب شده و با متخلفین برخورد قانونی خواهد شد.



# کرونیکل

## جلد اول

نویسندگان: کریم متزن، مت برنز، مراد بروکس

طراح تصاویر تمام رنگی: پیتر سی. لی

طراح تصاویر هنری: جوزف لاگروی

مترجمین: انوشه قناتیان، مهدیه سادات مدنی

ویراستار: مسعود الهامی

بازبین: عارف قاسمی

صفحه آرای: آرش شیخ صالحی

طراح کاویر: فرجاد عقیلی

## مقدمه

شگفت انگیز است که می بینیم جهان وارکرافت<sup>۱</sup> در طول بیست سال گذشته رشد کرده و شکل گرفته است. آنچه به عنوان یک مجموعه بازی نسبتا ساده آغاز شد، به نوبه ی خود به جهانی پایا و پرشور تبدیل گردید، جهانی که میلیونها بازیکن از سراسر دنیا، روزانه از آن بازدید می کنند.

هنرمندان، طراحان، هنرپیشگان و نویسندگان جهان آزراث<sup>۲</sup> را از نخستین مراحل تکوینش شکل داده اند. این جهان محصول بسیاری از دست های مستعد و صداهای مشتاق است که همگی مایل به خلق جهانی بوده اند که آنچنان در جزئیات، موضوع و شخصیت پردازی غنی باشد که ... خب ... بخواهید همه چیزتان را بدهید تا پیروز شوید. در مرکز آن، همه چیز، تاریخ واقعی است . داستان فراگیر وارکرافت، افسانه ها و اسطوره های جسته گریخته ی درهم، گسترده و وقایع تکان دهنده را شامل می شود و سرانجام نیز تلاش های قهرمانانه ی بازیکنان را در جهانِ رو به گسترشی که به مشارکت می گذارند، مورد ملاحظه قرار می دهد.

بیست سال روایت داستان، ده ها هزار زمان، شخصیت، نژاد و هیولا، همگی در طول سالها لایه های متراکم مفاهیم و معانی را شکل می دهند. این کتاب، این تاریخچه<sup>۳</sup>، به منظور این است که تمامی آن ها را گردآورد و به سرگذشت فراگیری که در قلب

<sup>1</sup> Warcraft

<sup>2</sup> Azeroth

<sup>3</sup> Chronicle

وارکرافت قرار می گیرد، استحکام بخشد. نوشتن این کتاب فرصتی بود که انتهای ترسناک داستان ها را یکی کرده و حاشیه های پر تلاطم این داستان تخیلی را آرام نمایند.

سرانجام، این کتاب مهم (و پر محتوا) مقاله مانند و پاسخگو، دید فوق العاده ای درباره ی موضوعات و مناقشات تکرار شونده ی وارکرافت به ما می دهد:

چگونه جوامع اغلب پیش از دیدن نژاد معمول بشری یکدیگر، تضاد پیدا می کنند ...  
چگونه قهرمانان کوشا و خیرخواه اغلب می توانند در برابر وسوسه قدرت تسلیم شوند...  
چگونه عدم مسئولیت پذیری در رابطه با اشتباهات گذشته، می تواند منجر به فاجعه ای در زمان حال شود...

این ها تنها معدود درون مایه هایی است که رگه هایی از تاریخ عظیم آزارت را شکل می دهد و فرهنگ های مختلف، انجمن ها و افراد را در سراسر آن در فاصله ی زمانی داستانی به نمایش می گذارد. چرخه ای درون چرخه ای دیگر...

اینکه می توانیم گستره های خطرناک و در عین حال با شکوه پیش رو را شفاف تر ببینیم، به دلیل دید از بالا به پایین است. حتی با وجود تمام این ... تاریخ... تقریبا مطمئنم که ماجرا تازه دارد آغاز می شود.

کریس متزن<sup>۱</sup>

آگوست ۲۰۱۵

---

<sup>1</sup> Chris Metzen

## پیشگفتار

اولین بار در سال ۲۰۰۰ با دنیای آزراث مواجه شدم. شرکت بلیزرده<sup>۱</sup> در جستجوی نویسندگی ای بود که طرح داستان ماجراهای وارکرافت، ارباب قبایل<sup>۲</sup>، را به رمانی تبدیل کند. شش هفته زمان داشتم تا کتابی را درباره جهانی که هیچ آشنایی با آن نداشتم، بنویسم. به لطف حمایت های بی دریغ و تشویق های کریس متزن (که همیشه در دسترس بود تا پاسخ سوالات خطیری همچون " خون اورک ها چه رنگی است؟" را بدهد) آن شش هفته، پایه و اساس یک رابطه کاری را بنا نهاد که مسرت، ماجراجویی، تفریحی ناب و جادویی همیشگی باقی ماند.

پس از نوشتن ارباب قبایل آنچنان به آزراث علاقمند بودم که یاد گرفتم اولین ویدئو گیم، جهان وارکرافت<sup>۳</sup>، را بازی کنم بنابراین می توانستم بیشتر زمانم را آنجا سپری نمایم. بزودی همگی ما می خواهیم آزراث را بطور کامل در رسانه ی دیگری ببینیم، یعنی در حوزه ی فیلم.

در عین حال، من، همچون بعضی از خوانندگان دیگر این کتاب، قصد دارم چمباتمه بزنم و این تاریخ جامع و زیبای دنیای کاملاً خیالی را که با وجود تخیلی بودنش، مرا

<sup>1</sup> Blizzard Entertainment

<sup>2</sup> Lord of the Clans

<sup>3</sup> World of Warcraft



جذب می کند ، بخوانم؛ هرچند که تقریباً جهان وارکرافت را از شروعش بازی کرده ام و هشت رمان هم درباره ی آزرث نوشته ام. ( بسیار خوب، بیشتر ... بخاطر یکی از آن ها به درانور رفتم) همیشه چیزی برای یادگیری، شخصیت جدیدی برای مواجهه و داستان تازه ای برای گفتن وجود دارد. این قضیه مثل تماس با دوستی قدیمی است.

امیدوارم که شما هم اینطور حس کنید.

"برای آزرث"

کریستی گلدن<sup>۱</sup>

هنگامی که از من بعنوان اولین نفر برای نوشتن داستان های وارکرافت دعوت به عمل آمد، پیش از آن، بازی به چیز فوق العاده ای تبدیل شده بود، اما فکر نمی کنم که حتی رؤسای بلیزرده نیز انتظار داشتند که بازیهایی که چند سال بعد ساخته شدند با استقبال جهانی روبرو شوند.

آنقدر خوش شانس بودم که پیش از به موفقیت رسیدن مجموعه ی نیزه اژدها<sup>۲</sup>، آنجا بودم - افسانه ی هیوما<sup>۳</sup> اولین رمانی بود که به غیر از کتاب های مارگارت ویس<sup>۴</sup> و تریسی هیکن<sup>۵</sup> نوشته بودند - و از دیدن گروه طرفداران وفادار در گن کن<sup>۶</sup> و

<sup>1</sup> Christie Golden

<sup>2</sup> Dragonlance

<sup>3</sup> The Legend of Huma

<sup>4</sup> Margaret Weis

<sup>5</sup> Tracy Hickman

<sup>6</sup> Gen Con

امضاها شگفت زده شدم. من هم مجموعه ی خودم را داشتم، قلمرو اژدها<sup>۱</sup> و قسمت های بعدی آن را. با این وجود هیچ چیز قابل مقایسه با آنچه هنگام انتشار رمان وارکرافت خودم، روز اژدها<sup>۲</sup>، در سال ۲۰۰۱ تجربه کردم، نبود. واکنش همانقدر بزرگ بود که فوری، قدردانی خوانندگان از هر گوشه ی جهان سرازیر شد، نشانه ای از اینکه چگونه زمینه ی شیفتگی خاصی نسبت به وارکرافت پی ریزی شده بود.

بعلاوه در طول دهه ی گذشته، تنها شاهد رشد این علاقمندی بوده ام. آزارا<sup>۳</sup> جهانی بسیار غنی و واقعی است و جای تعجب نیست که میلیون ها نفر نه تنها از آن لذت می برند بلکه در پی آن هستند. افتخاری است که جزئی از این پدیده باشم و ببینم داستان ها - و شخصیت هایم - به تاریخ مفصل آزارا اضافه شده، تاریخی که پیوسته رو به رشد بوده است.

تاریخی که به زودی به جلد دومی هم نیاز دارد.

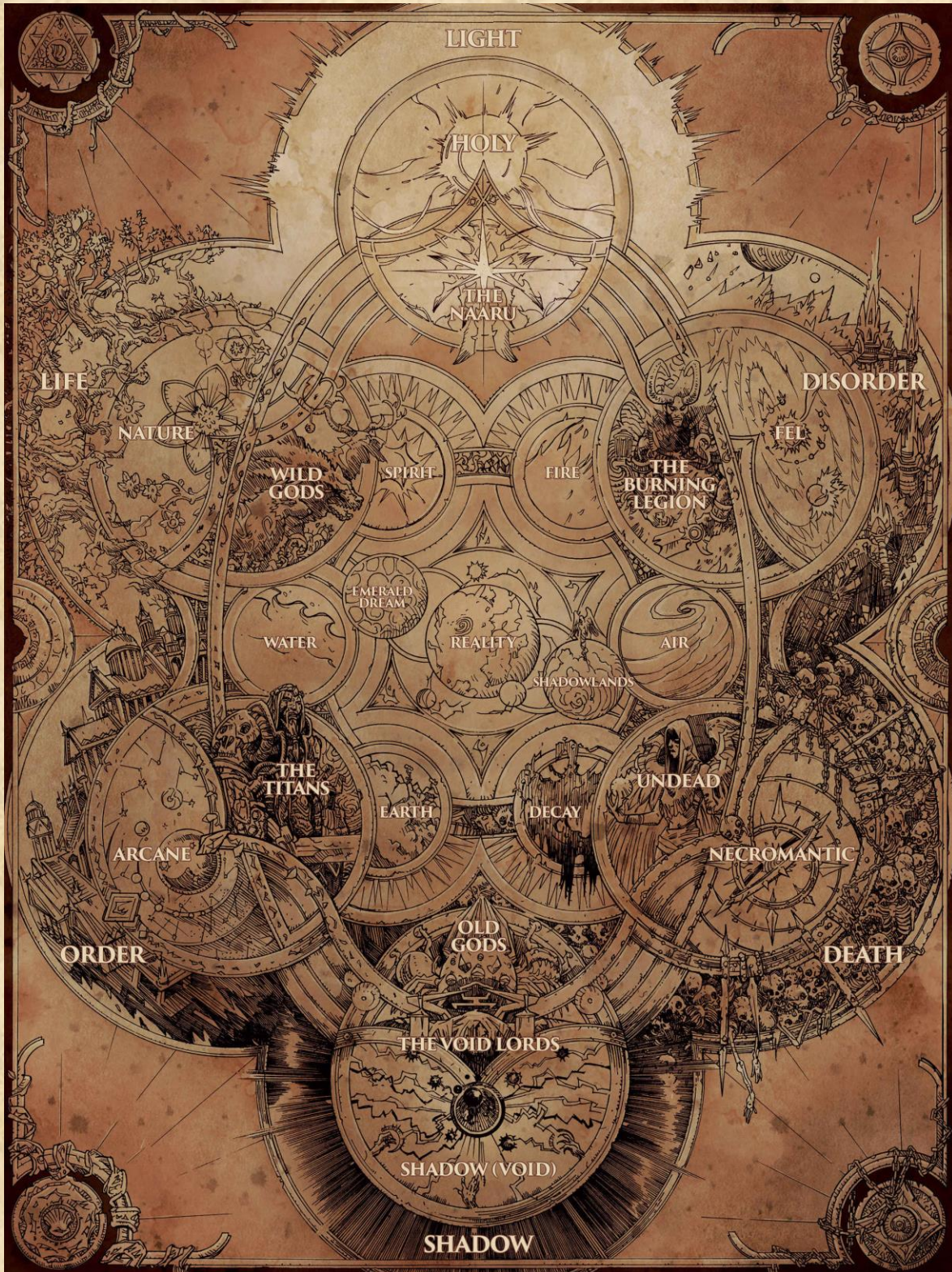
ریچارد نااک<sup>۳</sup>

---

<sup>1</sup> Dragonrealm

<sup>2</sup> Day of the Dragon

<sup>3</sup> Richard A. Knaak



نیروهایی کیهانی، قلمروها و تقسیم بندی دنیای جهان.

# مقدمه: کیهان شناسی

آزراث چیزی نیست جز جهان کوچکی در هستی پهناور، سرزمینی از جادوی نیرومند و موجودات قدرتمند. از آغاز زمان، این نیروها بر آزراث و کیهان پیرامون تاثیر گذاشتند، ستارگان را به حرکت درآوردند و سرنوشت جهان های بی شمار و تمدن های فانی را رقم زدند....

# نیروهای کیهانی

## نور و سایه

نور<sup>۱</sup> و سایه<sup>۲</sup> بنیادی ترین نیروهای هستی اند. گرچه به واسطه ی ماهیت واقعی خود در تضادند، اما در مقیاس کیهانی به یکدیگر وابسته اند. هیچ یک بدون دیگری نمی تواند وجود داشته باشد.

نور و سایه ی محض، در گستره ای خارج از مرزهای هستی ساکنند، اما سایه ی وجودشان در جهان مادی دیده می شود. نور بعنوان جادوی مقدس، نمود می یابد در حالی که سایه (که همچنین به نام وُید<sup>۳</sup> ذکر می شود) بعنوان جادوی سیاه پدیدار می گردد.

---

<sup>1</sup> Light

<sup>2</sup> Shadow

<sup>3</sup> Void

## حیات و مرگ

نیروهای حیات<sup>۱</sup> و مرگ<sup>۲</sup> بر فراز تمامی چیزهای زنده در جهان مادی در نوسانند. انرژی حیات که معمولا به عنوان جادوی طبیعت شناخته می شود، رشد و نمو و نوسازی را اشاعه می دهد. مرگ به صورت جادوی احضار ارواح<sup>۳</sup> بعنوان متعادل کننده ی حیات عمل می کند و نیرویی ناگزیر است که در دل های فانیا نومییدی بار می آورد و همه چیز را بسوی تباهی بی نظم و فراموشی نهایی، پیش می راند.

## نظم و بی نظمی

نیروهای نظم<sup>۴</sup> و بی نظمی<sup>۵</sup>، نظام های کیهانی جهان مادی را کنترل می کنند. نظم، متداول ترین درک در هستی و بعنوان جادوی آرکین<sup>۶</sup> است. این نوع از انرژی ذاتا دگرگون پذیر بوده و اعمال آن مستلزم دقتی سخت و تمرکز کامل می باشد. برعکس، بی نظمی بعنوان جادوی فل<sup>۷</sup> بسیار ویرانگر، نمود می یابد. این انرژی سبع و اعتیاد آور با کشیدن حیات از موجودات زنده قدرت می گیرد.

---

<sup>1</sup> Life

<sup>2</sup> Death

<sup>3</sup> Necromantic

<sup>4</sup> Order

<sup>5</sup> Disorder

<sup>6</sup> Arcane Magic

<sup>7</sup> Fel Magic

## عناصر

عناصر<sup>۱</sup> آتش<sup>۲</sup>، هوا<sup>۳</sup>، خاک<sup>۴</sup> و آب<sup>۵</sup> در بخش های اساسی ساختمان تمام مواد جهان مادی بکار می روند. فرهنگ های شَمَنی<sup>۶</sup> مدت‌ها در پی زندگی هماهنگ با عناصر یا مدعی فرمانروایی بر آنها بوده اند. از این رو، آنان نیروهای آغازین روح<sup>۷</sup> و تباهی<sup>۸</sup> را فراخواندند. آنان که می خواهند با اتکا به روح (گاهی شمن ها از آن بعنوان "عناصر پنجم" یا راهب<sup>۹</sup> ها بعنوان "چی" ذکر می کنند) تعادل را برای عناصر بیاورند، این نیروی حیات بخش همه ی چیز ها را در هستی به عنوان یک واحد به یکدیگر می پیوند و مقید می سازد. تباهی، ابزار شمن هایی است که می خواهند عناصر را در اختیار خود آورند و جنگ افزار سازی کنند.

---

<sup>1</sup> The Elements

<sup>2</sup> Fire

<sup>3</sup> Air

<sup>4</sup> Earth

<sup>5</sup> Water

<sup>6</sup> Shamanic Culture

<sup>7</sup> Spirit

<sup>8</sup> Decay

<sup>9</sup> Monk

## ثنویت عنصری

بسیاری از فرهنگ های شمنی دریافته اند که عناصر می توانند بر انواع شرایط احساسی تاثیر بگذارند. به این دلیل فانیان اغلب، عناصر را به احساسات مختلف مثبت و منفی مرتبط می دانند.

### آتش

ویژگی مثبت: شور و اشتیاق

ویژگی منفی: خشم



## هوا

ویژگی مثبت : زیرکی

ویژگی منفی : دیوانگی

## خاک

ویژگی مثبت : پایداری

ویژگی منفی : لجاجت

## آب

ویژگی مثبت : آرامش

ویژگی منفی : تردید

## روح

ویژگی مثبت : شجاعت

ویژگی منفی : سادگی

## تباهی

ویژگی مثبت : کارایی

ویژگی منفی : بی رحمی

# قلمرو های هستی

## تاریکی عظیم فراسو

تاریکی عظیم فراسو<sup>۱</sup>، مظهر جهان مادی است. این گستره، قلمرو بی کران حیات می باشد که از ستارگان، جهان ها و تمدن های بی شماری تشکیل شده است.

آزراث جهان وارکرفت، تنها یکی از جهان های بیشماری است که در میان دامنه های وسیع تاریکی عظیم فراسو قرار دارد.

---

<sup>1</sup> The Great Dark Beyond

## مارپیچ زیرین

مارپیچ زیرین<sup>۱</sup> بُعدی ستاره ای است که در موازات تاریکی عظیم فراسو قرار دارد. نیروهای نور و تاریکی در مرز های مارپیچ زیرین در یکدیگر جاری شدند و این قلمرو را در کشمکشی بی وقفه غرق کردند. گهگاه، جادوهای متغیر که به مارپیچ زیرین راه می یابند بر جهان مادی فشار می آورند و هستی را بیش از اندازه از مسیر خارج می کنند.

## رویای زمردین

رویای زمردین<sup>۲</sup>، قلمروی اثیری ارواح و با خاصیتی رام نشده است که در مجاورت جهان آزرث وجود دارد. موجودات شگفت انگیزی که به عنوان نگهبان<sup>۳</sup> شناخته می شوند رویای زمردین را ساختند تا بعنوان نقشه ی مسیر تکامل گیاهان و جانوران آزرث عمل کند. هر دو قلمرو به عنوان یک واحد به یکدیگر متصلند یعنی همچنان که حیات در سراسر جهان مادی رو به زوال می نهد یا جاری می شود، انرژی های فروهری نیز که رویای زمردین را اشباع می کنند با آن پیش می روند.

گرچه رویای زمردین در پیوند با جهان مادی است، اما مکانی است که بیشتر ذهن های فانی آن را بیگانه و سورئال می یابند. اما برخی از آن ذهن ها با ایجاد جادوی

<sup>1</sup> The Twisting Nether

<sup>2</sup> The Emerald Dream

<sup>3</sup> Keeper

دروئیدی<sup>۱</sup> می توانند وارد حالت رویا بینی و هدایت آگاهانه ی رویای زمردین شوند. همچنین افکار آنان می تواند بخش هایی از این قلمروی نورسته ی اثیری را شکل دهد و بر آن اثر گذارد، اما تاثیری که این رویا بین ها باقی می گذارند هرگز پایدار نیست. در رویا ها، زمان و مسافت تغییر پذیرند. ارواح همچون بادهای پرهیاهو در میان مناطق سبز و خرم جنگل های بسیار کهن که پیوسته در تغییرند، جاری می شوند. آنچه برای لحظه ای ملموس است، ناملموس می شود؛ بدین صورت که مرزماهای نفوذ ناپذیر در چشم بر هم زدنی تغییر می کنند.

## سرزمین سایه ها

سرزمین سایه ها<sup>۲</sup> هم همچون رویای زمردین، بطور مماس با جهان آزرث مرتبط است. با این وجود در حالی که رویای زمردین مظهر حیات است، سرزمین سایه ها نماد مرگ می باشد. آن ها قلمروهای ترسناک تباهی و سطوح غیر مادی مارپیچی هستند که از ارواح درگذشتگانی که از جهان زندگان عبور کرده اند، لبریز می شوند.

خاستگاه سرزمین سایه ها مبهم است، اما از آن هنگام که حیات فانی برای نخستین بار در جهان مادی شکل گرفت، وجود داشته است. بسیاری بر این باورند که ارواح فانیان به هنگام مرگ بسوی این مکان تاریک کشیده می شوند و جاودان در آن باقی خواهند ماند. با این وجود، دیگران امیدوارند ارواحشان بجای آنکه برای ابد در مرزهای حزن انگیز سرزمین سایه ها رنج بکشند، به جای با نشاط تری بروند.

<sup>1</sup> Druidic Magic

<sup>2</sup> The Shadowlands

# ساکنان کیهان

## وید لردها (اربابان مفاک)

وید لردها<sup>۱</sup> موجودات هیولایی هستند که از انرژی سایه‌ی محض ساخته شده‌اند. این موجودات فراتر از درک فانیان، ظالم و بی‌رحمند. وید لردها که با ولعی سیری ناپذیر پیش می‌روند، در پی بلعیدن تمامی ماده و انرژی جهان مادی هستند.

وید لردها بطور طبیعی خارج از هستی حضور دارند. فقط قدرتمندترین این موجودات می‌توانند در جهان مادی و تنها برای مدت محدودی آشکار شوند. وید لردها برای ادامه حضورشان در هستی، باید مقادیر بسیار زیادی از ماده و انرژی را مصرف کنند.

---

<sup>1</sup> Void Lords

## نارو

ناروها<sup>۱</sup> موجودات خیرخواهی از انرژی مقدس نور هستند. چه بسا آنان بی آرایش ترین تجلی نور که در تاریکی عظیم فراسو حضور دارد، هستند. ناروها سوگند یاد کرده اند که موجب آرامش و امید در تمام تمدن های فانی شوند و در کمین نیروهای تاریک وید باشند که می خواهند آفرینش را احاطه کنند.

## تایتان ها

تایتان ها<sup>۲</sup> موجودات غول آسای خداگونه ای هستند که از ماده نخستینی که جهان از آن متولد شد، تشکیل شده اند و چونان جهان هایی متحرک، سرشار از قدرت خام آفرینش، در کیهان می گردند. تایتان ها از این نیروی شگفت انگیز برای یافتن و بیدار کردن سایر افراد گونه شان که هنوز در اقصی نقاط دوردست تاریکی عظیم فراسو خوابند، استفاده می کنند.

---

<sup>1</sup> Naaru

<sup>2</sup> Titans

## لژیون سوزان

لژیون سوزان<sup>۱</sup> تنها نیروی ویرانگر داخل مرزهای مادی جهان است. تایتان معزول، سارگراس<sup>۲</sup>، این ارتش عظیم شیطانی را به وجود آورد تا تمام آفرینش را نابود کند. لژیون از جهانی به جهان دیگر در حرکت است و در مسیرش با جادوی ویرانگر فل، تلفات بسیار زیادی وارد می کند. هیچ کس دقیقا نمی داند شیاطین چه تعدادی از جهان ها و تمدن های فانیان را در پیکار اهریمنی سوزان خود نابود کرده اند.

شیاطینی که در صف لژیون سوزان هستند بسیار برگشت پذیرند. ارواح آنان به مارپیچ زیرین بسته شده است و باعث می شود نابود کردن دائمی شان به شدت دشوار باشد. حتی اگر شیطانی در جهان مادی بمیرد، روحش به مارپیچ زیرین بازخواهد گشت و بار دیگر در شکل جسمانی پدیدار می شود. برای اینکه روح یک شیطان حقیقتا نابود شود، یا باید در خود مارپیچ زیرین کشته شود یا در مکان هایی که گردباد عظیم زودگذر در جهان های فانی جاری می شود یا در نواحی اشباع از انرژی های لژیون سوزان.

---

<sup>1</sup> The Burning Legion

<sup>2</sup> Sargeras



## خدایان باستانی

خدایان باستانی<sup>۱</sup>، تجسم مادی وید هستند. آنان کابوس های مجسم اند: توده های عظیمی از گوشت فاسد و شاخک های جنّانی که همچون سرطان در جهان های مادی رشد می کنند. این موجودات بدطینت به وید لردها خدمت کرده و تنها برای این زندگی می کنند که جهان های مورد تهاجمشان را به محل نومییدی و مرگ تبدیل نمایند.

## خدایان وحش

خدایان وحش<sup>۲</sup> تجسم نخستینی ازحیات و طبیعتند. آنان موجودات دو قلمرو اند. خدایان وحش در جهان مادی آزارت ساکنند، اما ارواحشان در پیوند با جهان اثیری رویای زمردین می باشد. بسیاری از خدایان وحش بصورت حیوانات عظیم الجثه ای همچون گرگ، خرس، ببر یا پرندگان پدیدار می شوند .

<sup>1</sup> Old Gods

<sup>2</sup> Wild Gods

## ارواح عناصر

پدیده های کهن و بی نظم آتش، زمین، هوا و آب، ارواح عناصر<sup>۱</sup> هستند. آن ها از جمله ی اولین مخلوقات حساسی بودند که در جهان در حال تکوین کیهان، ساکن شدند. ارواح عناصر تقریبا در شکل ها و اندازه های گوناگون بی شماری پدیدار گشتند. هر یک از این مخلوقات ویژگی و طبیعت متمایزی دارند، خصیصه هایی که طبیعت عنصری روح به سختی می تواند بر آن ها اثر بگذارد.

هر چند حضور روح به عنوان پنجمین عنصر، سرشت این مخلوقات عنصری را تغییر می دهد. چه بسا جهانی لبریز از روح عناصر سبب افزایش عناصر محلی آرام و فاقد تجلی مادی شود. از طرف دیگر، جهانی با روح اندک ممکن است عنصری را تولید کند که به شدت مهاجم و به شکل باورنکردنی ویرانگرند.

---

<sup>1</sup> Elemental Spirits

## آندد

آنددها<sup>۱</sup>، فانیان پیشین هستند که در گذشته اند و میان مرگ و زندگی به دام افتاده اند. این موجودات محزون، از انرژی های پلید که به کیهان راه یافته اند، قدرت می گیرند. بیشتر این ارواح با کینه و نفرت تحریک می شوند تا چیزی را که دیگر هرگز نمی توانند داشته باشند، نابود کنند یعنی زندگی.

---

<sup>1</sup> Undead



فصل اول

# افسانه

پانتئون.

# سر آغاز

پیش از آنکه حیات آغاز شود و حتی کیهان شکل گیرد، نور وجود داشت... و سایه. نور در سراسر هستی، رها از مرزهای زمان و مکان، به شکل دریایی درخشان و بی کران برآمد. سیلاب های عظیم انرژی پویا از ژرفای آینه ای آن گذر کردند و عبورشان، سمفونی شغف و امید را فرا خواند.

اقیانوس نور پرتکاپو بود و همواره دگرگون می شد. با این وجود، همچنان که گسترش می یافت برخی از انرژی هایش کم نور و تاریک می گشت و در حفره های بی روح پوچی باقی می ماند. از فقدان نور در این حفره ها نیروی نوینی ظهور کرد و پدید آمد.

این نیرو سایه بود، نیرویی تاریک و مکنده که کوشید تمام انرژی را ببلعد تا آفرینش به درون بپیچد و از خود تغذیه کند. سایه به سرعت رشد کرد، نفوذش را بسط داد و علیه امواج جاری نور پیش رفت. بالا رفتن بحران میان این دو نیروی مخالف اما جدا نشدنی، در نهایت یک سلسله انفجارهای فاجعه بار را ایجاد کرد، تار و پود آفرینش را گسیخت و به تولد قلمرو نوینی انجامید.

در آن لحظه، جهان مادی متولد شد.

انرژی‌های آزاد شده از برخورد نور و سایه، سراسر کیهان در شرف تکوین را به آشوب کشید، ماده خام درهم آمیخت و تعداد بی شماری از جهان‌های کهن را شکل داد. طی ادوار طولانی، این جهان همواره رو به گسترش، "تاریکی عظیم فراسو"، در طوفانی از آتش و جادو<sup>۱</sup> سوخت.

ناپایدارترین انرژی‌ها به هم آمیختند و بعد ستاره‌ای را که به "مارپیچ زیرین" معروف است، شکل دادند. نور و سایه در مرزهای این قلمرو برخورد کردند و در یکدیگر جاری شدند و آن را دستخوش جدال نمودند. گرچه مارپیچ زیرین به موازات تاریکی عظیم فراسو شکل گرفت، اما خارج از مرزهای دنیای مادی وجود داشت. با این وجود، انرژی‌های ناپایدار مارپیچ زیرین، گهگاه حفاظ تاریکی عظیم فراسو را می‌گسست، بسوی هستی سرازیر می‌شد و مسیر آفرینش را تغییر می‌داد.

تحول عظیم پیدایش کیهان، پرتوهای نور را نیز به سراسر هستی ساطع کرد. این پرتوها، شالوده‌ی جهان‌های بی‌شماری را از نشانه‌های حیات لبریز کرد و به انواع مخوف و حیرت‌انگیز موجودات، جان و هستی بخشید.

رایج‌ترین اشکال حیات که پدیدار شد، ارواح عناصر یا همان مخلوقات اولیه، آتش، آب، خاک و هوا بود. این عناصر تقریباً در هر جهان مادی یافت می‌شد. بیشتر آن‌ها از جدالی که در ادوار نخستین آفرینش در نوسان بود، شاد بودند.

گهگاه ابرهایی از انکسار نور جمع می‌شد و موجوداتی را با قدرتهای بسیار برتر و استعدادهای بیشتر به وجود می‌آورد. از جمله‌ی آنان ناروها بودند؛ موجودات نیکخواهی متشکل از انرژی‌های مقدس درخشان. هنگامی که ناروها بر سراسر جهان بی‌کران چشم

<sup>1</sup> Magic

دوختند، قلمرویی از امکانات بی‌پایان را دیدند. آنان سوگند یاد کردند که از سلطه‌ی خود بر جادوی مقدس برای گسترش امید و حفاظت از حیات در هر جا که می‌توانستند بیابند، استفاده کنند.

از ناروها شگفت‌انگیزتر، تایتان‌های غول‌پیکر بودند. ارواح آنها که بعنوان روح جهان<sup>۱</sup> شناخته می‌شد، در عمق هسته‌ی آتشین تعداد اندکی از جهان‌ها شکل گرفت. این تایتان‌های در حال تولد، ادوار متمدنی خوابیدند و کالبدهای آسمانی که ارواحشان را در خود جای داده بودند، از انرژی‌هایشان لبریز شد.

هنگامی که تایتان‌ها در نهایت از خواب برخاستند، همچون جهان‌هایی زنده بودند. بادهای کیهانی از میان پیکرهای غول‌آسایشان زوزه می‌کشیدند، کالبدهایشان در ردایی از گرد ستارگان پنهان گشته بود و پوستشان دارای خطوطی متقاطع از قتل کوهستان‌های سیمین فام و اقیانوس‌های مواج با جادوی پنهان، بود.

با چشمانی که همچون ستارگان تابناک می‌درخشید، کیهان نورسته را نظاره می‌کردند و از اسرارش مسحور می‌شدند. در حالی که ناروها شروع به حراست از حیات کردند، تایتان‌ها به سفر دیگری مبادرت ورزیدند. آنها در جستجوی دیگر هم‌نوعانشان، در گوشه و کنار دوردست تاریکی عظیم می‌گشتند.

این سفر گسترده و مهم، روزی مسیر آفرینش را تغییر داد و سرنوشت همه‌ی زندگان را تعیین کرد.

<sup>1</sup> World-soul

# تایتان ها و سامان دهی جهان

هیچ کس نمی داند کی و چرا نخستین تایتان از خواب برخاست، اما افسانه ها می گویند که نامش آمان ثول<sup>۱</sup> بود.

گرچه آمان ثول تنها بود، در قلبش می دانست که دیگر هموعانش باید وجود داشته باشند. بنابراین، جهان های تاریکی عظیم فراسو را به منظور یافتن تایتان های بیشتر جستجو کرد. تجسسش دشوار و به تنهایی بود اما در نهایت به انجام رسید. بالاخره سایر روح جهان های در حال تولد را پیدا کرد. آمان ثول این خویشاوندان تازه یافته اش را با محبت پرورد و از خواب بیدار کرد. آنانی که برخاستند خود را وقف جستجوی ارزشمند آمان ثول نمودند.

آمان ثول و خواهر و برادرانش بعدها بعنوان پانتئون<sup>۲</sup> شناخته شدند. آنان ذاتا پرعطوفت بودند و با نظم و تعادل همکاری می کردند. پانتئون به جادوی پنهان جهان، نزدیکی ذاتی داشت. تایتان ها علیرغم آگاهی کامل از قدرت شگفت انگیزشان، خود را به قانون

---

<sup>۱</sup> - Aman Thul

<sup>۲</sup> - Pantheon



خویشتن‌داری در برابر تمدن‌هایی که مواجه می‌شدند مقید کردند حتی در برابر آن‌هایی که ماهیت بنیادی سرکشی داشتند.

تایتان‌های پانتئون فهمیدند که نظم برای یافتن دیگر هم‌نوعانشان امری حیاتی بود. با هر دنیایی که برخورد می‌کردند، تکنیک‌هایی را به کار می‌بردند تا معلوم کنند آیا روح جهان حضور دارد یا خیر. پانتئون ابتدا خشم اولیه‌ی جهان را آرام می‌کرد. سپس جهان را بازسازی می‌نمود و کوه‌های عظیم، دریا‌های ژرف و آسمان‌های غلتان را می‌ساخت و در پایان، گونه‌های بی‌شماری از حیات را در سراسر جهانی که به تازگی نظم داده بود، می‌پراکند. به این ترتیب، پانتئون امیدوار بود که روح جهان را بیابد و کمک کند تا به کمال برسد. هرچند که بیشتر اوقات، تایتان‌ها جهان‌هایی بی‌روح می‌دیدند.

پانتئون سوگند یاد کرد که تمامی این جهان‌ها، حتی جهان‌های فاقد روح، را نگاهداری و محافظت کند. برای انجام این کار، به گونه‌های اولیه حیات این اختیار را داد که از یکپارچگی جهان‌های سامانمند خود حمایت کنند. همچنین پانتئون دستگاه‌های غول‌آسایی را بر سطح جهان‌هایی که شکل داده بود، قرار داد. از طریق این ابزارها تایتان‌ها می‌توانستند جهان‌هایشان را زیر نظر گیرند و آن‌ها را از حیاتی که مسیر تکاملش به سوی بی‌نظمی می‌رود، بزدایند.

آمان‌ثول برای حمایت از پانتئون، گونه‌اسرارآمیزی را که بعنوان کانستلر<sup>۱</sup> شناخته می‌شدند، فراخواند. این مخلوقات آسمانی نظاره‌گر بسیاری از جهان‌هایی بودند که تایتان‌ها نظم بخشیده و نسبت به هر بی‌ثباتی در آن‌ها حساس بودند. در صورت نیاز کانستلرها می‌توانستند روند تخریب ایمن را آغاز کنند تا حیات را از جهانی که می‌خواست مسیر تکاملش را تغییر دهد، بزدایند.

<sup>1</sup> - Constellar

هر چه زمان می‌گذشت، پانتئون روح جهان‌های کمتری می‌یافت. با این وجود نا امید نشد. می‌دانست که جهان بی‌کران است و حتی پس از شروع به کاوش ستارگان، تنها گوشه‌ای کوچک از خلقت را پیموده بود.

تایتان‌ها نمی‌دانستند که نیروهای اهریمنی نیز دور از تاریکی عظیم به شدت مشغول کار بودند.

# پانتئون

آمان ثول - پدر اعظم پانتئون

سارگراس - مدافع پانتئون

آگرامار<sup>۱</sup> - معاون سارگراس کبیر

ائونار<sup>۲</sup> - استوارکننده‌ی حیات

خازگورث<sup>۳</sup> - شکل دهنده و سازنده جهان‌ها

نورگانون<sup>۴</sup> - نگهبان جادو و دانش آسمانی

گولگانث<sup>۵</sup> - ارباب آسمان‌ها و دریا‌های متلاطم

---

1 - Aggramar

2 - Eonar

3 - Khaz'goroth

4 - Norgannon

5 - Golganneth

## ویدلردها و

# خاستگاه خدایان باستانی

از لحظه‌ای که کیهان پدید آمد، ارواح تاریکِ داخلِ سایه در پی این بودند که هستی را به سوی قلمرو عذاب ابدی سوق دهند. این مخلوقات بعنوان ویدلردها شناخته می‌شدند. آنان مدت‌های طولانی نظاره گر پانتئون و سفرش از جهانی به جهان دیگر بودند. ویدلردها که به قدرت پانتئون حسادت می‌کردند در پی تباہ کردن یکی از جهان‌های ساخته‌ی تایتان‌ها بودند تا ابزاری در جهت خواسته‌هایشان گردد.

برای رسیدن به این هدف، ویدلردها در تلاش برای حضور در جهان مادی بودند. این کار باعث شد که انرژی‌هایشان به هستی نفوذ و برخی از ساکنان ساده‌اندیش آفرینش را گمراه کند. با این وجود، تایتان‌های شریف و پرهیزکار ثابت کردند در مقابل این فساد خیانت‌آمیز، غیر قابل نفوذند. در نهایت، ویدلردها به تکاپو افتادند تا نفوذشان را بر تایتانی اعمال کنند که در آسیب پذیرترین وضعیتش، یعنی پیش از بیداری، بود.

ویدلردها نمی دانستند ارواح خفته تایتانها در کدام جهان است. از این رو نیروهایشان را روی هم گذاشتند و موجودات تاریکی را به سراسر جهان مادی فرستادند با این امید که برخی از آنان با یک روح جهان برخورد کنند. تعداد نامعلومی از آفریده‌های ویدلردها مستقیم به تاریکی عظیم برخورد کردند. آنان جهان‌های فانی و هر آنچه را که در جستجوی کورکورانه‌ی خود برای یافتن تایتان در حال تولد لمس کرده بودند، را آلودند. در نهایت این موجودات شرور بعنوان خدایان باستانی شناخته شدند.

گرچه تایتانها آگاه بودند که انرژی‌های سایه در جهان وجود دارد، اما هیچ اطلاعی از ویدلردها یا خدایان باستانی نداشتند. توجه پانتئون صرف چیز دیگری می‌شد، تهدیدی فوری‌تر یعنی اهریمنان<sup>۱</sup>. این موجودات ددمنش که از مارپیچ زیرین متولد شده بودند، در بندگی لجام گسیخته‌ی نفرت و دشمنی بسر می‌بردند و تشنه‌ی نابودی کل حیات در جهان بودند.

<sup>1</sup> Demon

## ظهور اهریمنان

درست همانطور که در تاریکی عظیم فراسو حیات به وجود آمد، در مارپیچ زیرین نیز زندگی پدیدار شد. موجوداتی که از این قلمرو سرکش، هستی یافتند بعنوان اهریمن شناخته می‌شدند. آن‌ها در نتیجه‌ی جاری شدن انرژی‌های نور و سایه در یکدیگر در مرزهای مارپیچ زیرین شکل گرفته بودند. اهریمنان احساسات تندی داشتند و از یورش بر مرزهای قدرتشان، بی‌اعتنا به عواقبش، شاد می‌شدند. بسیاری از این کجروی‌ها، تحت تاثیر بخشی از انرژی‌های ناپایدار راه یافته به مارپیچ بود. برخی یاد گرفتند تا قدرت تحلیل برنده‌ی جادوی فل را اداره کنند. پس از اندک زمانی این اهریمنان خونخوار راهشان را به سوی جهان مادی گشودند، تمدن‌های فانی را مرعوب کردند و جهانی را پس از جهانی به تباهی کشاندند.

اهریمنان به شکل‌های مختلفی تبدیل شدند. برخی همچون سگ‌های شکاری دو سر<sup>۱</sup> در بیراهه‌های خشک مارپیچ، مانند هیولاهایی درنده پرسه می‌زدند. سایرین، از قبیل گرداب‌های عظیم و دوزخی، ترکیبی فاقد شعور از ماده و انرژی فل بودند که اهریمنان قدرتمندتر و باهوش‌تر آن‌ها را به وجود آورده بودند.

---

<sup>1</sup> Void Hound

از جمله‌ی این اهریمنان برتر، لردهای وحشت<sup>۱</sup> بودند که ناثرزیم<sup>۲</sup> نامیده می شدند. آن‌ها با حيله‌گری و تقلب، خود را وقف استادی در هنر جادوی سیاه کردند. ناثرزیم از نفوذ به تمدن‌های فانی، برقراری آشوب و ایجاد دشمنی بین ملت‌ها لذت می‌برد. همچنان که این جوامع پسر رفت کردند و از داخل فرو پاشیدند، ناثرزیم ساکنانشان را فاسد و بی‌گناهان را به گونه‌های جدید و خوفناکی از اهریمن تبدیل کرد.

انایلن<sup>۳</sup>‌های مقتدر یا پیت لردها<sup>۴</sup> روش بی پروا تری را برای فتح جهان‌ها در پیش گرفتند. این هیولاهای کشتارگر، تنها برای وحشیگری و شکنجه‌ی فانیانی که سد راهشان بودند، وجود داشتند. پیت‌لردها اغلب، اهریمنان کوچکتر را که در ماریپیچ گسترش یافته بودند، به بندگی می‌گرفتند و از آنان به عنوان منبع تغذیه برای محاصره‌ی تمدن‌های فانی تاریکی عظیم فراسو استفاده می‌کردند.

پانتئون به زودی از تهاجمات شیطانی که در زوایای دوردست آفرینش اتفاق افتاده بود، آگاه گردید. این اهریمنان از بیم‌شان، جستجوی پانتئون برای یافتن و بیدار کردن سایر روح جهان‌ها را مختل نمودند؛ در نتیجه تایتان‌ها قدرتمندترین جنگجویانشان، سارگراس شریف، را اعزام کردند. تایتان شجاع بدون هیچ تردیدی به راه افتاد و متعهد شد تا زمانیکه تمامی تاثیرات اهریمنی را از هستی نزداید، آرام نگیرد.

<sup>1</sup> Dread Lord

<sup>2</sup> - Nathrezim

<sup>3</sup> - Annihilan

<sup>4</sup> - Pit Lords

## سارگراس و آگرامار

شجاعت و قدرتی که سارگراس ابراز می کرد حتی در میان اعضای شگفت‌انگیز پانتئون، بی‌همتا بود. این ویژگی‌ها وی را به خوبی شایسته‌ی وظیفه‌ی دشوارش، شکار اهریمنان، می‌نمود. وی با اعتقادی راسخ کمر همت بست و روانه‌ی تاریکی عظیم شد.

چندی نگذشت که سارگراس بسوی جهان‌های اشباع از انرژی‌های سرگردان و ناپایدار کشیده شد. در این محل‌ها نفوذ مارپیچ زیرین در جهان مادی پراکنده شده و به شمار بسیاری از اهریمنان اجازه داده بود تا ظاهر شوند.

طی ادوار متمادی، سارگراس به این جهان‌های تحت محاصره سفر کرد و جنگید تا ساکنان فانی آن‌ها را در برابر این اهریمنان متجاوز ایمن نگه دارد. وی دید که دشمنانش مظاهر تمامی تمدن‌ها را دچار اضمحلال کرده‌اند و ساکنانش را بسوی کج‌روی‌های ناپسند و منحط سوق داده‌اند. با مشاهده این خسارت و تباهی سرسام‌آور، سارگراس سرشار از احساس درماندگی مقاومت‌ناپذیری شد. پیش از آغاز ماموریتش، هرگز تصور نمی‌کرد که چنین شرارتی می‌تواند در هستی وجود داشته باشد.



با وجود این، اهریمنانِ یاغی، نامنظم و بی‌کفایت بودند. سارگراس دشمنانش را به راحتی شکست داد و بر پیروزی‌های پی‌درپی دست یافت. همانطور که نبردش ادامه می‌یافت، متوجه شد که برخی از شیاطین بکار بردن انرژی‌های سایه را آموخته بودند. از طریق تحقیق بر روی قدرت‌های تاریک و اینکه از کجا نشات می‌گرفتند، سارگراس فهمید که موجودات اهریمنی زیرکی، فساد را در سراسر هستی بسط می‌دهند.

این موجودات زیرک، ویدلردها بودند و بسیار قدرتمندتر از اهریمنان. حضور ویدلردها، سارگراس را به شدت برآشفته کرده بود. می‌اندیشید قدرت‌های سایه چه نقشه‌ای طرح می‌کنند و حضورشان برای هستی چه معنایی دارد.

سارگراس علیرغم این اطلاعات ناامیدکننده، نبردش را علیه اهریمنان پیش می‌برد. کار پانتئون بی‌هیچ مانعی ادامه یافت. آنان در پی تایتان‌های در حال تولد و برقراری نظم در جهان‌های نو بودند. سارگراس اغلب، این جهان‌های رو به رشد را زیر نظر داشت. دیدن حیاتی که رها از نفوذ اهریمنان می‌شکفت، در وی احساس رضایت ایجاد می‌کرد. عشقش به حیات، اراده‌اش را برای مقابله با ویدلردها و خنثی کردن نقشه‌های شوم‌شان، هر چه که بودند، برمی‌انگیخت.

بالاخره اهریمنان تلاش‌هایشان را دو چندان کرده و جهان‌های بیشتری را در مرگ و تباهی غرق نمودند. آنچه باعث نگرانی سارگراس شد این بود که فهمید قبلا با بسیاری از این اهریمنان جنگیده و پس از اینکه آنان را در جهان مادی شکست داده، ارواحشان به سادگی به ماریپیچ زیرین بازگشته و نهایتاً در کالبد جدیدی متولد شده‌اند.

تنها راه برای نابودی دائمی اهریمنان این بود که یا آنان را در ماریپیچ بکشد یا در نواحی از تاریکی عظیم که از انرژی‌های ناپایدار آن قلمرو اشباع شده باشد؛ اما سارگراس هنوز از این حقیقت بی‌اطلاع بود. تنها می‌دانست که راهکارهای اخیرش بی‌نتیجه و برای

نابودی دشمنانش کافی نبوده است. به روش دیگری نیاز داشت که جلوی آنها را بگیرد.

پانتئون که نگران گسترش و جریان مداوم فعالیت‌های اهریمنی بود، تایتان دیگری را به نام آگرامار برای کمک به قهرمانش گسیل داشت که گرچه در نبرد بی تجربه بود، اما به سرعت می‌آموخت و فرا می‌گرفت. او مورد تمجید سارگراس واقع شد و به معاون قابل اعتماد تایتان جنگجو تبدیل گردید. در طول هزاره‌های بسیار، شانه به شانه جنگیدند و سپر نفوذناپذیری علیه یورش‌های اهریمنی ویرانگر گشتند.

با قابلیت‌های آگرامار در ادامه دادن جنگ، سارگراس وقت داشت تا ویژگی‌های مارپیچ زیرین را به دقت بررسی کند و راهی برای بازداشتن اهریمنان بیابد. علیرغم اینکه هنوز این قلمرو ناپایدار را دقیق و کامل نشناخته بود، اما یاد گرفته بود که چگونه برخی از انرژی‌هایش را اداره کند و شکل دهد. سارگراس از این دانش استفاده کرد تا در مارپیچ زندانی بسازد. این زندان که به نام ماردوم<sup>۱</sup> یا تبعیدگاه<sup>۲</sup> شناخته می‌شد، بعنوان فضای محدود غیرقابل نفوذی عمل می‌کرد که هیچ کس نمی‌توانست از آن فرار کند. اهریمنان پس از شکست، طولی نمی‌کشید که دوباره متولد می‌شدند. پس اکنون باید در این زندان محصور می‌شدند، جایی که برای ابد محکوم به عذاب بودند.

همانطور که آگرامار و سارگراس پیکارشان را ادامه می‌دادند، زندان از اهریمنان اسیر و انرژی فلّ ویرانگرشان لبریز شد. به زودی این انرژی‌ها آنقدر افزایش یافت که اهریمنان شروع به گسستن حائل میان مارپیچ و جهان مادی کردند. زندان در فاصله‌ای دور از تاریکی عظیم فراسو همچون ستاره‌ای سوزان و تازه شکل گرفته، پدیدار گردید.

<sup>1</sup> - Mardum

<sup>2</sup> - The Plane Of Banishment

به زودی تلاش‌های دلاورانه‌ی سارگراس و آگرامار موجب صلح در کیهان شد. یورش‌های اهریمنی، تهدیدی دائمی برای تاریکی عظیم باقی ماندند؛ اما بطور فزاینده‌ای کاهش یافتند. جهان تایتان‌ها پیشرفت کرد و حیات با تمام پیچیدگی‌هایش شکفت.

## اراده‌ی وید

همچنان که پانتئون در جستجوی روح جهان‌های خفته بود، سارگراس و آگرامار به شکار اهریمنان سرگردان ادامه می‌دادند. دو قهرمان موافق بودند که اگر جدا از هم کار کرده و تنها در صورت نیاز مبرم به کمک، یکدیگر را آگاه کنند، می‌توانند جهان‌های بیشتری را محافظت نمایند. بنابراین، به راه‌های جداگانه‌ای رفتند. این تصمیم‌گیری زمانی بود که سارگراس به نقشه‌های وحشت‌انگیز ویدلردها پی برد.

او به گوشه‌ی دوردستی از تاریکی عظیم رفت، جایی که انرژی‌های پلید وید از جهانی تاریک و خشک به خارج ساطع می‌شد. سارگراس در آنجا موجودات غول‌پیکری را یافت که هرگز ندیده بود؛ سراسر سطح جهان در حال فساد بود. این‌ها خدایان باستانی بودند که خودشان را در جهان جای داده و جهان را در پوششی از انرژی‌های وید پنهان کرده بودند.

سارگراس با ترس بسیار فهمید که این جهان، جهانی معمولی نبود. او صدای خواب دیدن روح جهان را در مرکزش شنید؛ سارگراس با توجه به روح جهان‌های دیگر دریافت که این خواب‌ها، رویاهای شیرین نبودند بلکه کابوس‌های خوفناکی بود.

ریشه‌های خدایان باستانی، اعماق زمین را کنده و روح تایتان خفته را در سایه پنهان کرده بود.

انجمن ناثرزیم‌ها نیز به وجود این جهان تاریک پی برده بود. آنان میان خدایان باستانی ساکن شده و در مجاورت قدرت‌های تاریک خدایان آسوده بودند. سارگراس که شرارت ناثرزیم را احساس کرد، آنان را اسیر نمود و مورد بازجویی قرار داد. اهریمنان شکست‌خورده آنچه را درباره‌ی خدایان باستانی و نیت ویدلردها فهمیده بودند، شرح دادند. اگر نیروهای وید در به فساد کشاندن تایتان در حال تولد موفق می‌شدند، تایتان خفته همچون موجودی بسیار پلید چشم می‌گشود و هیچ قدرتی در آفرینش، نه حتی پانتئون، نمی‌توانست در برابرش ایستادگی کند. در نهایت، تایتان فاسد تمام ماده و انرژی جهان را مصرف می‌کرد و تمام موجودات را در اختیار ویدلردها قرار می‌داد.

سارگراس، قهرمان شکست‌ناپذیر تایتان‌ها، برای اولین بار ترسید. برای او روشن شد که ویدلردها همچون پانتئون، بدنبال روح جهان‌ها می‌باشند. ساگراس هرگز تصورش را هم نمی‌کرد که انرژی‌های وید می‌تواند یک تایتان در حال خواب را کاملاً فاسد کند.

با این حال مدرک، درست مقابل دیدگانش بود.

خشم و دلهره، روح سارگراس را سوزاند. او ناثرزیم را با یک انفجار خشمش آنچنان در هم کوبید که انواع اهریمنان را کاملاً نابود کرد. سپس توجه سارگراس به خود جهان تاریک جلب شد. وقتی فهمید تنها یک راه وجود دارد که تایتان پلید را از برخاستن بازدارد، قلبش از غم و اندوه به درد آمد.

سارگراس با یک حرکت شمشیرش، آن جهان را به دو نیم تقسیم کرد. انفجار حاصل، خدایان باستان و انرژی‌هایشان را نابود کرد، اما به همان ترتیب تایتان در حال تولد را نیز کشت.

سارگراس بی‌درنگ بسوی پانتئون رفت و آگرامار را نیز در کنارش طلبید و در حضور تایتان‌ها، یافته هایش را توضیح داد. دیگر اعضای پانتئون از آنچه فهمیدند حیرت کردند، اما بیش از آن از رفتار نسنجیده‌ی سارگراس مبهوت شدند و وی را برای کشتن غیرضروری یکی از خویشاوندانشان سرزنش نمودند. آن‌ها عنوان کردند که اگر سارگراس برای دریافت کمک احضارشان کرده بود، می‌توانستند فساد روح جهان را بزدايند.

علیرغم اینکه سارگراس سعی کرد تا آنان را متقاعد کند که آنچه انجام داده بود ضرورت داشت، اما متوجه شد که بی‌نتیجه است. دیگر تایتان‌ها آنچه را که او دیده بود، ندیده بودند. آنان هرگز نمی‌توانستند دریابند که چرا چنین اقدامات شدیدی را انجام داده بود. غیر از آگرامار، سایر تایتان‌ها هیچ اطلاعات دست اولی از وید و اهریمنان نداشتند. آنان نمی‌توانستند عمق چنین کینه‌ورزی و قدرت تباه‌کننده‌ای را درک کنند.

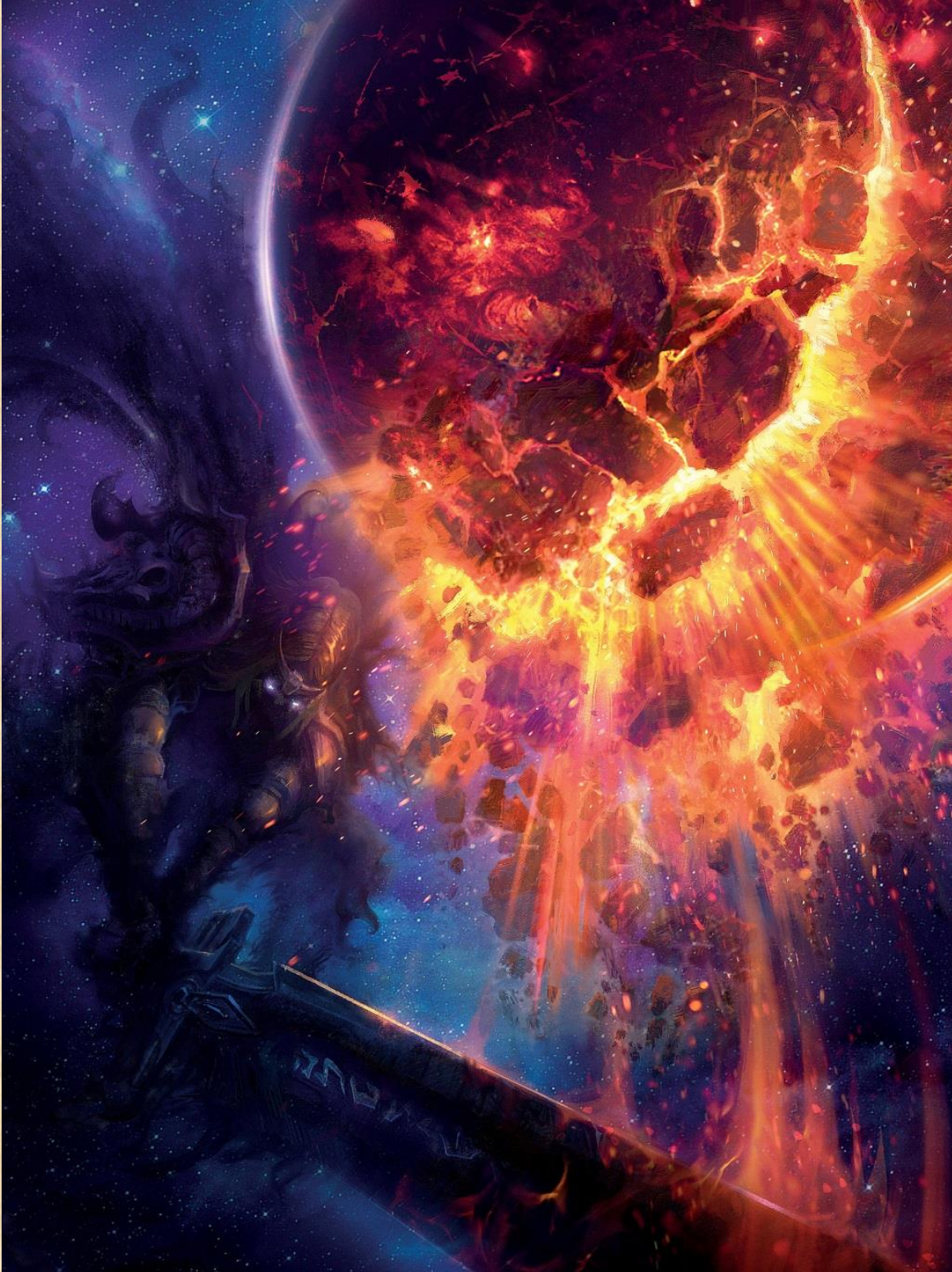
بحث‌های تندی میان سارگراس و سایر اعضای پانتئون درباره‌ی اینکه بهترین عملکرد در برابر تهدید پیش‌آمده از جانب ویدلردها چه هست، درگرفت. مهمتر از همه، سارگراس ترسید که اگر خدایان یک روح جهان را فاسد کرده بودند، چه بسا سایرین را نیز فاسد کرده باشند. ممکن بود برای بازداشتن آنان دیر شده باشد.

سارگراس ترس فزاینده‌اش را ابراز نمود، ترسی که قبلا تصویری مبهم بود، اما پس از مواجهه‌اش با خدایان باستان آن را باور کرده بود. تنها با سوزاندن بی‌درنگ تمام آفرینش، تایتان‌ها می‌توانستند شانس‌ی داشته باشند تا مانع هدف نهایی ویدلردها شوند. در ذهن سارگراس، جهانی بدون حیات از جهانی که ویدلردها بر آن حکومت کنند، بهتر بود. حیات قبلا در کیهان ریشه دوانده بود. شاید پس از آنکه کیهان از فساد زدوده می‌شد، حیات بار دیگر شکل می‌گرفت.

این نظر باعث وحشت سایر اعضای پانتئون شد. ائونار، استوار کننده‌ی حیات، به سارگراس یادآوری کرد که تایتان‌ها سوگند یاد کرده بودند تا در هر زمان ممکن از زندگان محافظت کنند. هیچ چیز نمی‌تواند آنقدر حاد باشد که انهدام سیستمیک را توجیه کند. حتی آگرامار در برابر پیشوایش ایستاد و عنوان کرد که باید راه دیگری برای شکست دادن ویدلردها باشد. او به سارگراس اصرار کرد تا از این نقشه‌ی شوم دست بردارد و به راه حل دیگری بیندیشد.

سارگراس تحت تاثیر سرخوردگی و احساس اینکه مورد خیانت قرار گرفته، از سایر تایتان‌ها خشمگین شد. او بخوبی می‌دانست که خویشاوندانش هرگز منطقی نمی‌اندیشند. اکنون که آنان برای زدودن فساد ویدلردها کمکی نمی‌کنند، پس خود چنین خواهد کرد.

این آخرین باری بود که تایتان‌های پانتئون او را به عنوان یکی از اعضای خودشان دیدند.



**سارگراس، روح جهان فاسد شده را از بین می برد.**





فصل دوم

# آزرات نخستین

امپراتوری سیاه.

## حکومت عناصر

طی ادوار طولانی، پانتئون جستجوی کیهان را ادامه داد تا تایتان‌های در حال تولد را بیابد و نظم را در جهان‌های بی‌شماری که در حال پیشرفت بودند، برقرار کند. با این وجود، علی‌رغم تلاششان، خویشاوندان دیگری نیافتند. گهگاه، تایتان‌های پانتئون نسبت به ثمربخشی جستجوییشان دچار تردید می‌شدند؛ اما همیشه تصمیم می‌گرفتند تا بیشتر تلاش کنند. آنان در قلب‌هایشان می‌دانستند که روح جهان‌های بیشتری وجود دارد و این امید، عزمشان را جزم می‌کرد.

اعضای پانتئون درست می‌اندیشیدند؛ اما این موضوع را نمی‌دانستند. جهان شگفت‌انگیز نوینی در گوشه‌ای دورافتاده در تاریکی عظیم شکل گرفت. در اعماق هسته‌ی این جهان، روح مقتدر و شریف تایتان، حیات یافت.

این جهان، روزی بعنوان آزارا شناخته می‌شود.

همچنان که تایتان در حال تولد رشد می‌کرد، ارواح عناصر در سطح جهان می‌گشتند. در طول اعصار، این مخلوقات، کاملاً نامنظم و ویرانگر شدند. روح جهان نورسته، بقدری

بزرگ بود که مقدار زیادی از عنصر پنجم، روح، را به درون کشیده و مصرف کرده بود. بدون این نیروی اصلی که تعادل را ایجاد می‌کرد، ارواح عناصر دچار هرج و مرج می‌شدند.

آتش، خاک، هوا و آب نیروهایی بودند که بر جهان نوپا حکمروایی می‌کردند. آنان از جدال بی‌پایان محظوظ می‌شدند و آزارت را در دگرگونی همیشگی نگه می‌داشتند. چهار ارباب عنصری که فراتر از درک فانیان، قدرتمند بودند بر تعداد بی‌شماری از ارواح کم اهمیت‌تر بطور کامل فرمانروایی می‌کردند.

هیچ یک از اربابان عنصری نمی‌توانستند با ارباب باد، آل‌آکیر<sup>۱</sup> بی‌رحم و مکار برابری کنند. او اغلب، خادمان زیرک و پراشوبش را می‌فرستاد تا جاسوسی دشمنانش را کرده و بی‌اعتمادی را میان صفوفشان بپراکنند. با بهره‌گیری از نیرنگ و فریبکاری، می‌توانست سایر عناصر را در برابر یکدیگر به رقابت وادارد؛ تنها پس از تضعیف دشمنان، خدمتگزارانش را در ابراز خشم شدیدشان آزاد می‌گذاشت. با این شیوه، بادها زوزه می‌کشیدند و آسمان‌ها با طوفان‌ها تیره می‌شدند. همچنانکه آذرخش می‌غرید، گردبادِ عناصرِ آل‌آکیر از آسمان‌ها نعره می‌کشید و دشمنانش را با تندباد مهیبی احاطه می‌کرد.

ارباب آتش، راگناروس<sup>۲</sup>، روش‌های بزدلانه‌ی آل‌آکیر را تحقیر می‌کرد. او، با اشتیاقی گستاخانه و شدت عملی وحشیانه دشمنانش را نابود می‌کرد. هرجایی که گام می‌نهاد، آتش‌فشان‌ها از میان پوسته‌ی جهان منفجر می‌شدند و رودهایی از آتش و ویرانی را به بیرون فوران می‌کردند. راگناروس برای هیچ چیز، بیش از جوشاندن دریاها، تبدیل کوه‌ها به گدازه‌های آتشفشانی و خفه کردن آسمان با اخگر و خاکستر آتشفشانی

<sup>1</sup> Al' Akir

<sup>2</sup> Ragnaros

اشتیاق نداشت. سایر اربابان عنصری نسبت به راگناروس بخاطر یورش‌های ویرانگر و گستاخانه‌اش، نفرت عمیقی در دل داشتند.

ترازین<sup>۱</sup>، مادر سنگها<sup>۲</sup>، منزوی‌ترین فرمانروای عناصر بود. او که همیشه محافظ فرزندان‌ش بود، سلسله کوه‌های سر به فلک کشیده را برافراشت تا تهاجمات دشمنانش را دفع کند. تنها بعد از اینکه دشمنانش خودشان را در برابر استحکامات غیر قابل نفوذی که مادر سنگها به وجود آورده بود، می‌فرسودند، دره‌های بسیار بزرگ همواری را در زمین ایجاد می‌کرد و کل ارتش عناصر را می‌بلعید. آنانی که نجات می‌یافتند در ضیافت قدرتمندترین خدمتگزاران ترازین، مورد عفو قرار می‌گرفتند؛ یعنی در کوه‌های بی‌گذشت کریستال و سنگ، قدم می‌گذاشتند.

نپتولون<sup>۳</sup> خردمند، شکارچی امواج<sup>۴</sup>، مراقب بود که نقشه‌های آل‌آکیر او را اغوا نکند یا به خادمانش برای حملات بی‌حاصل علیه دژ ترازین، تعهدی ندهد. همچنان که ارتش‌های آتش، هوا، و خاک در سراسر آزراث نبرد می‌کردند، شکارچی امواج و عناصرش با حملاتی ماهرانه رقبایشان را پراکنده و مغلوب می‌نمودند. هنگامی که دشمنانش می‌گریختند، نپتولون آنان را زیر امواج مقاومت ناپذیر که حتی زمین‌های کوهستانی مرتفع ترازین را کوتاه جلوه می‌دادند، در هم می‌شکست.

طی هزاره‌های بی‌شمار، نبرد واپسین میان اربابان عنصری در جریان بود. فرمانروایی بر آزراث، بطور پیوسته میان جناح‌ها، نوسان داشت و هر یک در تلاش بود تا جهان را مطابق تصور خود نوسازی کند. با این وجود، برای عناصر، پیروزی در مقایسه با خود

1 Therazane

2 Stonemother

3 Neptulon

4 Tidehunter

پیکار، از اهمیت کمتری برخوردار بود. برای آنان وضعیت اسفبار جهان، جالب توجه می نمود و تنها خواسته شان ادامه یافتن چرخه ی بی پایان هرج و مرج بود.

# فرا رسیدن خدایان باستانی

اربابان عنصری در میان این اغتشاشات نخستین مسرور بودند تا زمانیکه، خدایان باستانی از تاریکی عظیم سقوط کردند. آنان بر روی آزرث افتادند و خودشان را در نقاط مختلفی در سراسر جهان جای دادند. این خدایان باستان که بر فراز زمین سر به فلک کشیدند، کوههایی از گوشت بودند، آبله‌گون و سیاه از صدها دهانی که دندان قروچه می‌کردند و با چشمانی بی‌احساس. به زودی بخار مسموم کننده‌ی نومیدی هر چه را که در سایه‌های بی‌قرارشان واقع شده بود، در بر گرفت.

خدایان باستانی همچون تاول‌های چرکی بزرگ و سرطانی، اثر تباه‌کننده‌شان را در سراسر زمین گسترش دادند. سرزمین‌های اطرافشان دسته دسته جوشیدند، خشک و سیاه و بی‌جان شدند. تمام مدت ریشه‌های خدایان باستانی بسوی پوسته‌ی جهان می‌خزید و عمیق و عمیق‌تر بسوی قلب بی‌دفاع آزرث پیش می‌رفت.

ماده بنیادی از پیکرهای آفت‌زده‌ی خدایان باستانی فرو چکید و به دو نژاد مجزا حیات بخشید. اولی نراکی‌های<sup>۱</sup> مکار و باهوش بودند که بعنوان "بی‌چهره‌ها" نیز شناخته

<sup>1</sup> n'raqi

می شدند. دومی آکیرها بودند، موجودات حشره‌مانندی با برگشت‌پذیری و قدرت باورنکردنی. با تجلی مادی اراده‌ی خدایان باستانی، هر دو این نژادها با وفاداری متعصبانه‌ای کمر به خدمت اربابان خود بستند.

خدایان باستان از طریق خدمتگزاران جدیدشان، مرزهای سلطنت خود را تا دوردست‌ها بسط دادند. نراکی‌ها همچون کارفرمایان بی‌رحمی رفتار می‌کردند، آکیرها را بعنوان کارگر به کار می‌گرفتند تا دژهای سر به فلک کشیده و شهرمعبدها را گرداگرد پیکرهای غول‌آسای اربابانشان بنا کنند. بزرگ‌ترین این دژها اطراف یاشارج<sup>۳</sup>، قدرتمندترین و شرورترین خدایان باستانی، ساخته شد. این تمدن نوشکفته نزدیک مرکز پهناورترین اقلیم آزراث قرار داشت. متصرفات یاشارج، بعلاوه‌ی قلمروی سایر خدایان به زودی سراسر جهان را در بر گرفت و بعنوان امپراتوری سیاه<sup>۴</sup> شناخته شد.

عناصر، طلوع امپراتوری سیاه را نادیده نگرفتند. اربابان عنصری، خدایان باستان را چالشی برای حکومتشان در نظر گرفتند و به راه افتادند تا آنان را از جهانشان برانند. برای اولین بار در تاریخ آزراث، ارواح بومی جهان علیه دشمن مشترک متحد شدند.

طوفان آل‌آکیر به خادمان آتشین راگناروس پیوست و گردبادهای شعله‌ور مهیبی ایجاد کرد. این طوفان‌های سوزان آتش، جهان را درنوردید و دژهای امپراتوری سیاه را به خاکستر تبدیل کرد. در جای دیگر، ترازین دیوارهای صخره‌ای ناهمواری بر پا داشت تا دشمنانش را احاطه کند و شهرمعبدهایشان را در هم بشکند. سپس، نپتولون و خادمان مقاومت‌ناپذیرش حرکت کردند و نراکی‌ها و آکیرها را میان تخته‌سنگ سخت و دریا‌های متلاطم در هم کوبیدند. با این وجود، عناصر به رغم شور و حرارتشان، نتوانستند

<sup>1</sup> Faceless ones

<sup>2</sup> aqir

<sup>3</sup> Y'Shaarj

<sup>4</sup> Black Empire

امپراتوری سیاه را سرنگون کنند. اهمیت نداشت که چه تعداد نراکی و آکیر کشته می‌شدند، پیکرهای فاسد خدایان باستانی می‌توانستند باز هم به هر مقدار تولید کنند، همچون تخم‌هایی که در کندوها تولید می‌شوند. نراکی‌ها و آکیرها همچون آفتی توقف‌ناپذیر، سرزمین را فرا گرفتند و انواع عناصر را در هم کوبیدند.

در نهایت، خدایان باستانی، عناصر و اربابانشان را به بردگی گرفتند. بدون ارواح بومی که با نراکی‌ها و آکیرها مقابله کنند، مرزهای امپراتوری سیاه در بیشتر نقاط جهان خشکیده، گسترده شد. تاریکی بی‌وقفه‌ای بر آزارت فرود آمد و جهان در ورطه‌ی رنج و مرگ افتاد.



# اکتشاف آزارا

در این ضمن، آگرامار جستجویش را در ژرفای تاریکی عظیم فراسو، ادامه داد تا تمامی آثار نفوذ اهریمنی را ریشه کن کند. نبردش او را از جهانی به جهان دیگر و از تمدنی اهریمن زده بسوی تمدنی دیگر پیش می برد. گرچه آگرامار از اینکه بار این وظیفه را به تنهایی به دوش بکشد، خسته شده بود، اما هرگز عزمش متزلزل نشد. باور داشت که سارگراس روزی باز خواهد گشت و متوجه می شود که انگیزه ی پانتئون صحیح بوده.

آگرامار در خلال سفر طولانی و تنهایی که داشت اتفاق خارق العاده ای را حس کرد؛ رویاهای بی دغدغه ی روح جهانی خفته که در سراسر کیهان موج می زد. نغمه ی حیات، او را بسوی جهانی که پانتئون تا آن زمان هنوز کشف نکرده بود، پیش برد؛ جهانی که بعدها آزارا نامیده شد.

در مرکز جهان، یکی از خویشاوندان آگرامار آرمیده بود؛ خویشاوندی بسیار قدرتمندتر از هر آنکس که تا آن هنگام مواجه شده بود. روح آنچنان قدرتمند بود که آگرامار رویاهایش را حتی در بحبوحه ی غوغای تکاپویی که سراسر جهان را فراگرفته بود، دریافت.

با این وجود، همچنانکه آگرامار بسوی آزرث پیش می‌رفت و آن را نظاره می‌کرد، وحشت بر او مستولی شد. انرژی‌های وید؛ سطح جهان را همچون جسمی بیمار در بر گرفته بود. خدایان باستانی و امپراتوری سیاه آنان، از جهان ویران پدیدار شدند. روح تایتان در حال تولد به شکل معجزه‌آسایی، پاک باقی مانده بود؛ اما آگرامار می‌دانست که تنها، مسئله‌ی زمان مطرح بود تا روح، تسلیم وید شود.

آگرامار که در پی مشورت با سایر اعضای پانتئون بود، آنان را از کشفش مطلع کرد. مشخصاً، این مسئله مدرکی بود که نشان دهد سارگراس درباره‌ی ویدلردها و نقشه‌هایشان حق داشت. آگرامار به سایر تایتان‌ها اصرار کرد پیش از آنکه آزرث برای همیشه از دست برود، با تمام سرعت اقدام کنند.

ائونار بی‌درنگ از هدف آگرامار پشتیبانی نمود. سایر اعضای پانتئون را ملزم کرد تا درباره‌ی استعداد نهان جهان آزرث بیندیشند. وی عنوان کرد که اگر تایتان جدید به تکامل برسد، می‌تواند حتی از قدرت قابل ملاحظه‌ی سارگراس نیز فراتر رود. بطور قطع، این تایتان می‌تواند برترین جنگاورشان باشد، کسی که قادر است یک بار برای همیشه ویدلردها را براندازد. اما مهمتر از آن، آزرث یکی از خودشان بود، یکی از اعضای گم شده و آسیب‌پذیر خانواده. پانتئون نمی‌توانست خانواده خود را در چنگ ویدلردها رها کند.

سخنان ائونار احساسات سایر اعضای پانتئون را برانگیخت. آنان به اتفاق موافقت کردند تا آزرث را نجات دهند، مهم نبود به چه بهایی.

آگرامار نقشه‌ای جسورانه برای حمله طرح‌ریزی کرد؛ همه‌ی اعضای پانتئون باید به آزرث سفر می‌کردند تا امپراتوری سیاه را که خواستار آزرث بود، نابود کنند. هرچند که، نمی‌توانستند بطور مستقیم وارد عمل شوند. آگرامار می‌ترسید اعضای پانتئون با

پیکرهای غول‌آسایشان آسیب جبران‌ناپذیری به روح جهان وارد کنند، یا حتی او را بکشند. وی پیشنهاد کرد که مصنوعات قدرتمندی بسازند تا بعنوان دستان پانتئون عمل و خواسته‌شان را علیه امپراتوری سیاه دنبال کنند.

تحت راهنمایی خازگوروث، سازنده‌ی بزرگ، پانتئون ارتشی از خادمانی غول‌پیکر، اثیرها<sup>۱</sup> و وانیرها<sup>۲</sup>، را از پوسته‌ی خود آزارت شکل داد. اثیرها از فلز ساخته شده بودند و به قدرت‌های طوفانی دستور می‌دادند. وانیرها از سنگ به وجود آمده بودند و بر خاک فرمان می‌راندند. در مجموع، این موجودات قدرتمند را بعنوان مخلوقات تایتانی<sup>۳</sup> می‌شناختند.

اعضای پانتئون، تعدادی از خادمانشان را از ویژگی‌های خاص خودشان اشباع کردند تا سایر مخلوقات تایتانی را رهبری کنند. این موجودات مختار، بعنوان نگهبانان<sup>۴</sup> شناخته شدند. گرچه در نهایت، ویژگی‌های شخصیتی خودشان را یافتند؛ اما برای همیشه مشخصه‌ها و توانایی‌های خالقان خود را نیز دارا بودند.

آمان‌ثول برخی از توانمندی‌های گسترده‌اش را به رع<sup>۵</sup>، نگهبان اعظم و اودین<sup>۶</sup> نگهبان عطا کرد. خازگوروث، سلطه‌اش را بر خاک و سازندگی به آرکیداس<sup>۷</sup> نگهبان ارزانی داشت. گولگانث فرمانروایی‌اش را بر طوفان و آسمان‌ها به ثوریم<sup>۸</sup> و هودیر<sup>۹</sup> نگهبان، بخشید. ائونار به فریای<sup>۱۰</sup> نگهبان، حکمروایی بر گیاهان و جانوران آزارت را داد.

<sup>1</sup> Aesir

<sup>2</sup> Vanir

<sup>3</sup> Titan-forged

<sup>4</sup> Keeper

<sup>5</sup> Ra

<sup>6</sup> Odin

<sup>7</sup> Archaedas

<sup>8</sup> Thorim

<sup>9</sup> Hodir

<sup>10</sup> Freya

نورگانون بخشی از خرد و سلطه بر جادو را به لوکن<sup>۱</sup> و میمیرون<sup>۲</sup> نگهبان واگذار کرد. در آخر، آگرامار، تیر<sup>۳</sup> نگهبان را که بنا بود برترین جنگجو میان مخلوقات تایتانی باشد، از قدرت و شجاعتش بهره‌مند ساخت.

با این ارتش جدید که از پوسته‌ی جهان سرشته شده بودند، پانتئون بسوی جنگ رفت. زمان نابودی امپراتوری سیاه و رها سازی آزارا از تاثیرات اهریمنی، فرا رسیده بود...

---

<sup>1</sup> Loken

<sup>2</sup> Mimiron

<sup>3</sup> Tyr

## خشم مخلوقات تایتانی

با رهبری نگهبانان، مخلوقات تایتانی شمالی‌ترین متصرفات امپراتوری سیاه را در هم کوبیدند.

برگشت‌پذیری و قدرت ارتش پانتئون، از آنان نیرویی توقف‌ناپذیر ساخته بود. آن‌ها خشم خدایان (تایتان‌ها) را بر سر دشمنانشان فرو ریختند، لژیون‌های نراکی و آکیر را نابود و معابدشان را ویران کردند.

ورود مخلوقات تایتانی باعث شد خدایان باستانی کاملاً غافلگیر شوند. آنان در پاسخ به حملات این مهاجمان پوست‌سنگی و فلزی، گیج شده بودند؛ اما در عین حال تصمیم داشتند تا کنترل خود را بر آزارت از دست ندهند. خدایان باستانی بهترین معاون‌هایشان؛ یعنی اربابان عنصری را احضار کردند تا بار دیگر برتری‌شان را اثبات کنند.

اربابان خشمگین عنصری و خادمانشان از همه سو بر مخلوقات تایتان هجوم آوردند. نگهبانان مصمم بودند تا دشمنانشان، ارتش متحد و همیشه هوشیار عناصر را، پراکنده

و مغلوب کنند. بنابراین، آنان نیروهای خودشان را تقسیم و هر یک از گروه‌ها را برای جنگیدن با یکی از اربابان عنصری اعزام کردند.

تیر و اودین داوطلب شدند تا با ویرانگرترین ارباب عناصر؛ یعنی راگناروس، ارباب آتش، مقابله کنند. نبردشان هفته‌ها ادامه یافت و سرزمین را در آتش و گدازه غرق کرد. با این وجود، آشکال فلزی برگشت‌پذیر نگهبانان، آنان را از حملات آتشین راگناروس ایمن نگه داشت. تیر و اودین، با قدرت کامل و نیروی اراده، راگناروس را به پناهگاه آتش‌فشانی خود در شرق عقب راندند. دو نگهبان، در سرزمین دریای جوشان اسیدی و آسمان‌های خفه از خاکستر، ارباب آتش را منکوب کردند.

در این ضمن، آرکیداس و فریا، قدرتش را بر ترازین، مادر سنگها، فرود آوردند. فرمانروای عناصر برای محافظت از خود و خادمانش، بسوی سنگ ماریچ سر به فلک کشیده‌ای که آن را خانه می‌نامید، عقب‌نشینی کرد. آرکیداس از سلطه‌اش بر خاک بهره گرفت تا پی‌دژ را تضعیف کند و غول‌های صخره‌ای را که از آن نگهبانی می‌کردند، در هم بکوبد. آنگاه فریا ریشه‌های سبز را از زمین برآورد تا دژ را احاطه کنند. آنان از میان سنگ و کریستال خزیدند، به دیوارهای دژ پیچیدند و آن‌ها را بر سر ترازین فرود آوردند.

رَع، ثوریم و هودیر جنگ را علیه آل‌آکیر، ارباب باد پیش بردند. با استفاده از سلطه‌شان بر آسمان‌ها و طوفان، ارباب عنصری را وادار به عقب‌نشینی به پناهگاهش در میان قله‌های مرتفع آزارت کردند. در پایان، سه نگهبان، قدرت ارباب عنصری را علیه خودش واداشتند و آل‌آکیر را بر فراز ملک رفیعش، شکست دادند.

نپتولون، شکارچی امواج، و خادمانش به یاری اربابان عنصری حاضر در کارزار شتافتند؛ اما لوکن و میمیرون بر سر راهش کمین کرده بودند. دو نگهبان، با فراست از هر سو بر

نیروهای نپتون یورش بردند و بر آنها پیشی گرفتند. نهایتاً، لوکن قدرت‌های پنهانش را برای منجمد کردن و نابودی انواع عناصر آب رها کرد؛ در همان حال میمیرون بندهایی جادویی ساخت تا خود نپتون را اسیر کند.

گرچه اربابان عنصری مغلوب شدند، نگهبانان می دانستند که نتوانسته‌اند آنها را کاملاً نابود کنند. ارواح عناصر به خود آزرات پیوند خورده بود. اگر آنان کشته می‌شدند، شکل جسمانی آنان بار دیگر، به سادگی با گذشت زمان شکل می‌گرفت.

رع به زودی راه حلی یافت. وی شروع به زندانی کردن عناصر نمود، همانطور که سارگراس در رابطه با اهریمنان چنان کرده بود. رع ابتدا از هلیا<sup>۱</sup>، مخلوق تایتانی مستعد در افسونگری، درخواست کمک کرد. آنان با هماهنگی کار کردند تا چهار قلمروی بهم پیوسته، در بُعدی کوچک بسازند که دشت عناصر (سطح عنصری)<sup>۲</sup> نام گرفت. سپس، رع و هلیا اربابان عنصری و تقریباً تمامی خادمانشان را به این زندان افسون شده تبعید کردند.

راگناروس و عناصر آتش به نقطه‌ای سوزان از دشت عناصر تبعید شدند که فایرلندز<sup>۳</sup> شناخته می‌شد. ترازین و عناصر خاک در غارهای کریستالی دیپ‌هلم<sup>۴</sup> حبس شدند. آل‌آکیر و عناصر هوا در میان مارپیچ ابری اسکای‌وال<sup>۵</sup> زندانی گشتند. سرانجام، نپتون و عناصر آب در ژرفای عمیق ابیسال ماو<sup>۶</sup> کشیده شدند. تنها معدودی از عناصر بر روی آزرات باقی ماندند. با رفتن رهبرانشان، این موجودات، پراکنده شدند و جنگ را رها کردند.

<sup>1</sup> Helya

<sup>2</sup> Elemental Plane

<sup>3</sup> Firelands

<sup>4</sup> Deepholm

<sup>5</sup> Skywall

<sup>6</sup> Abyssal Maw

پس از زندانی کردن عناصر، نگهبانان توجه خود را به لژیون آگیری امپراتوری سیاه معطوف کردند. بسیاری از این موجودات حشره‌مانند که زیر زمین ویران می‌خزیدند، در دخمه‌های وسیعی ساکن شدند. آرکیداس سنگ و خاک را تحت اراده‌ی خودش در آورد و در نتیجه نقب‌های آگیری‌ها را فرو ریخت و این موجودات بسوی سطح زمین رانده شدند. به مجردی که از پناهگاه‌هایشان بیرون آمدند، خود را در محاصره‌ی مخلوقات تایتانی دیدند.

نبرد میان مخلوقات تایتانی و آگیری‌ها به طور غیرمنتظره‌ای سخت بود. در نهایت نگهبانان، بیشتر گونه‌ی آگیری را نابود کردند. گروه‌های کوچکی از این موجودات حشره‌مانند، آنانی که در اعماق زمین نقب زده بودند، از خشم نگهبانان گریختند. با این وجود، ضعیف‌تر از آن بودند که به ضد حمله دست بزنند.





نبرد مخلوقات تایتانی و اربابان عنصری.



## نقشه آزارات تحت کنترل امپراتوری سیاه.

## سقوط امپراتوری سیاه

پیروزی بر آگیری‌ها و عناصر به نگهبان امیدواری داد؛ اما می‌دانستند که بزرگترین نبردشان در پیش است. متفقا نگاهی به موقع بر قلب امپراتوری سیاه انداختند؛ یعنی شهر معبد پهناوری که اطراف خدای باستانی یاشارج ساخته شده بود. با سرنگون کردن قدرتمندترین استحکامات نراکی‌ها در آزارا، نگهبانان معتقد بودند که با یک حمله‌ی سریع می‌توانند دشمنانشان را در هم بشکنند.

نگهبانان همچنان که می‌جنگیدند، از میان دسته‌های نراکی بسوی یاشارج کوه‌پیکر پیش می‌رفتند. تا مهاجمان به شهر نفوذ کنند و خود خدای باستانی را مورد حمله قرار دهند، همه جا مملو از پیکرهای در هم شکسته و مجروح مخلوقات تایتانی و نراکی به طور یکسان شده بود.

یاشارج از آنچه نگهبانان انتظار داشتند، قدرتمندتر بود. ذهن مخلوقات تایتانی را مسموم کرد، ترسهایشان را فراخواند و افکارشان را تیره و تار کرد.

پانتئون نگران شد که مبادا خادمانشان مغلوب شوند. علیرغم خطر آسیب رساندن به جهان، تصمیم گرفتند که مستقیماً وارد عمل شوند. آمان ثول خودش از راه آسمان‌های طوفانی آزارا فرود آمد و کالبد بی‌قرار یاشارج را در اختیار گرفت. با حرکت دست قدرتمندش، خدای باستانی را از پوسته‌ی جهان برکند. در آن لحظه، پیکر غول‌آسای یاشارج از هم دریده شد. صدای مهیب مرگ خدای باستانی، قله‌کوه‌ها را متلاشی و صدها مخلوق تایتانی را در جایی که ایستاده بودند، نابود کرد.

یاشارج مرده بود؛ اما بیش از آنچه آمان ثول تصور می‌کرد در آزارا ریشه دوانده بود. به هنگام برکندن خدای باستانی از زمین، وی بی‌اختیار شکافی بر سطح زمین بجای گذاشت. انرژی‌های ناپایدار آرکین؛ یعنی نیروی حیاتی تایتان در حال تولد، از شکاف فوران کرد و سراسر جهان را به تلاطم درآورد.

پانتئون که از تغییر جهت وقایع وحشت کرده بود، متوجه شد نمی‌تواند خطر چنین روشی را برای کشتن سایر خدایان باستانی، بپذیرد. موجودات شرور، چنان عمیق در جهان ریشه کرده بودند که با برکندنشان، خود آزارا هم نابود می‌شد.

پانتئون دریافت که تنها چاره‌ی کار، حبس کردن خدایان باستانی بود؛ جایی که برای همیشه، شرارتشان را گذاشته و محصور کنند. این وظیفه‌ای دشوار بود؛ اما با کمک نگهبانان امکان‌پذیر می‌نمود. به دستور پانتئون، مخلوقات تایتانی نقشه‌ای طرح کردند تا آخرین بقایای امپراتوری سیاه را نیز بزدایند. آنان می‌بایست با هر یک از خدایان باستانی مستقیم می‌جنگیدند. به محض اینکه آنان را تضعیف می‌کردند، آرکیداس باید فضاهایی زیرزمینی ایجاد می‌کرد تا محصورشان کند. سپس، میمیرون باید دستگاه‌های غول‌آسایی می‌ساخت تا خدایان باستانی را در آن فضاها زندانی نماید. هنگامی که این

کار انجام می‌شد، لوکن باید زندان را آکنده از افسونی می‌کرد که شرارت خدایان باستانی را خنثی کند.

با شکل‌گیری نقشه‌هایشان، مخلوقات تایتانی پیکارشان را آغاز کردند. همچنانکه مخلوقات تایتانی در مسیرشان از جنوب شرق به سوی استحکامات نژات<sup>۱</sup> پیش می‌رفتند، نبرد بزرگ، سراسر سرزمین را به آشوب کشید. پس از شکست دادن خدای باستانی، نگهبانان با استفاده از قدرتشان او را در زندان زیرزمینی حبس کردند.

سپس، مخلوقات تایتانی راهی جنوب غرب شدند به سوی شهر معبد پهناوری که اطراف سومین خدای باستانی، کثون<sup>۲</sup>، ساخته شده بود. نگهبانان و متحدانشان، پیش از آن که خدای باستانی را از پای درآورند، دسته‌های نراکی را از بین بردند. همانند آنچه که با نژات کرده بودند، نگهبانان این موجود را نیز زیر زمین دفن کردند و بر فراز پیکرش زندانی ساختند که خودشان طراحی کرده بودند.

تنها یک خدا مانده بود، یاگ سارون<sup>۳</sup> وحشی و مکار. بنا نبود او به راحتی سقوط کند. همچنان که مخلوقات تایتانی، قلعه‌ی شمالی رو به زوال یاگ سارون را محاصره کرده بودند، خدای باستانی مهمترین ژنرال‌هایش، کتراکسی‌ها<sup>۴</sup>، را اعزام کرد.

کتراکسی‌ها، هیولاهای جنگ‌افروز بودند، بزرگتر و برگشت پذیرتر از سایر نراکی‌ها. آنان قدرتی زیاد و تفکری بی‌رحم داشتند و قدرت‌های تاریک و ملعونشان می‌توانست حتی مخلوقات تایتانی را به جنون بکشاند.

کتراکسی‌های بزرگ و صورت شاخکی، باقی‌مانده‌ی نیروهای امپراتوری سیاه را برانگیختند. آنان از همه طرف به مخلوقات تایتانی هجوم آوردند و صفوفشان را کاهش

<sup>1</sup> N'zoth

<sup>2</sup> C'Thun

<sup>3</sup> Yogg\_ Saron

<sup>4</sup> C'Thraxxi

دادند. تا نگهبانان به یاگ سارون برسند، نیروهایشان به شدت کم شده بود و فهمیدند که برای شکست خدای باستانی، توان رزمی کمی دارند. اگر بخاطر تلاش‌های قهرمانانه‌ی اودین نبود، یاگ سارون، مخلوقات تایتان را نابود کرده بود.

گرچه جنگ، اودین را ترسانده و خرد کرده بود؛ اما قدرت ناچیزش را جمع کرد و به مخلوقات تایتان انگیزه داد تا به ضد حمله دست بزنند. وی به لوکن دستور داد تا طلسم توهم قدرتمندی ایجاد کند تا نیروهای امپراتوری سیاه، خودشان و حتی یاگ سارون را بعنوان دشمن ببینند. در حالی که نیروهای امپراتوری سیاه رو در روی یکدیگر ایستادند، اودین به سرعت حرکت کرد تا دشمنان سردرگمش را از پای درآورد. سایر مخلوقات تایتانی از او پیروی کردند و با یکدیگر توانستند یاگ سارون را آرام کنند. نگهبانان، مطابق رفتارشان با کثون و نزا، خدای باستانی را زیر زمین در زندانی اشباع از افسون قرار داده و آن را قفل کردند.

# چشمه‌ی جاودانگی<sup>۱</sup> و آتشگاه‌های جهان

برای اولین بار در تاریخ آزرث، آرامشی موقتی بر جهان سایه افکند. مخلوقات تایتانی، اربابان بی‌نظمِ عنصری را به سطح دیگری از هستی تبعید کرده بودند. امپراتوری سیاه را نیز زدوده و قدرت سهمگین خدایان باستانی را خاموش کرده بودند. علیرغم تمام مشکلات، آزرث نجات یافته بود.

اما کارهای زیادی برای انجام دادن بود. بیشترین نگرانی نگهبانان، شکاف باقی مانده از برکندن یاشارج از پوسته‌ی زمین به دست آمان‌ثول بود. جریان انرژی دگرگونی‌پذیر آرکین، بطور دائمی از شکاف بزرگ جاری بود و بر سراسر جهان هجوم می‌برد. نگهبانان می‌دانستند که اگر مسئله را نادیده انگارند، این انرژی‌ها در طول زمان، آزرث را تحلیل می‌برد.

<sup>1</sup> Well of Eternity

نگهبانان شبانه روز کار کردند، حفاظی جادویی اطراف شکافِ بجا مانده قرار دادند تا مانع از خروج نیروی حیاتی شوند. نهایتاً، انرژی‌های پرآشوب آرام گرفتند و در تعادل ساکن شدند. همه‌ی آنچه از شکاف باقی ماند، دریاچه‌ی وسیعی از انرژی درخشان بود که نگهبانان آن را "چشمه‌ی جاودانگی" نامیدند. پس از آن، نیروی این چشمه‌ی شگفت‌انگیز بر جهان آسیب‌دیده ریخته شد تا به حیات کمک کند که ریشه بگیرد و در سراسر جهان، شکوفا گردد.

با ترمیم شکاف، نگهبانان در پی تقویت روح جهان در حال تولد و پایدار کردن نیروی حیات آن برآمدند. برای انجام این کار، آرکیداس و میمیرون قدرت‌هایشان را ترکیب کردند تا آتشگاه اراده<sup>۱</sup> و آتشگاه تکوین<sup>۲</sup> را بسازند. این دو دستگاه خارق‌العاده که پشت سر هم بسته شده و به طور همزمان کار می‌کردند، انرژی کیهانی را بر روح خفته‌ی آزرث دمیدند. آتشگاه اراده باید در مناطق شمالی جهان جای می‌گرفت و آگاهی رو به رشد روح جهان را شکل می‌داد. آتشگاه تکوین باید در مناطق جنوبی آزرث نصب می‌شد و آهنگ اعماق زمین را تنظیم و پیکر روح جهان را تقویت می‌کرد.

پس از اینکه این دو دستگاه ساخته شد، نگهبانان مشغول کار شدند. اودین بر کار نصب آتشگاه اراده در سلسله کوه‌هایی که به نام قله‌های استورم<sup>۳</sup> نامیده می‌شد، نظارت کرد. پانتئون، اودین را برای عملکرد دلیرانه‌اش در جنگ با خدایان باستانی، بعنوان برگزیده‌ی اصلی<sup>۴</sup> انتخاب کرد و وظیفه‌ی مراقبت از زندان یاگ‌سارون و نگهداری از آتشگاه اراده را به وی سپرد. اودین و دیگر نگهبانان، بی‌درنگ شروع به ساختن دژ بزرگ اولدوآر<sup>۵</sup> کردند تا بعنوان مهمترین استحکامات مخلوقات تایتانی در آزرث استفاده شود.

<sup>1</sup> Forge of Wills

<sup>2</sup> Forge of Origination

<sup>3</sup> Storm Peaks

<sup>4</sup> Prime Designate

<sup>5</sup> Uldaur



این دژ نه تنها زندان یاگ سارون، بلکه می‌بایست آتشگاه اراده و سایر دستگاه‌های طراحی شده‌ی نگهبانان را نیز محافظت کند.

آتشگاه اراده برای منظور دیگری نیز بکار می‌رفت؛ یعنی می‌توانست به ماهیت حیات آزرث متصل شود، به سنگ و فلز زنده، نه تنها به غول‌ها، بلکه به انواع مخلوقات تایتانی نیز شکل و آگاهی ببخشد. این نسل جدیدِ مخلوقات تایتانی می‌بایست به نگهبانان کمک کنند تا نظم را در جهان برقرار سازند.

همچنان که آتشگاه اراده به سرعت و با تعداد زیاد، این مخلوقات تایتانی را تولید می‌کرد، نگهبان اعظم رَع، سفری به سوی جنوب در پیش گرفت تا آتشگاه تکوین را نصب کند. تعدادی از موجودات سنگی که اخیراً توسط آتشگاه اراده ساخته شده بودند؛ از قبیل غول‌های انوبیسات<sup>۱</sup>، تولویرهای شیرمانند<sup>۲</sup> و مَگوهای تسخیرناپذیر<sup>۳</sup>، او را همراهی می‌کردند.

رَع در طول مسیر فهمید که بقایای جسد یاشارج در سراسر نقاط جنوب پاشیده شده بود. هنگامی که آمان‌ثول، خدای باستانی را از آزرث جدا کرد، تکه‌هایی از آن موجود بر روی جهان افتاد و زمین را از شرارت آکند. بزرگترین تکه‌ی دست‌نخورده‌ی یاشارج، قلب او بود؛ توده‌ای گوشتِ آلوده که از انرژی‌های وید در جوش و خروش بود.

رَع بجای اینکه قلب را نابود کند، سردابی زیرزمینی ساخت تا آن را در بر گیرد و شرارتش را خنثی کند. وی و دیگر نگهبانان می‌دانستند که بررسی قلب، می‌تواند به آنان کمک کند تا ماهیت خدایان باستانی و دیگر موجودات وید را درک کنند. رَع،

<sup>1</sup> Anubisath giants  
<sup>2</sup> Leonine tol'vir  
<sup>3</sup> Indomitable mogu

موگوهایش را برای مراقبت از سردابه‌ی یاشارج گماشت. آنان می‌بایست از زمین‌های اطراف نیز همانطور محافظت و مراقبت می‌کردند.

سپس، رَع سفرش را به سوی غرب ادامه داد. آنجا، او و همراهانش آتشفشان تکوین را در زمین جای دادند. همچنان که دستگاه شروع به کار کرد، زمین، زیر پای رَع غرید. نگهبان اعظم بزودی دریافت که آتشفشان‌های دوقلو با هم همکاری می‌کنند و انرژی‌های شفابخش را به قلب جهان می‌فرستند. رَع و همراهانش دژ پهناوری را اطراف آتشفشان تکوین بنا کردند. این محل را اولدوم<sup>۱</sup> نامیدند که به جنوبی‌ترین پایگاه عملیاتی نگهبانان تبدیل شد.

آتشفشان تکوین مانند آتشفشان اراده، اهداف دوگانه‌ای داشت. در صورتی که گیاهان و جانوران آزراث در برابر فساد از پای درمی‌آمدند، انرژی‌های شگفت‌انگیزی که داخل دستگاه ذخیره می‌شد، می‌توانست آزاد شود تا کل حیات را در جهان نابود کند و این امکان را بدهد تا حیات دوباره آغاز شود.

رَع نگهبان اعظم، به برخی از تولویرها و آنوبیسات‌ها دستور داد تا برای همیشه از اولدوم حراست کنند. او و سایر خدمتگزارانش به سوی شمال غربی به سرزمینی که بعدها سیلیتوس<sup>۲</sup> نامیده شد، رفتند. این منطقه‌ی بایر و بی‌آب و علف مقرر زندان زیرزمینی خدای باستانی کثون بود. رَع و متحدانشان برای توسعه‌ی منطقه‌ی بالای زندان مشغول کار شدند و در نهایت، استحکامات قدرتمند آهن‌کیراج<sup>۳</sup> را بنا کردند. پس از اتمام کار، نگهبان اعظم به باقی مخلوقات تایتانی دستور داد تا از آن قلعه پاسداری کنند.

<sup>1</sup> Uldum

<sup>2</sup> Silithus

<sup>3</sup> Ahn'Qiraj

با تکمیل شدن کار، رع ادوار متمادی را می‌بایست به گشتن در مناطق جنوبی آزارا  
سپری کند تا از راه دور مخلوقات تایتانی را زیر نظر بگیرد و اطمینان یابد که مسئولیت  
مقدسشان را حفظ می‌کنند.

# سامان دهی آزارا

با جای‌گیری آتشگاه‌های دوقلو در آزارا، نگهبانان برای شکل‌دهی مجدد سطح جهان حرکت کردند. به منظور دستیابی به این هدف، آنان به دیدار نسل جدید خدمتگزارانی که آتشگاه اراده به وجود آورده بود، رفتند.

هر یک از این مخلوقات تایتانی وفادار و قدرتمند، نقش متفاوتی را در نظم بخشیدن و حفاظت از جهان بر عهده داشتند. ارثن<sup>۱</sup> های سنگلاخ و مهربان در ساختن کوه‌ها و تراشیدن پرتگاه‌های جهان تخصص یافته بودند. میمیرون نگهبان، مکا نوم‌های<sup>۲</sup> منظم و خودکار را طراحی کرد تا برای ساخت و نگهداری ماشین‌آلات خارق‌العاده‌ی نگهبانان کمک کنند. موگوهای پوست‌سنگی، هزاران رودخانه و آبراه حفر کردند. وظیفه‌ی حراست از بسیاری از متصرفات نگهبانان بر عهده دو گروه مختلف بود؛ وریکول‌های پوست‌آهنی و تولویرهای مخروطی. نگهبانان برای شکل دادن به محیط، غولان<sup>۳</sup> سنگی

---

<sup>1</sup> Earthen

<sup>2</sup> Mechagnome

<sup>3</sup> Giant

و دریایی قدرتمندی را فراخواندند. آنان باید در پهنه‌ی آزارت می‌گشتند، سلسله کوه‌های سر به فلک کشیده را برمی‌افراشتند و دریاهای ژرف را لایروبی می‌کردند.

همچنان که مخلوقات تایتانی شروع به شکل‌دهی آزارت کردند، فریای نگهبان دست به کار شد تا جهان را با حیات طبیعی، مسکون کند. برای انجام این امر، رویای زمردین، بُعد وسیع و همیشه ناپایدار را از ارواح و جادوی طبیعت، ساخت. این سطح اثیری بعنوان انعکاس آینه‌ای آزارت، به نظم مسیر تکاملی گیاهان و جانوران جهان کمک می‌کرد. در نتیجه‌ی درهم آمیختن ارواح و مخلوقات عجیب و غریب، موجودات غیرمادی در رویای زمردین، شادی کنان در بهشتی سورئال که منزلگاهشان بود، ساکن شدند. رویای زمردین اسرارآمیز، با ادراک فانیان از حقیقت در تقابل بود. مفاهیمی چون زمان و مسافت، هیچ جایگاهی در این قلمروی معنویات نداشت. یک روز در جهان مادی، در رویای زمردین می‌توانست مانند دهه‌ها حس شود.

سپس، فریا جهان را در جستجوی مناطقی که انرژی‌های چشمه‌ی جاودانگی ادغام شده بودند، گشت. این مناطق، مساعدترین شرایط را برای گسترش گیاهان و جانوران جدید داشت. فریا در این مناطق قدرتمند، طبیعت وسیع و محصوره‌ی شکل داد. محل‌هایی که فریا در آنجا کارش را به انجام رساند، در منتهی درجه‌ی مناطق شمالی و جنوبی جهان قرار داشت. آنها شامل نواحی بودند که بعدها به عنوان چاله‌ی آنگورو<sup>۱</sup>، آبگیر شولازار<sup>۲</sup> و سرزمین شکوفه‌های جاودان<sup>۳</sup> معروف شدند.

برترین موجوداتی که در این نواحی پدیدار شدند، حیوانات غول‌پیکری بودند که خدایان وحش نامیده می‌شدند. فریا این موجودات با شکوه را آنچنان تحسین و مراقبت می‌نمود

<sup>1</sup> Un'Goro Crater

<sup>2</sup> Sholazar Basin

<sup>3</sup> Vale of Eternal Blossoms

گویی که فرزندان خودش هستند. اغلب با همراهی خدایان وحش در جهان مادی می‌گشت، جنگل‌ها زیر گام‌هایشان پرتراوت و چمن‌زارها شکوفا می‌شدند. با این وجود، به جایی بیش از سایر مناطق رفت و آمد می‌کردند؛ کوه جنگلی بسیار بزرگی که کوه هایجال<sup>۱</sup> نامیده می‌شد.

فریا از فراز پستی و بلندی‌های هایجال، روح خدایان وحش محبوبش را به رویای زمردین متصل کرد. آنان که محکم به قلمروی اثیری بسته شده بودند، تبدیل به نماد سرزندگی و سلامت آزارا گشتند. از آن پس برای همیشه، هایجال پناهگاه و مکان مقدس خدایان وحش باقی ماند.

همچنان که آفریده‌های فریا گیتی را کاوش می‌کردند، با گونه‌های عجیبی از حیات مواجه شدند. این موجودات، گذشته از اراده‌ی آزاد خودشان، از عناصر آزارا نیز به وجود آمده بودند. به هنگام مهروموم دشت عناصر توسط نگهبانان، برخی از آوارگان از تبعید فرار کردند. خشم این ارواح در طول زمان فروکش کرده و تبدیل به موجوداتی از

---

<sup>1</sup> Mount Hyjal

گوشت و خون شده بودند. برخی از گونه‌های حیات وحش؛ همچون نخست اژدهایان<sup>۱</sup> از این عناصر پیشین شکل گرفته بودند.

بالاخره، نگهبانان و خادمانشان، اقلیم اصلی آزارا را به ثبات رساندند، قاره‌ای که پر از انواع گیاهان و جانوران بود. همچنان که تاریکی فرود آمد، مخلوقات تایتانی، جهانی را که شکل داده بودند پیمودند و این نخستین قاره را کالیمدور<sup>۲</sup> نامیدند. "سرزمین فروغ جاودان ستاره<sup>۳</sup>."

---

<sup>1</sup> Proto Dragon

<sup>2</sup> Kalimdor

<sup>3</sup> Land of Eternal starlight

## جهان رویا

برخی عقیده دارند که فریا رویای زمردین را از هیچ به وجود آورد. سایرین ادعا می‌کنند که این مکان عجیب همیشه به شکل‌های مختلف وجود داشته، رویایی که از روح جهان آزارت متولد شد. گفته می‌شود که فریا این قلمرو را در اختیار گرفت تا آنچه را که به رویای زمردین معروف شد، شکل دهد تا راهی برای برقراری ارتباط با تایتان در حال تولد باشد.



# خدایان وحش

این اسامی از جمله‌ی برترین خدایان وحش بودند:

مالورنه<sup>۱</sup> – گوزن سفید بزرگ

ایسینا<sup>۲</sup> – ویسپ مادر

آگاماگان<sup>۳</sup> – گراز وحشی تیغ‌دار

آویانا<sup>۴</sup> – بانوی پرندگان

اورساک<sup>۵</sup> و اورسال<sup>۶</sup> – لردهای گول‌پیکر خرس‌ها

---

<sup>1</sup> Malorne the White Stag

<sup>2</sup> Aessina the Mother Wisp

<sup>3</sup> Agamaggan the Razorboar

<sup>4</sup> Aviana the Mistress of Birds

<sup>5</sup> Ursoc

<sup>6</sup> Ursol

- تورتولا<sup>۱</sup> – خردمند
- گلدترین<sup>۲</sup> – گرگ بزرگ
- چی جی<sup>۳</sup> – درنای قرمز
- نیوزائو<sup>۴</sup> – گاو نر سیاه
- شوئن<sup>۵</sup> – ببر سفید
- یولن<sup>۶</sup> – اژدهای یشمی

---

<sup>1</sup> Tortolla the Wise

<sup>2</sup> Goldrinn the Great Wolf

<sup>3</sup> chi-Ji the Red Crane

<sup>4</sup> Niuzaao the Black Ox

<sup>5</sup> Xuen the White Tiger

<sup>6</sup> Yu'lon the Jade Serpent: یولن یک اژدهای ابر است که بومی پانداریا می باشد و شکل آن مشابه اژدها های موجود در افسانه ی چین

باستان می باشد

# ارکان آفرینش

پانتئون برای کمک به نگهبانان در نظم‌دهی جهان، مصنوعات<sup>۱</sup> شگفت‌انگیز را به آنان بخشید. این یادگارها بعنوان ارکان آفرینش شناخته می‌شدند. پس از اینکه نگهبانان کار شکوهمندشان را تکمیل کردند، با گذشت زمان، مصنوعات گم و در سراسر سرزمین آزارات پراکنده شدند.

---

<sup>1</sup> Artifact



**غولان سرزمین ها و دریاها را آزارت را شکل می دهند.**

## عزیمت پانتئون

پانتئون خشنود از تلاش‌های نگهبانان و اطمینان از اینکه روح جهان خفته به خوبی تحت مراقبت بود، آماده شد تا برای بازگشت به تاریکی عظیم اقدام کند. کشف آزارا، مدرکی بود دال بر اینکه سایر تایتان‌های در حال تولد می‌توانند در کیهان وجود داشته باشند و تایتان‌ها مشتاقی از سرگیری جستجویشان بودند.

نگهبانان از عزیمت زودهنگام خالقانشان اندوهگین شدند؛ اما در عین حال لبریز از احساس افتخار ناشی از حراست آزارا بودند. برای گرامیداشت عزیمت پانتئون، لوکن و میمیرون مجموعه‌ای از ابزارهای جادویی ساختند که صفحات نورگانون<sup>۱</sup> نامیده شد و تاریخ را همچنانکه اتفاق می‌افتاد رونویسی می‌کرد. اگر هر زمانی پانتئون باز می‌گشت، می‌توانست از آنچه در غیابش پیش آمده بود آگاه شود.

<sup>1</sup> - Discs of Norgannon

آمان‌ثول در آخرین اقدامش پیش از عزیمت، به کانستلری به نام آگالون<sup>۱</sup> دیده‌بان، ماموریت داد تا بعنوان محافظ آسمانی جهان، انجام وظیفه کند. احتمال فساد روح جهان، چیزی بود که تایتان‌ها نمی‌توانستند نادیده بگیرند. اگر چنین چیزی اتفاق می‌افتاد، آگالون اختیار داشت که روند فعال‌سازی آتشفشان تکوین را آغاز کند تا حیات جهان و هرگونه فساد موجود را پالایش نماید.

با انجام این امر، پانتئون مخلوقات تایتانی را بدرود گفت و در ستارگان ناپدید گشت. تایتان‌ها هرآنچه را ممکن بود، برای بهبودی آزارات انجام داده بودند و از تکامل روح جهان اطمینان داشتند. اکنون فقط باید منتظر و امیدوار می‌ماندند که روح جهان روزی برخیزد.

---

<sup>1</sup> - Algalon the Observer

# گالاکروند<sup>۱</sup>

در ادوار پس از عزیمت پانتئون، هزاران گونه‌ی حیات در سراسر جهان، شکوفا شد. خشن‌ترین و زیرک‌ترین گونه‌ها، نخست‌اژدهایان ساکن در شمال سردسیر کالیمدور بودند. گونه‌های متنوع نخست‌اژدهایان، استعدادهای گسترده‌ای از قدرت و توانایی داشتند. برخی، موجودات بالدار و غول‌پیکری با شکیبایی باورنکردنی بودند که ارواحشان با خود جهان ارتباط داشت. سایرین، ناخودآگاه از انرژی‌های پنهان عناصر که به جهان سامانمند نفوذ کرده بودند بهره برداری می‌کردند.

اما یکی از نخست‌اژدهایان که بی‌رحمی و قدرت ویرانگرش، انواع دیگر را کم‌اهمیت جلوه می‌داد، گالاکروند بود. بزرگترین نخست‌اژدهایی که تا آن زمان در سراسر آسمان آزارش اوج گرفته بود. این موجود غول‌آسا، آنچنان قدرتی داشت که می‌توانست با ضربات بال‌هایش تمام جنگل‌ها را مسطح کند. هرچند که قدرت، تنها سلاحش نبود. او زیرکی فوق‌العاده‌ای داشت که باعث می‌شد به یک شکارچی استثنایی تبدیل شود.

<sup>1</sup> - Galakrond

سرانجام گالاکروند، بیشترین تسلط را در شکارگاه های شمال کالیمدور داشت. او به دلیل اشتباهی سیری ناپذیرش، مجبور می شد هرچه را می دید بلعد. ابعاد پیکرش بزرگتر شد. با این وجود، هیچ چیز نمی توانست ولعش را فرو نشاند.

گرسنگی او بقدری شدید بود که شروع به تغذیه از دیگر نخست اژدهایان نمود، حتی از اجسادشان. بلعیدن مردار نخست اژدهایان، در نهایت باعث شد ذهن و پیکر گالاکروند با رنجی مرگبار به پیچ و تاب درآید. اطراف پیکر غول آسایش اعضای ناقص و چشم های بسیاری رویید. انرژی های مرگ از پوست ناهموار گالاکروند وزید و ماده ای که، مرده را احیا می کرد. این قدرت های مرگبار بر روی قربانیان گالاکروند فرو ریخت و آنان همچون پلیدی هایی بی ادراک از مرگ برخاستند.

صفوف خادمان مفلوک گالاکروند گسترش یافت. به زودی، او و پیروان فرومایه اش آسمان کالیمدور را مرعوب کردند. سایر نخست اژدهایان، خسته از رقابت دیرین، نتوانستند مقابل این تهدید جدید متحد شوند.

تیر، قدرتمندترین نگهبانان، اولین نفر از گونه ای خودش بود که متوجه خطر گالاکروند شد. او به سایر نگهبانان آنچه را دیده بود هشدار داد؛ اما نتوانست آنان را به اقدام ترغیب کند. گرچه نگهبانان زمانی سوگند یاد کرده بودند که از جهان محافظت نمایند؛ اما جنگ با خدایان باستانی و سامان دهی آزارش، قدرت دسته جمعی و عزمشان را تضعیف کرده بود. آنان به کلی نسبت به جهان بی اعتنا شده و فقط بر روی سردابه ها و ماشین آلات پنهانشان متمرکز بودند.

اما بی علاقه ای خواهر و برادرانش، تیر را منصرف نکرد. انگیزه ای او برای برقراری عدالت و نظم در جهان، وی را پیش می راند. تیر می دانست که اگر گالاکروند مهار نشود، تمام



طبیعت را می‌بلعد، درد و رنج خود را در اقصی نقاط آزارا منتشر می‌کند. بنابراین، نگهبان در جستجوی راهی برآمد تا نخست‌اژدهای غول‌پیکر و خادمانش را نابود کند.

تیر، جوابش را در پنج اژدها از بهترین و باهوش‌ترین نخست‌اژدهایان موجود یافت: الکسترازا<sup>۱</sup>، نلثاریون<sup>۲</sup>، مالیگوس<sup>۳</sup>، ایسرا<sup>۴</sup> و نزدورمو<sup>۵</sup>. تقریباً هر یک از این موجودات از نژاد متفاوتی فراخوانده شده بودند و هر یک قدرت منحصر به فردی را به نمایش می‌گذاشتند. حتی دو خواهر به نام‌های الکسترازا و ایسرا بر توانایی متفاوتی تسلط داشتند. الکسترازا سرسخت و مهربان، می‌توانست شعله‌های آتش را از دهانش برآورد. نلثاریون قدرتمند، نیرویی باورنکردنی داشت و غرش نافذش می‌توانست استخوان و صخره را به یکسان خرد کند. مالیگوس زیرک می‌توانست یخبندان را بدمد و دشمنانش را با یخ یکپارچه، احاطه نماید. نزدورمو خردمند می‌توانست به دشمنانش با طوفانی کورکننده از دانه‌های درشت شن حمله کند. نفس ایسرای دانا می‌توانست دشمنانش را تضعیف کند و قدرت اراده‌ی آنان را در هم بشکند و به خلسه‌ای عمیق فرو برد.

تیر از این پنج نخست‌اژدها درخواست کمک کرد تا مانع گالاکروند شوند. آنان درابتدا نسبت به این غریبه‌ای که نزدیک شده بود بدگمان بودند؛ اما خیلی زود سوگند یاد کردند تا در کنارش بجنگند. علیرغم تفاوت‌هایشان، نخست‌اژدهایان اراده‌ی حیرت‌انگیزی برای همکاری داشتند.

با راهنمایی تیر، الکسترازا و همراهانش با گالاکروند و خادمان متعفنش وارد کارزار شدند. نبردشان بر فراز قله‌های برفی و کوه‌های صخره‌ای شمال کالیمدور رخ داد. در ابتدا، پوست سخت گالاکروند، حمله‌ی نخست‌اژدهایان را دفع کرد. با اینکه

1 - Alexstrasza

2 - Neltharion

3 - Malygos

4 - Ysera

5 - Nozdormu

نخست‌اژدهایان از پایداری دشمنشان ناامید شده بودند؛ اما خیلی زود نقطه‌ضعش را یافتند. آنان به چشمان متعدد گالاکرونند و گلوی نرم و آسیب‌پذیرش هجوم بردند. با استفاده‌ی هماهنگ از توانایی‌هایشان و اعتماد به یکدیگر، دشمن غول‌پیکرشان را مغلوب کردند. کالبد بی‌جان گالاکرونند بر زمین سرنگون شد و به دشت‌های قطبی به نام دراگون‌بلایت<sup>۱</sup>، اصابت کرد.

علیرغم تمام حوادث، نخست‌اژدهایان پیروز شده بودند؛ اما تنها با همکاری یکدیگر به موفقیت دست یافتند. این درسی بود که فراموش نمی‌کردند. الکسترازا و سایرین این اتحاد و همکاری را طی اعصار آتی ادامه دادند.

---

<sup>1</sup> - Dragonblight

## تیر و دست نقره ای<sup>۱</sup>

تیر به همراهی نخست‌اژدهایان جنگید؛ اما گالاکروند نشان داد که حتی برای نگهبانانِ عدالت نیز بسیار قدرتمند بود. در این جنگ، آن موجود وحشت‌انگیز، دست آهنی تیر را با دندان کند و وی را با انرژی‌های مرگبار آلود. هرچند که تیر نجات یافت؛ اما جراحتش هرگز بهبود پیدا ننمود. سالها بعد، تیر دست قطع شده‌اش را با دستی که از نقره‌ی خالص ساخته شده بود، جایگزین کرد. این دست نقره‌ای، نمادی از باورش بود که تنها از طریق فداکاری شخصی می‌شود به عدالتی پایدار دست یافت.

<sup>1</sup> - Silver Hand



## نقشه آزرث پس از سقوط امپراتوری سیاه.

## مسئولیت اژدهایان

هنگامی که تیر و نخست‌اژدهایان با گالاکرونند می‌جنگیدند، بی‌تفاوتی سایر نگهبانان از بین رفت. آنان خیلی دیر متوجه تهدید ناشی از هیولای فرومایه شدند. نگهبانان از عزم راسخ متحدان بالدار تیر، قوت قلب یافتند و از بی‌توجهی خود شرمنده شدند. با این حال، تیر هرگز ملامتشان نکرد. در عوض، متقاعدشان نمود که نخست‌اژدهایان را به منظور حراست از آزارا، از قدرت لبریز کنند.

تنها اودین نگهبان با این نظر موافق نبود. هرچند شجاعت نخست‌اژدهایان را تصدیق می‌کرد، اما مخالف این بود که سرنوشت آزارا را بر عهده‌ی آنان بگذارند. اودین، الکسترازا و هم‌نوعانش را بعنوان گونه‌های ابتدایی حیات می‌دید. تنها مخلوقات تایتانی قدرتمند می‌بایست برای حفاظت از جهان، مورد اعتماد قرار گیرند. اودین عنوان کرد که بعنوان نخست‌برگزیده، تصمیم‌نهایی درباره‌ی چگونگی اقدامات بر عهده‌ی اوست.

با این وجود، تیر و سایر نگهبانان مخالفت می کردند. نخست اژدهایان بواسطه‌ی شجاعت و فداکاری‌شان حق حراست از آزارات را به دست آورده بودند. با وجود تداوم اعتراض اودین، نگهبانان برنامه‌شان را پیش بردند.

پس از اینکه نخست اژدهایان گالاکرون را شکست دادند، نگهبانان به دشت قطبی یخ‌زده، جایی که آخرین نبرد اتفاق افتاده بود، رفتند. حتی رع نیز از دورترین نقطه‌ی جنوب به راه افتاد تا در مراسم بزرگی که برگزار می‌شد شرکت کند. نگهبانان حاضر، مجرای قدرت آفرینندگانشان عمل کردند و موهبت‌های پانتئون را به هر یک از نخست اژدهایان بخشیدند.

نگهبان اعظم رع، قدرت آفریننده‌ی خودش، آمان‌ثول را به نزدورمو داد. از هزاران قدرت، آمان‌ثول به نزدورمو، تسلط بر زمان را اعطا کرد. ازین رو بعنوان بی‌زمان<sup>۱</sup> شناخته شد و فرمانروایی بر مسیرهای سرنوشت و تقدیر را در اختیار گرفت.

فریای پرورش‌دهنده و همیشه بخشنده، از خالق خودش، ائونار، درخواست کرد تا به الکسترازا توانایی بخشد. از آن پس، الکسترازا به عنوان بافنده‌ی زندگی<sup>۲</sup> شناخته شد و باید خودش را به جهان زندگان اختصاص می‌داد. پس از اثبات شجاعت و شفقتش در جنگ با گالاکرون، بعنوان ملکه اژدهایان<sup>۳</sup> تاجگذاری کرد و رهبری هم‌نوعانش به او واگذار شد.

فریا از ائونار تقاضا کرد تا به ایسرا، خواهر کوچکتر الکسترازا، نیز توانایی پروراندن را ببخشد. ایسرا مسئول نظارت بر شکوفایی گل‌های خودروی آزارات از رویای زمردین بود.

---

1 - Timeless

2 - Life Binder

3 - Dragon queen

او که به این قلمروی اثیری متصل بود، به خلسه‌ای بی‌پایان فرو رفت و از آن پس بعنوان رویابین<sup>۱</sup> شناخته شد.

لوکن نگهبان از آفریننده خود، نورگانون، خواست تا مالیگوس را از قدرت‌های شگفت‌انگیز آرکین بهره‌مند سازد. ازین رو، مالیگوس بعنوان جادوگر<sup>۲</sup> شناخته شد. قلمروی بی‌پایان جادو و رازهای پنهان، متعلق به او بود تا آن را به اشتراک گذارد، بکاود و حفاظت نماید.

در پایان، آرکیداس نگهبان از خالقش خازگوروث خواست تا مقداری از قدرت وسیعش را به نلثاریون شکست‌ناپذیر ارزانی دارد. مسئولیت کوه‌ها و غارهای زمین به نلثاریون بخشیده شد و از آن پس بعنوان نگهبان زمین<sup>۳</sup> شناخته شد. او مظهر قدرت جهان و سال‌های طولانی بعنوان نزدیک‌ترین دوست و رازدار الکسترازا بود.

پس از برخورداری از انرژی پانتئون، پنج نخست‌اژدها به موجوداتی برتر و برازنده تبدیل شدند. پوست نوزدورمو ظاهری برنزی به خود گرفت همچون دریایی از شن‌های طلایی با درخششی مواج. فلس‌های الکسترازا سایه‌ای عمیق و روشن از رنگ قرمز یافت. پیکر انعطاف‌پذیر ایسرا به رنگ سبز باطراوتی درآمد که رابطه جدیدش با طبیعت را انعکاس می‌داد. مالیگوس به رنگ آبی یخی درآمد و فلس‌های بسیارش، انرژی‌های آرکین قدرتمندی را ساطع می‌نمود. پوست خشن نلثاریون رنگ سیاه به خود گرفت.

از آن روز به بعد، این پنج موجود خارق‌العاده بعنوان اژدها سیمایان<sup>۴</sup> شناخته شدند.

نگهبانان همچنین در پی خلق گونه‌ی جدیدی بودند تا به اژدها سیمایان برای محافظت از جهان کمک کند. این موجودات می‌بایست به سیمایان بعنوان همراه و متحد خدمت

1 - Dreamer

2 - Spell-Weaver

3 - Earth-Warder

4 - Dragon Aspects

کنند. برای این هدف، نگهبانان صدها تخم نخست‌اژدهایان را بصورت جادویی تغییر دادند. از این تخم‌ها موجوداتی به شکل سیمایان متولد شدند. این نژاد جدید، اژدها نامیده شد که پنج نوع متمایز را تشکیل می‌داد: برنزی، قرمز، سبز، آبی و سیاه.

گرچه هر یک از این گونه‌ها باید به یکی از اژدها سیمایان خدمت می‌کردند، اما وظیفه‌ی حراست از آزارا همگی را به یکدیگر پیوند می‌داد. برای استحکام این پیوند، نگهبانان در کالیمدور شمالی برجی افراشته ساختند که معبد ویرمرست<sup>۱</sup> نامیده شد. این برج همچون قلب تمدن اژدهایان عمل می‌کرد، پناهگاهی برای گردهمایی و صحبت درباره‌ی فعالیت‌هایشان؛ اما مهمتر از همه اینکه ویرمرست نماد اتحادشان بود.

نگهبانان که از اقدامشان راضی بودند، به پناهگاه‌هایشان بازگشتند و سیمایان را باقی گذاشتند تا بر موجودات زنده آزارا نظارت کنند.

---

<sup>1</sup> -Wyrmerest Temple



# اودین و برافراشتن تالارهای ولار<sup>۱</sup>

همچنان که سایر نگهبانان مشغول برگزاری مراسم واگذاری قدرت به اژدها سیمایان بودند، اودین در تالارهای اولدوار در فکر فرو رفته بود. او از اقدام متحدانش برخلاف خواسته‌هایش به شدت خشمگین بود، خواسته‌های نخست برگزیده. مهمتر آن که، اودین با تمام قلبش ایمان داشت که اژدها سیمایان در مسئولیت‌شان برای حراست جهان شکست می‌خورند.

اودین بخاطر خوشبختی آزارت تصمیم گرفت که خود، همه چیز را بر عهده گیرد. می‌بایست ارتش زبده‌ای را بر اساس طرح خودش پی ریزی کند، ارتشی که در زمان مقتضی بتواند برای حفاظت جهان احضار نماید. برای پر کردن صفوف این نیروی جنگنده، اودین می‌بایست به وریکول<sup>۲</sup> توانمند متوسل می‌شد. وی همیشه شجاعت و

<sup>۱</sup> - Valor

<sup>۲</sup> - vrykul

قدرت ذاتی آنان را تحسین می‌کرد. او متوجه شد وریکول، بالاتر از سایر مخلوقات تایتانی، همچون تجلی روح جنگجو بود.

متعاقب بازگشت به اولدوار، تیر و سایر نگهبانان از اودین خواستند تا از نقشه‌ی نابخردانه‌اش دست بردارد. با این وجود، سخنانشان هیچ تاثیری بر روی نخست برگزیده نداشت. اودین در تصمیماتش یک دنده و در عقایدش درباره‌ی آنچه که درست می‌پنداشت، انعطاف‌ناپذیر بود. وی سایر نگهبانان را دعوت کرد تا برای ساختن ارتشش کمک کنند. هنگامی که هیچ یک برای پیوستن به اهدافش گامی پیش ننهاده‌اند، اودین اعلام کرد که نقشه‌اش را بدون آنان پی‌گیری می‌کند.

اودین یکی از بخش‌های اولدوار را حفظ کرد تا بعنوان پایگاهی برای ارتش جدیدش عمل کند. برای جداسازی همیشگی آن از بقیه بخش‌های قلعه و نگهبانان، از یکی از مخلوقات تایتانی، هلیای جادوگر، درخواست کمک نمود. در طول اعصار، اودین همیشه برای دیدار با او بعنوان دخترخوانده‌اش می‌رفت. طلسم هلیا دژ نگهبان را در بر گرفت. سپس با تمرکز بر تمام قدرتش، قطعه‌ی بسیار بزرگی از اولدوار را جدا کرد و بسوی آسمان ابری بالا برد. بعدها، دژ شناور به تالارهای ولار<sup>۱</sup> معروف شد.

اودین از فراز قلعه‌اش اعلانی را با غریوی بلند به تمامی وریکول‌ها رساند: "آنانی که با مرگی باشکوه در کارزار، دلاوری خود را اثبات می‌کنند، بار دیگر در تالارهای ولار زندگی خواهند کرد. ارواحشان به دژ منتقل می‌شود و پیکرهای جدید قدرتمندی، ساخته شده از طوفان، به آنان بخشیده می‌شود. این قهرمانان، این ولارجارها<sup>۲</sup>، بعنوان نگهبانان ارشد آزارت خدمت می‌کنند. اعمالشان در قلب‌های تمامی مخلوقات تایتان برای همیشه زنده خواهد ماند."

<sup>1</sup> - Halls of Valor

<sup>2</sup> - Valarjar

تنها نکته‌ای که باقی ماند، آن بود که راهی برای عبور دادن ارواح درگذشتگان به تالارهای ولار پیدا کند. به این منظور، اودین انرژی‌های راه یافته به سرزمین سایه‌ها را بررسی کرد. اطلاعاتی که بدست آورد به او امکان تبدیل برخی از وریکول‌ها را به موجودات روحمانندی به نام وال‌کیر<sup>۱</sup> می‌داد. این خدمتگزاران شبیح مانند می‌توانستند میان سرزمین سایه‌ها و جهان مادی رفت و آمد و روح وریکول‌های گرانقدر را به تالارهای ولار هدایت کنند. اما آنانی که به وال‌کیر تبدیل می‌شدند، می‌بایست نفرین شوند تا برای ابد همچون موجوداتی شبیح مانند زندگی نمایند.

هیچ یک از وریکول‌ها برای وظیفه‌ی شوم وال‌کیری داوطلب نشدند؛ بنابراین، اودین تصمیم گرفت که خدمتگزارانش را به اجبار خلق کند. هلیا به نگهبان تذکر داد که بخاطر خواست خودش، مخلوقات تایتانی را بر خلاف میلشان به برده تبدیل نکند. مشاجره میان آنان چنان بالا گرفت که هر دو در آستانه‌ی انفجار بودند. در پایان، هلیا هشدار داد که چنانچه اودین نظرش را تغییر ندهد، تالارهای ولار را به اولدوار بازمی‌گرداند.

اودین نافرمانی هلیا را بعنوان تهدیدی هم برای نقشه‌هایش و هم برای امنیت آینده آزرات دید. او که با خیالاتش درباره تالارهای ولار کور شده بود، جادوگر را برانداخت. اودین کالبد مادی او را در هم شکست و روحش را به اولین وال‌کیر تبدیل نمود. فریادهای هلیا از درد و خشم در سراسر آزرات طنین انداز شد و در قلب سرزمین سایه‌ها هم نفوذ نمود.

<sup>1</sup> - Val'kyr

این دگرگونی خشن، هلیا را برای همیشه تباه کرد؛ اما شکنجه‌ی او هنوز پایان نگرفته بود. علی‌رغم بی‌زاری از اودین بخاطر رفتارش با وی، خود را مجبور به اطاعت از خواسته‌هایش دید. با فرمان اودین، مشغول تبدیل ناخواسته‌ی وریکول‌ها به وال‌کیر شد. ادوار متمادی، هلیا و وال‌کیرهای تابعش، روح وریکول‌های قهرمان را به تالارهای ولار می‌بردند. دژ با ولارجارهای طوفان‌دار پر شد. اودین هر یک از این جنگجویان را تمرین داد و قدرتمند کرد. جدا شدن از سایر نگهبانان یا تبدیل هلیا به اولین وال‌کیر، کوچکترین احساس پشیمانی در او ایجاد نمی‌نمود. اودین می‌اندیشید هر آنچه را انجام داده برای امنیت آزارا و افتخار پانتئون کبیر بوده است.

## سارگراس و خیانت

نگهبانان در حال انجام وظایفشان در آزارا و بی‌خبر از تهدید جدیدی بودند که در نقطه‌ای دور از تاریکی عظیم شکل می‌گرفت.

سارگراس پس از شکستن تمام پیوندهایش با پانتئون، در تنهایی به تفکر درباره‌ی سرنوشت کیهان پرداخت. ترسش از اینکه وید لردها سایر روح جهان‌ها را تباه کرده باشند، او را تحلیل می‌برد. در حالیکه افکار تایتان با تردید و یأس دست به گریبان بود، بیش از هر زمان دیگری اطمینان داشت که آفرینش بطور مرگباری معیوب است. سرانجام، نتیجه گرفت که تنها راه برای چشم پوشی از نابودی کیهان این است که آن را در آتش پالایش کند. برای دستیابی به این جهاد سوزان<sup>۱</sup>، سارگراس به نیروی عظیم خشم تسکین‌ناپذیری نیاز داشت. او از مکانی که چنین پتانسیل و قدرتی را نگاه می‌داشت آگاه بود؛ ماردوم، تبعیدگاه.

در طول اعصار، زندان از جادوی فل و شیاطین انتقام‌جو لبریز گشته بود. حضورشان، ماردوم را به حرکت درآورده و به قلمرویی از کابوس تبدیل کرده بود. جریان‌های شدید

<sup>1</sup> - Burning Crusade

انرژی فل، پیوسته دیوارهای زندان را هدف قرار می‌داد و شیاطین دربند را در دریایی متلاطم از جادوی ناپایدار غوطه‌ور می‌ساخت.

سارگراس بقایای نگرانی خود را فرو نشاند و زندان را دو پاره و ساکنان خشمگین آن را در تاریکی عظیم فراسو سرازیر کرد. قدرت انفجار حاصل از جادوی فل، فراتر از تصور تایتان معزول بود. انرژی‌های قدرتمند، سارگراس را احاطه نمود، در رگ‌هایش موج زد و روحش را هم سوزاند. چشمانش در خرمی از آتش زمردین منفجر شد. فوران فل، سراسر پیکرش را که روزگاری باشکوه بود، آتش زد، پوستش را شکافت و جهنمی بی‌کران از نفرتی سوزان را آشکار کرد.

با این وجود، علیرغم این تغییرات فیزیکی وحشتناک، ذهن سارگراس بر روی تنها هدفش قفل شد. برای بازداشتن وید لردها از مالکیت آفرینش، حیات باید نابود می‌شد.

به هنگام انهدام زندان، سارگراس مرز میان تاریکی عظیم فراسو و مارپیچ زیرین را از بین برده بود. حفره‌ی آسمانی وحشت‌انگیزی، مصور به طوفانی از آتش زمردین، سراسر بافت هستی را دریده بود. حفره، اثر ناگواری بر آفرینش باقی می‌گذاشت، مدرکی سوزان از جنون سارگراس، برای ابد.

شیاطین از هر شکل و اندازه‌ای، در حالیکه بخاطر رهایی‌شان فریادهای شادی سرداده بودند، از این شکاف وارد جهان مادی شدند. سارگراس انبوه گرسنگان حریص را با قدرتش سیراب کرد و در جهنمی از جادوی فل بهم پیوند داد. هرچند که بسیاری از شیاطین قبلا از انرژی ناپایدار مارپیچ بهره برده بودند؛ اما هیچ کدام خشم و قدرت خالص جادوی فل سارگراس را تجربه نکرده بودند. اندازه و قامت برخی از موجودات رشد کرد. اما، سایرین زیرکی و هوش آشکاری را در ذهنشان حس کردند.

تا این زمان، سارگراس چیزهای بیشتری را درباره‌ی طبیعت شیاطین یادگرفته بود؛ از جمله اینکه چگونه ارواحشان را برای همیشه نابود کند. او در ازای قدرت تازه‌ی شیاطین، تعهد ساده‌ای را خواستار شد؛ تحت امر او بجنگند، یا از بین بروند. انتخاب دشواری نبود.

سارگراس برای عقب راندن وید لردها، ارتش جدیدش را به سوی جهان‌های متعدد تاریکی عظیم روانه ساخت. پیشتر هرگز ارتشی متحد از شیاطین و با چنین تعدادی نداشت. سارگراس آنقدر قدرتمند بود تا نافرمانی را برای همه غیر قابل تصور نماید. هیچ یک خیال ستیزه‌جویی را در سر نمی‌پروراندند؛ اما مهتر اینکه، خادمانش بالیدند تا از ایفای نقش خود بعنوان ماموران انهدام لذت ببرند.

لژیون سوزان بر اولین جهان خود فرود آمد. گرچه این جهان حاوی تایتان خفته‌ای نبود، اما جهانی محسوب می‌شد که پانتئون در ادوار گذشته آن را نظم داده بود. نیروی سارگراس تمدن‌های فانی ساکن در آنجا را سوزاند و ده‌ها گونه هوشمند را محو کرد. وقتی کانستلر که از طرف پانتئون مسئول نظارت بر جهان بود سر رسید، سارگراس خودش موجود آسمانی را نابود کرد.

آگرامار اولین نفری بود که از نابودی کانستلر آگاه شد. همچنانکه اخبار بیشتری از خشونت لژیون سوزان به وی می‌رسید، به تعقیب ارتش شیطانی پرداخت. آگرامار درست به موقع رسید تا شاهد جستجوی لژیون برای جهانی دیگر باشد؛ ازین رو، موجود از شکل افتاده و آتشی را نیز که آن را هدایت می‌کرد دید؛ راهنما و بهترین دوستش سارگراس.

آگرامار حیرت‌زده شد. او از سارگراس درخواست کرد تا توضیح دهد. قهرمان پیشین توضیحی نداد جز اینکه جهاد سوزان تنها راه برای پالایش کیهان بود. سارگراس اضافه کرد، هر کس که در مقابلش بایستد نیز در آتش لژیونش خواهد سوخت.

آگرامار پس از اینکه فهمید نمی‌تواند سارگراس را با حرف‌هایش تحت تاثیر قرار دهد، راهنمای پیشین خود را به مبارزه تن به تن طلبید. دو جنگاور بزرگی که کیهان تا آن زمان شناخته بود، مقابل چشمان نظاره‌گر انبوه شیاطین جنگیدند.

آگرامار خیلی زود خودش را نابرابر یافت. وی همچون همه‌ی تایتان‌ها، به طور خاصی به جادوی فل حساس بود. یورش وحشیانه‌ی سارگراس، دفاع آگرامار را در هم کوبید و او را دچار درد جانکاهی کرد. در آخرین ضدحمله‌ای بسیار سخت، آگرامار تمام قدرت تحت اختیارش را فراخواند و به سارگراس ضربه زد.

شمشیرهایشان برخورد کرد و باعث انفجار سهمگینی از فل و آرکین شد. هنگامی که جریان شدید انرژی‌های نبرد فرو نشست، سارگراس و آگرامار متوجه شدند که سلاح‌هایشان در هم شکسته است.

آگرامار در حالیکه از انفجار به سختی آسیب دیده بود، از نبرد کناره گرفت و به سوی پانتئون بازگشت. تایتان‌ها ناباورانه از آنچه رخ داده بود، مطلع شدند. تصور اینکه معتمدترین و شریف‌ترین جنگجویانشان در تاریکی سقوط کرده، اعتمادشان را عمیقا متزلزل کرد. پانتئون نمی‌توانست بفهمد چگونه چنین خطری را بازدارد، اما همگی موافق بودند که نمیتوانند بی‌کار بنشینند. نیروی متحد پانتئون در نزدیکی جهانی به نام نیهیلیم<sup>۱</sup> با سارگراس و لژیون پلیدش روبرو شد.

<sup>۱</sup> - Nihilam



آمان ثول به دیدار سارگراس شتافت، درخواست کرد تا از جهاد سوزان دیوانه‌وارش دست بردارد. او به سارگراس از آزارت گفت، روح جهان نورسته‌ای با پتانسیلی بیش از هر یک از اعضای پانتئون که تا آن زمان دیده بودند، موجودی که آنقدر قدرتمند بود تا در وقت مقتضی وید لردها را شکست دهد. سارگراس با دقت گوش داد، اما بی‌حرکت باقی ماند.

آگرامار علیرغم نبردش با سارگراس، باور داشت که هنوز هم در اعماق قلب قهرمان پیشین، حسی پاک باقی مانده است. بعنوان آخرین راه حل، سلاح‌هایش را بر زمین گذاشت و به تایتان معزول نزدیک شد. آگرامار خاطرات پیکار باشکوهشان علیه شیاطین را بازگو و سوگند مقدسی را که برای حراست از آفرینش یاد کرده بودند به سارگراس یادآوری کرد. با این حال، سارگراس ثابت قدم بود. اعضای پانتئون، حتی دست‌پرورده‌ی عزیزش، نمی‌توانستند چیزی بگویند تا نظرش تغییر کند.

سارگراس با فریادی از خشم و اندوه، آگرامار را بر زمین انداخت و با شمشیر تباه‌شده‌اش از فل، تقریباً او را به دو نیم کرد.

پانتئون، خشمگین از این قتل غیر قابل تصور، با تمام قوا به سارگراس و لژیون سوزانش هجوم بردند. همچنان که جنگ سراسر کیهان را درمی‌نوردید، ستارگان پژمردند و خاموش شدند و بر گستره‌ی وسیع هستی شکافی بر جای نهادند. نبرد واپسین، نیهیلیم را که از آن پس به جهان عقوبت معروف شد، پیچ و تاب داد و از شکل انداخت. تایتان‌های پانتئون، قدرت‌هایشان را که برای اذهان فانیان غیر قابل درک بود بکار بستند؛ با این وجود، حتی آنان نیز نتوانستند بر قدرت سارگراس که از فل برآمده بود، پیروز شوند.

تایتان معزول که اراده‌ی تایتان‌ها را برای نبرد در هم شکسته بود، با آتش فل آنان را قتل و عام کرد. سارگراس برای قطعی کردن مرگشان، طوفانی عظیم از فل را فراخواند که پیکرها و همچنین ارواحشان را نابود کند. با این وجود، درست در حالیکه حمله‌ی بی‌امان انرژی، تایتان‌های مغلوب را از بین می‌برد، نورگانون آخرین تلاشش را کرد تا مانع نابودی کاملشان شود.

نورگانون انرژی‌های خام کیهان را با اراده‌اش در اختیار گرفت و پوششی محافظ اطراف روح هر یک از اعضای پانتئون تنید و آنان را روانه‌ی تاریکی عظیم کرد. هنگامی که ارواح رها شده‌ی تایتان‌ها بسوی کیهان حرکت کرد، طوفان فل سارگراس آنچه را که از کالبدهای مادی‌شان باقی مانده بود، زدود.

سارگراس، بی‌خبر از نجات ارواح تایتان‌ها، آنچه را فهمیده بود برای لژیون سوزان فاتح بازگفت. پانتئون، دیگر وجود نداشت و او سرخ‌های امیدوارکننده‌ای از روح جهان قدرتمندی به نام آزارا در اختیار داشت. با این وجود، گرچه سارگراس نام این تایتان در حال تولد را می‌دانست، اما محل آن یک راز بود. هرچند با عدم مقابله‌ی پانتئون، می‌دانست که سرانجام، روح جهان را خواهد یافت.

همچنین می‌دانست که باید پیش از ویدلردها موفق شود.

## جهاد سوزان

لژیون سوزان بر پانتئون غالب شده بود و ساگراس رهسپار شد تا شیاطین بیشتری را برای رسیدن به هدفش، گرد آورد. با این وجود، نبرد با پانتئون، نقصی را در ارتش ظاهرا توقف نپذیرش آشکار کرد؛ نقصی که می‌خواست برای آن چاره‌ای بیندیشد.

سارگراس با وجود قدرت و هوش بسیار زیاد، نمی‌توانست یک باره به کل ارتش فرمان دهد. شیاطین، بدطینت و خونخوار بودند؛ اما بیشترشان تفکر راهبردی نداشتند. تعداد بسیاری از افراد لژیون بی‌آنکه نیازی باشد بر سر پانتئون ریخته بودند. سارگراس می‌خواست فرماندهان زیرک و رزم‌آرا در کنارش باشند؛ او محلی را که چنین خدمتگزارانی را در اختیارش قرار می‌داد، دیده بود؛ جهانی به نام آرگوس<sup>۱</sup>.

آرگوس، سرای اردار<sup>۲</sup> پیشرو بود، نژادی بسی هوشمندتر از سایر نژادهایی که سارگراس با آنان مواجه شده بود. اردارها بیش از هر چیز، تشنه‌ی دانش بودند. آنان باور داشتند که با دستیابی بدان، می‌توانند کیهان را به محلی نیکوتر و پاک‌سرشت‌تر تبدیل نمایند.

<sup>۱</sup> - Argus

<sup>۲</sup> - Eredar

جمع سه نفره‌ای از رهبران، بر ارادار حکومت می‌کردند، نه با قدرت یا ترس بلکه با تعمق درباره‌ی پرسش‌های مهم کیهان و اشتراک‌گذاری پاسخ‌ها با مردمشان. آرکیماندا<sup>۱</sup> مقتدر در کشف توانایی‌های اطرافیانش استعداد داشت. رفتار برجسته‌اش به پیروانش انگیزه می‌داد و آنان را برای مقابله با مشکلات، سرشار از اعتماد به نفس و دلاوری می‌نمود. مستعدترین فرمانروایان، کیل‌جیدن<sup>۲</sup>، حتی میان اردارهای شایسته نیز، شگفتی محسوب می‌شد. او که ماهر و عاقل بود، از پی بردن به مغشوش‌ترین اسرار کیهان لذت می‌برد. آخرین نفر از فرمانروایان سه‌گانه، قلب معنوی آنان؛ یعنی ولن<sup>۳</sup> بود. او قهرمان سرسخت صلح بود که خردش می‌توانست هر مجادله‌ای را آرام نماید.

هر یک از فرمانروایان سه‌گانه، منحصر می‌توانست رهبری عالی باشد؛ اما آنچه تعالی بخش عظمت باورنکردنی مردم شده بود، توانایی‌شان در همکاری با یکدیگر بود.

انسجام عالی اردارها، راه حلی مطلوب برای نقص لژیون بود. با این حال، سارگراس باید برای به خدمت گرفتن آنان در جهت اهدافش، همگی‌شان را به تباهی می‌کشاند. او به شکل موجودی برازنده و درخشان، به دیدار فرمانروایان سه‌گانه‌ی اردار رفت و با وعده‌ی دانش و قدرت باورنکردنی، آرزوهایشان را به بازی گرفت. سارگراس جهان‌های بی‌شماری را نشان داد که می‌توانستند بر آنها حکومت کنند و مکان‌های بدوی را که اردارها می‌توانستند به حریم صلح و خرد تبدیل نمایند.

سارگراس سوگند یاد کرد که نه تنها مبهم‌ترین رازهای هستی، بلکه پاسخی نهایی به آنچه معتقد بود کاستی بنیادین آفرینش است را نیز با آنان در میان گذارد. در عوض، ساکنان آرگوس باید خود را وقف کار ارزشمند سارگراس و یاری وی برای چاره‌اندیشی آن نقص می‌کردند.

---

1 - Archimond

2 - Kil'jaeden

3 - Velen

این پیشنهاد، آرکیمانند و کیل جیدن را که افتخار می کردند بخشی از این مسئولیت والا باشند، در شگفتی فرو برد. گرچه ولن متقاعد نشده بود. چیز عجیبی را درباره‌ی موجود زیبا و خردمندی که در برابرشان پدیدار شده بود، احساس می کرد.

ولن با استفاده از ابزاری باستانی، کریستال آتامال<sup>۱</sup>، که ناروهای مقدس مدت‌ها پیش از او به نژادش هدیه کرده بودند، به تعمق پرداخت. از طریق عتیقه‌ی جادویی، الهامی از آینده‌ی وحشتناک اردار، در صورت همراهی با سارگراس را دریافت کرد. آنان بسیار بدمنظر و به موجوداتی شیطانی با شرارتی بی‌پایان تبدیل می گشتند.

ولن برادرانش را از آنچه دیده بود آگاه کرد؛ اما آنان بصیرتش را نادیده گرفتند و روشن نمودند که مایلند پیشنهاد سارگراس را بپذیرند. ولن از ترس اینکه آرکیمانند و کیل جیدن در صورت ادامه مخالفت، او را به قتل برسانند، وانمود کرد سخنانشان را پذیرفته است. گرچه ولن و کیل جیدن دوستان نزدیکی بودند، اما فکر نمی کرد که بتواند به دوستی‌شان برای غلبه بر وعده‌های فریبنده‌ی سارگراس اعتماد کند.

ولن از سرنوشت مردمش ناامید شده بود. در لحظات ناامیدی، همان کسانی که منظره‌ی سقوط اردار را به وی الهام کرده بودند، به سویش آمدند. یکی از ناروها، کئور<sup>۲</sup>، با رهبر اردار ارتباط برقرار کرد و پیشنهاد نمود که او و نزدیک‌ترین متحدانش را به سوی امنیت رهنمون شود. ولن سرشار از این امید تازه، به جستجوی کسانی که مورد اعتمادش بودند، برآمد.

در حالیکه سارگراس به آرگوس رسید تا اردارهای بی‌آلایش را به تباهی بکشاند، ولن و پیروانش شجاعانه گریختند. آنان در دژ بزرگ ناروها به نام جنِدار<sup>۳</sup> که از بُعدی دیگر

1 - ata'mal

2 - K'ure

3 - Genedar

آمده بود، جمع شدند و از جهانشان برای همیشه فرار کردند. از روز بعد، ولن و پیروانش به درانای<sup>۱</sup> یا تبعیدشدگان معروف شدند.

سارگراس در آرگوس، سایر اردارها را مطیع اراده‌ی پلید خود نمود. نجوهای ناپاک فل در ذهن ساکنان جهان نفوذ کرد و توانایی اندیشیدن را از آنان گرفت. سارگراس همچنین اردارها را آکنده از انرژی فل کرد و کالبدهایشان را به شکل شیاطینی زشت درآورد.

سارگراس به سرعت برای این پیروان تازه‌اش، کاربردی یافت. اردارها، فرماندهان لژیون سوزان شدند. کیل جیدن و آرکیمانند نیز بعنوان مستعدترین و قدرتمندترین افراد در میانشان جای گرفتند.

سارگراس مهارت و هوش ذاتی کیل جیدن را در طراحی نقشه‌های لژیون بکار گرفت. کیل جیدن که از آن پس به فریبکار<sup>۲</sup> معروف شد، عهده دار گردید که از ذکاوتش بهره گیرد تا تمدن‌های فانی را اغفال و به عوامل لژیون سوزان تبدیل نماید.

سارگراس همچنین متوجه استعداد آرکیمانند در برانگیختن مردمش، که آلت‌دست‌های بی‌ارزشی تلقی می‌شدند، برای تقویت جهاد سوزان شد. ازین رو، آرکیمانند به گمراه‌کننده<sup>۳</sup> معروف گشت، کسی که از قدرت اراده‌اش استفاده می‌نمود تا انبوه شیاطین را به اعمال بسیار وحشیانه و بدوی سوق دهد. او افزایش قدرت خشم افراد تحت فرمانش بود و توجه‌شان را به سلاح‌های نابودی جلب می‌کرد.

تحت فرماندهی اردارها، صفوف لژیون سوزان با نژادهای شیاطانی جدیدی از مارپیچ زیرین و جهان‌های تاریکی عظیم فراسو، افزایش یافتند. آرکیمانند، پیت‌لردهای

1 - Draenei

2 - Deceiver

3 - Defiler

وحشت‌انگیز را قدرت بخشید تا به عنوان ابزار زنده محاصره باشند و وحشت را در افرادی که با آنان مواجه می‌شدند، برانگیزند. مورگ‌ها، نژاد شیطانی که بسیار مبتکر و سختکوش بودند، به جنگ‌افزارسازهای لژیون تبدیل شدند. آن‌ها تسلیحات فل‌آگین را می‌ساختند تا جهان‌های کیهان، محاصره شوند. کیل‌جیدن همچنین ساکوبی‌های<sup>۱</sup> حيله‌گر را آورد تا به جهان‌هایی که می‌خواستند در آینده حمله‌ور شوند، نفوذ کنند و افراد هوشمند پیرامون تمدنشان را تسخیر کرده و گرد آورند. جادوگران ستمگر و جنگجویان شیطانی با قدرت و قساوتی بی حد، بعنوان سربازان هراس‌آور لژیون می‌جنگیدند. شیواراهای<sup>۲</sup> متعصب، بهترین مشاوران و سالکان لژیون شدند. آن‌ها به سارگراس وفاداری دیوانه‌واری داشتند.

این موجودات شرور در کنار بسیاری دیگر، لژیون سوزان را تقویت می‌کردند. سارگراس خشنود از این نیروهای در حال افزایش، شیاطین را برای از سرگیری جهاد سوزانش علیه آفرینش، بسوی تاریکی عظیم روانه ساخت.

در ادوار آتی، لژیون جهان‌ها و تمدن‌های بی‌شماری را از هستی محو کرد.

1 - Succubi

2 - Shivarra



سارگراس و لژیون سوزان.



## پرواز درانای

نپذیرفتن بینش والای سارگراس از جانب ولن و گریزش متعاقب آن، کیل جیدن را خشمگین کرده بود. با اینکه درانای بدون هیچ نشانی ناپدید شده بود، فریبکار سوگند یاد کرد که هرگز از جستجویش دست برندارد چرا که بخاطر خیانت ولن می خواست انتقام بگیرد.

## خیانت لوکن

در این میان، آخرین بقایای نیروی پانتئون، بی‌اطلاع از سارگراس، به حیات ادامه داد. گرچه سارگراس کالبدهای مادی تایتان‌ها را نابود کرده بود؛ اما طلسم شگفت‌آور نورگانون ارواحشان را حفظ می‌کرد. ارواح جدا شده‌ی تایتان‌ها به سرعت از میان تاریکی عظیم به سوی جهان آزارا و نگهبانانش به حرکت درآمد. پانتئون امیدوار بود که بتواند کالبدهایی مادی برای سکونت بیابد. تایتان‌ها می‌ترسیدند اگر نتوانند چنین کالبدهایی را پیدا کنند، ارواح ناتوانشان خیلی زود نابود شوند.

به محض رسیدن به آزارا به نگهبانان که با دستان خود پانتئون ساخته شده بودند برخوردند. هنگامی که قدرت تایتان‌ها در ذهن نگهبانان زبانه کشید، بی‌درنگ تحت تاثیر قرار گرفتند. آنان بخش‌هایی از خاطرات جهان‌های دور، زندگی‌هایی که نزیسته و شگفتی‌هایی که ندیده بودند را به تماشا نشستند. اما قدرت به همان سرعتی که هجوم آورده بود، محو شد.

نگهبانان که هنوز هم هویت نخستین خود را داشتند، از این پدیده‌ی عجیب شگفت‌زده شدند. می‌دانستند که بخشی از قدرت پانتئون به آنان بخشیده شده بود؛ اما اطلاعی

نداشتند که آخرین بقایای خالقان محبوبشان نیز برکالبدهایشان دمیده شده است. خدمتگزاران سردرگم، از پانتئون درخواست کردند تا پاسخشان را بدهد؛ اما جوابی نگرفتند. این خاموشی بی‌پایان، نگهبانان را برآشفته و غرق در اضطراب و پریشانی بر جای گذاشت.

خدای باستانی یاگ سارون که زیر اولدوار دربند بود، این احساسات پر نوسان را دریافت. طی هزاران سال از زمان ساماندهی آزرث، آگاهی هوشمندی در هستی شروع به فعال شدن کرده بود. یاگ سارون نقشه‌ای ریخته بود تا زندانبانانش را تضعیف و از زندان فرار کند. مطابق نقشه می‌بایست آتشفشان اراده، خراب و خلقت زاینده‌اش با بیماری عجیبی که نفرین گوشت نام داشت، تباہ گردد. پس از آن، هر یک از مخلوقات تایتانی که بوسیله‌ی این دستگاه به وجود آمده بودند، دچار نفرین می‌شدند. حتی چه بسا برخی، آن را به نسل‌های پیشین مخلوقات تایتانی نیز منتقل کنند. نفرین به تدریج، بسیاری از خدمتگزاران مبتلا را به موجودات فانی متشکل از گوشت و خون تبدیل می‌کند که خدای باستانی محیل می‌دانست به راحتی قابل کشتن هستند.

یاگ سارون برای اجرای این نقشه لوکن نگهبان را به کار گرفت. لوکن در بین نگهبانان اولدوار، بیش از همه از سکوت پانتئون برآشفته بود. یاگ سارون از طریق رویاهایی تب‌آلود به نگهبان حمله کرد و از نومیدیش شعله‌ای سرد برافروخت. با این وجود، لوکن باز هم در حال پریشانی، مقابل نجوهای ذهنش مقاومت می‌کرد. سرانجام، سقوطش در شرایطی بسیار حساس‌تر فرا رسید.

همچنانکه لوکن بیشتر و بیشتر غرق در نومیدی می‌شد، در پی تسلی به وریکولی به نام سیف<sup>۲</sup> که همسر برادرش ثوریم نگهبان بود پناه می‌برد. لوکن اغلب، بطور خصوصی با

<sup>1</sup> - Curse of flesh

<sup>2</sup> - Sif

سیف ملاقات می‌کرد و از ترس‌های تاریکش به او می‌گفت. بالاخره، عشقی ممنوع میان دو مخلوق تایتان شکوفا شد.

یاگ‌سارون عشق لوکن به سیف را غنیمت شمرد و آن را به وسواس فکری خطرناکی تبدیل کرد. این وابستگی به دلیل رفتارهای کنترل نشده‌ی لوکن که افزایش می‌یافت به تلخی گرایید. او اصرار داشت که عشقشان به یکدیگر را آشکارا ابراز کنند، رفتاری که سیف به شدت با آن مخالف بود. می‌دانست که اگر ثوریم رابطه‌ی عشقی آنان را بفهمد، اتحاد نگهبانان از بین می‌رود.

سرانجام، تمام پیوندهایش با لوکن را برید و درخواست کرد که او را با آرامش ترک کند. اندیشه‌ی از دست دادن سیف باعث شد لوکن دیوانه شود. در حمله‌ای ازخشم و حسادت، عشقش را با خشونت زد و کشت.

هرچند از گناهش در عذاب بود؛ اما نمی‌توانست خود را ملزم کند تا آنچه انجام داده بود را به ثوریم بگوید. لوکن تلاش می‌کرد تا بر مرگ سیف سرپوش بگذارد. درست در زمان نیاز، روح سیف در برابرش ظاهر شد.

در کمال تعجب لوکن، این وجه سیف او را بخشید و هشدار داد که سریع عمل کند مبادا ثوریم از حقیقت آگاه شود. اگر می‌فهمید، به جنگ داخلی تن در می‌داد و هر عهده‌ی که لوکن با پانتئون بسته بود، شکسته می‌شد.

پیشنهاد سیف در نظر لوکن دغلکاری جلوه کرد، ویژگی که می‌دانست سیف هرگز نداشت. او چیز عجیبی در روح سیف حس کرد؛ یک تاریکی پنهان، نامحسوس، اما قابل تشخیص. اما ترس لوکن، قدرت تشخیصش را کم کرد و تردیدهایش را پس راند.

لوکن طبق راهنمایی سیف، جسد او را به ویرانه‌های منجمد کوهستان استورم کشاند. سپس، ثوریم را از درگذشت همسرش مطلع و متقاعد نمود که آرن‌گریم<sup>۱</sup>، پادشاه غول‌های یخی، گناهکار بود. ثوریم مصیبت‌زده، خود را تسلیم خشم لجام‌گسیخته‌اش کرد و آرن‌گریم و بسیاری از پیروانش را کشت. این واقعه، به جنگی فاجعه‌بار میان غول‌های طوفانی ثوریم و غول‌های یخی آرن‌گریم دامن زد. همچنان‌که جنگ پیش می‌رفت، روح سیف به راهنمایی لوکن ادامه می‌داد. با اینکه راهنمایی‌هایش افراطی‌تر و نگران‌کننده‌تر می‌شد؛ اما به هر حال لوکن استقبال می‌کرد. روح سیف، لوکن را متقاعد نمود که با استفاده از آتشگاه اراده ارتش خودش را بسازد؛ ارتشی که آنقدر بزرگ باشد تا اولدوار را از ویرانگری غول‌های جنگجو محافظت کند.

لوکن حتی ترغیب شده بود که برادرش را بخاطر شروع کردن جنگ تنبیه کند. او ثوریم را بخاطر اینکه اجازه داده بود خشم بر احساساتش مسلط شود و چنان اختلاف شدیدی را میان مخلوقات تایتان به وجود آورد، سرزنش کرد. لوکن برادرش را بیشتر نصیحت کرد و گفت که اگر خود سیف کارهایی را که به نامش انجام داده بود می‌دید، شرمسار می‌شد. این نکوهش تلخ، ثوریم را دچار افسردگی شدیدی کرد. پشیمانی بر او چیره شد، اولدوار را ترک کرد و در انزوا پژمرد.

با انزوای ثوریم، لوکن از ارتش تازه تأسیسش برای منکوب کردن غول‌ها و پایان دادن به جدالشان استفاده کرد. تمام کسانی که در مقابل خواستش مقاومت کردند در سلول‌های ثابتی محبوس شدند.

اما همچنان‌که این نبردها پیش می‌رفت، لوکن متوجه مسئله ناراحت‌کننده‌ای میان جنگجویانش شد؛ رنجی ظلمانی ارواحشان را فرا می‌گرفت. لوکن دوباره برای راهنمایی

<sup>1</sup> - Arngrim

به دیدار سیف رفت؛ اما این بار او خاموش ماند. از آنجا که فهمید اصلا روحی وجود نداشته، وحشت بر نگهبان مستولی شد. روح، توهمی بود که یاگ سارون ایجاد کرده بود.

گرچه لوکن این موضوع را نمی دانست؛ اما هنگامی که نگهبان ارتشش را می ساخت روح ساختگی سیف آتشگاه اراده را آلوده کرده بود. نفرین گوشت یاگ سارون در مرکز خلقت زایندهی دستگاه ریشه دواند. لوکن با خودپرستی به یاگ سارون اجازه داده بود که او را چون آلت دستی بی اطلاع بازی دهد.

آخرین بقایای قلب شریف لوکن با پی بردن به این مسئله نابود شد. او مجبور بود که گناهِش را مخفی نگه دارد، حتی اگر به معنی پذیرفتن قدرت یاگ سارون بود. می دانست که با چنان قدرتی تحت فرمانش، می تواند سایر نگهبانان را شکست دهد و تمام مدارک تبهکاریش را نابود کند.



ثوریم نگهبان بدن همسرش، سیف را کشف می کند.

## مسدود کردن تالارهای ولار

لوکن دریافت که برای شکست سایر نگهبانان ابتدا باید مانع اودین و ارتش ولار جار قدرتمندش شود. اما حمله‌ی مستقیم به دژ شناورش؛ یعنی تالارهای ولار امکان‌پذیر نبود. در عوض، روشی مزورانه‌تر در پیش گرفت. او به دخترخوانده‌ی اودین، هلیای والکیر، دست یافت.

در طول هزاره‌ها، هلیا از روی وظیفه‌شناسی از دستورات اودین پیروی می‌کرد و ارواح وریکول‌های کشته‌شده را به تالارهای ولار منتقل می‌نمود. با این وجود، حتی هنگامی که وظیفه‌اش را انجام می‌داد، خشمی کهنه را در قلب شبح‌گونه‌اش می‌پروراند. هرگز اودین را بخاطر اینکه او را برخلاف میلش به والکیر تبدیل کرده بود، نبخشید. هلیا رویای روزی را داشت که بتواند انتقام آنچه با او و سایر افرادی که به والکیر تبدیل شده بودند را بگیرد.

لوکن به دیدار هلیا رفت، خشم جوشان و احساس خیانتش را بازی داد و متعهد شد که زنجیرهای بندگی پیوند دهنده‌ی هلیا به اراده‌ی اودین را پاره کند. در مقابل، او باید تالارهای ولار را برای همیشه در برابر جهان مسدود کند. پس از آن، هلیا می‌تواند نقش



سرپرستی ارواح وریکول‌ها را از اودین بگیرد. این فرصت که آرزویش را برای انتقام برآورده می‌کرد، فریبش داد؛ پس، با نقشه‌های لوکن موافقت نمود.

پس از آنکه لوکن اراده‌ی آزاد هلیا را بازگرداند، او همان قدرت‌هایی را که در گذشته برای ایمن کردن سطح عنصری استفاده نموده بود، فراخواند. او انرژی‌های سری پنهان را که اطراف آزارا می‌چرخید، تحت فرمانش متمرکز و تالارهای ولار را به همراه ساکنانش مسدود نمود. اودین و ولارجارهای قدرتمندش سخت تلاش کردند تا از دژ شناورشان بگریزند؛ اما نتوانستند مانع تسخیرناپذیری را که هلیا ساخته بود، در هم بشکنند. در ادوار آتی، نگهبان و ولارجارها در راهروهای طلایی تالارهای ولار گرفتار ماندند.

اکنون، هلیا رها از زندگی توأم با بندگی، برای خودش و سایر وریکول‌ها کاشانه‌ای ساخت. او این پناهگاه افسون‌شده را بسیار پایین‌تر از تالارهای ولار و محدود به دریا‌های بزرگ آزارا بنا کرد. خیلی زود، مه اقیانوس بطور ماریچ برآمد تا قلمروی هلیا را در برگیرد و از دیدها پنهان کند. این قلمرو که به هل‌هیم<sup>۱</sup> معروف گشت، تبدیل به مقصد نهایی بسیاری از ارواح وریکول‌ها پس از مرگ شد.

بالاخره تاریکی که مدت‌ها در قلب هلیا تباه شده بود، هل‌هیم را به محل کابوس و سایه تغییر داد. ارواح وریکول‌های مرده که به آنجا می‌رسیدند به زودی درمی‌یافتند که به موجوداتی شبیح‌گونه و انتقام‌جو تبدیل شده‌اند. این ارواح نفرین‌شده به کوالدیر<sup>۲</sup> معروف شدند. آن‌ها با مه اقیانوس یکی شدند و به جزر و مد امواج پیوستند. آتش جاودان کینه‌توزی و اندوه که در ارواحشان شعله‌ور بود، آن‌ها را برای ابد به هجوم و تاراج ساحل کالیمدور سوق می‌داد.

<sup>۱</sup> - Helheim

<sup>۲</sup> - Kvaldir

## پاسداران سایه

پس از شکست اودین، عده‌ای از والکیرها دیگر از هلیا پیروی نکردند. برخی از این موجودات شب‌گونه در سرزمین سایه‌ها ناپدید شدند. معدودی که هنوز اندک شرافتی در وجودشان داشتند، خود را وقف پاسداری از جهان مادی کردند. گهگاه این والکیرها از میان سرزمین سایه‌ها، مردگان را هدایت می‌نمودند تا بسوی سرزمین زندگان بازگردند.

## سقوط نگهبانان

لوکن پس از اینکه اودین و ولارجارها را در تالارهای ولار حبس کرد به اولدوار بازگشت. او معتقد بود که اکنون وقت زیادی برای ساماندهی سقوط سایر نگهبانان دارد. با این حال، به زودی متوجه تهدیدی علیه نقشه‌هایش شد.

میمیرون شروع به تحقیق درباره‌ی ناهنجاری‌های عجیب مخلوقات تایتانی جدید لوکن کرده بود. نگهبان باهوش، مشکوک بود که عملکرد بد آتشگاه اراده دلیل آلودگی‌هایی که دیده بود باشد. پیش از آنکه میمیرون بتواند فرضیه‌اش را دنبال نماید، لوکن با خرابکاری در کارگاهش باعث مرگش شد که اینطور به نظر می‌رسید که حادثه‌ای فجیع بوده است. با این حال، میمیرون کاملاً نمرد.

مکانوم‌های وفادار میمیرون فهمیدند که روح اربابشان زنده است. آنان تلاش کردند تا غولی با بدن مکانیزه بسازند تا روح در حال نابودی نگهبان را سکنی دهد. این عمل قهرمانانه، میمیرون را نجات داد؛ اما هرگز دوباره مثل قبل نشد. تماسش با مرگ، ذهنش را در هم شکسته بود. او خودش را در کارگاه وسیع اولدوار از انظار پنهان و روزهایش را سردرگم بر روی کارهای داخلی اختراعات خودکارش سپری کرد.

از آنجا که اطلاع از سرنوشت میمیرون، بدگمانی را میان سایر برادران برمی‌انگیخت، لوکن ارتشش را گسیل داشت تا مانع برادرانش شود. لوکن ابتدا با فریا در معبد حیات<sup>۱</sup>، واقع در قلمروی سرسبزش در کوهستان استورم مواجه شد. نبرد میان دو نگهبان و پیروانشان شدت گرفت، معبد را درید و انرژی‌های ارزشمندش را بی‌حاصل جاری کرد. فریا شجاعانه در برابر دشمنش جنگید؛ اما سرانجام اسیر لوکن و قدرت‌های تاریک یاگ‌سارون شد که به وی بخشیده شده بود.

یاگ‌سارون خودش فریا از پا افتاده را اسیر کرد و روحش را در اختیار گرفت. خدای باستانی فریای مغلوب را وادار به عقب‌نشینی به تالارهای اولدوار کرد. آنجا می‌بایست روزهای بی‌حاصلش را صرف پرورش باغی بی‌سر و ته در قلب استحکامات کند.

همچنانکه لوکن با فریا نبرد می‌کرد، گروه دیگری از مخلوقات تایتانی اش جنگی را علیه هودیر، نگهبان قدرتمند، در پناهگاه معبد زمستانی<sup>۲</sup> برپا داشتند. دو غول آتشین به نام‌های ایگنیس<sup>۳</sup> و وولخان<sup>۴</sup>، حمله را رهبری کردند. آنان معبد را در جهنمی سوزان احاطه و قدرت زمستانی هودیر را تضعیف و پیروان یخی‌اش را قتل و عام کردند. سپس، لوکن آمد تا هودیر را بی‌درنگ مغلوب نماید، کاری که به سادگی انجام داد.

یاگ‌سارون درست مانند آنچه با فریا انجام داده بود، ذهن هودیر را دربند کرد. او نگهبان را وادار به عقب‌نشینی به تالاری یخزده در اولدوار نمود، جایی که برای هزاره‌ها منزوی ماند.

---

1 - Temple of Life

22 - Temple of winter

3 - Ignis

4 - Volkhan

دو نگهبان باقی مانده، تیر و آرکیداس، فریب نقشه‌های لوکن را نخوردند. تیر مدت‌ها مشکوک بود که تاریکی نگهبان فرومایه در حال افزایش است، تصویری که به هنگام حمله‌ی لوکن به هودیر ثابت شد.

با این وجود، تیر در شرایطی نبود که مستقیم با لوکن مواجه شود. انبوهی از مخلوقات تایتانی وفادار به نگهبان فرومایه، در کوهستان استورم و تالارهای اولدوار در کمین بودند.

تیر با درک اینکه در مقابل این ارتش شانس موفقیت کمی دارد، آرکیداس و دوست صمیمی‌شان، ماده غولی از مخلوقات تایتانی به نام آیرونایا<sup>۱</sup>، را به اطراف کوهستان استورم برد. آنان میان صخره‌های یخی منتظر ماندند، شاهد نقشه‌های آشکار لوکن بودند و حرکت بعدی‌شان را برنامه‌ریزی کردند.

لوکن نیروهایش را گسیل داشت تا تیر و همراهانش را تعقیب کنند. این مخلوقات تایتانی کوهستان استورم و غارها را جستجو کردند؛ اما تعقیب‌شدگان را نیافتند. پس از اینکه لوکن مطمئن شد تیر و متحدانش از منطقه گریخته‌اند، مدعی فرمانروایی انفرادی بر اولدوار شد. دستگاه‌های درون دژ را تغییر داد تا از آنها برای تدهین خودش به نام نخست برگزیده‌ی آزارا استفاده کند. آتشگاه اراده را که تباه شده بود نیز از کار انداخت و بسیاری از خدمتگزاران آن را به کوهستان استورم تبعید کرد. پس از آن، دژ پهناور اولدوار را مسدود کرد.

لوکن میان تالارهای خاموش اولدوار، از پشیمانی افسرده شد. علیرغم هرآنچه به دست آورده بود، همیشه وحشت داشت که روزی پانتئون یا محافظ منتصبش، آگالون، به

<sup>1</sup> - Ironaya

آزراث بازگردند. اگر این اتفاق رخ می‌داد، گناهان سهمگین لوکن را درمی‌یافتند و مجازاتش می‌کردند.

اما در حقیقت، بزرگترین تهدید، درست زیر پای لوکن بود. یاگ سارون که دیگر همچون گذشته زیر نظر چشمان مراقب زندانبانان آزراث نبود، شروع به فعالیت کرد و سعی نمود تا خودش را از زندان نفوذناپذیر آزاد کند.

## ناپدید شدن رع

لوکن به دلیل رفتاری که با سایر نگهبانان کرده بود، همیشه انتظار داشت که رع از مناطق جنوبی کالیمدور برای تحقیق درباره‌ی آنچه رخ داده بود، بیاید. اما در کمال تعجب لوکن، نگهبان اعظم در طول وقایع دگرگون‌کننده‌ی جهان، ساکت ماند.

لوکن بر اثر کنجکاوی، گروهی از افراد ارتشش را به دژ دوردست اولدوم اعزام کرد تا از فعالیت‌های رع مطلع شود. این مخلوقات تایتانی هرگز نگهبان اعظم مفقود را نیافتند؛ اما از موگوها، تولویرها و آنوبیسات‌های محلی فهمیدند که رع به طور مرموزی ناپدید شده است.

این دیدارها اثری ماندگار بر جای گذاشت. افراد لوکن در سفر به جنوب، ندانسته نفرین گوشت را میان خادمان وفادار رع پراکندند.

رع، بی‌خبر از لوکن و مخلوقات تایتانی الهامی داشت، الهام بسیار وحشتناکی که او را به انزوا کشاند. هنگامی که قدرت‌ها و خاطرات پانتئون بر نگهبانان دمیده شد، رع همچون سایر برادران و خواهرانش دچار سردرگمی شد. گرچه در طول زمان، نتیجه گرفت که

این واقعه چیزی بیش از یک اتفاق غیرعادی است و جریان قدرت، آخرین بقایای روح پانتئون بوده است.

رع سعی کرد سقوط پانتئون را بپذیرد. سپس، قدرت پایدار آمان‌نول را از خودش بیرون کشید و محتاطانه در غاری نزدیک به جایی که به دره‌ی شکوفه‌های جاودان<sup>۱</sup> معروف شد، قرار داد. نگهبان اعظم امیدوار بود که بتواند بقایای اندک خالق محبوبش را حفظ کند.

سپس، رع به سردابه‌هایی زیرزمینی عقب نشست تا درباره‌ی آنچه فهمیده بود تعمق کند. با رفتن نگهبان اعظم، مخلوقات تایتانی وفادارش تمدن جدیدی را گسترش دادند که کاملاً از خویشاوندان شمالی‌شان مجزا بود. بیشتر تولویرها اطراف اولدوم جمع شدند و دژ، سکونتگاه آنان گشت. در غرب، انوبیسات‌ها مسئولیت مقدس‌شان را برای مراقبت از زندان کثون ادامه دادند. موگوها هم به همین صورت در شرق ماندند و از سردابه‌ها و دستگاه‌های مدفون در خاک نگهبانی کردند.

---

<sup>1</sup> - Vale of Eternal Blossoms



# جنگ وینتراسکورن<sup>۱</sup>

پس از خیانت لوکن تا مدت‌های مدید، آن عده از مخلوقات تایتانی که از اولدوار تبعید شده بودند در کالیمدور شمالی پراکنده می‌شدند. بتدریج غول‌های غران، آرام آرام به سوی کوهستان‌ها و دریا‌های اطراف منطقه سرازیر و از انظار ناپدید گشتند. ارثن‌ها به سمت نقاط عمیق جهان نقب زدند، جایی که جنگیدند تا بر نژاد پست و معیوبی از موجودات که به تروگ‌ها<sup>۲</sup> معروف بودند غلبه کنند. بسیاری از وریکول‌ها روی زمین ماندند و در قبایل کوچک گرد آمدند. برخی از این دسته‌ها در طبیعت بی‌رحم شمال همچون خانه به دوشان سرگردان بودند. سایرین در سراسر توندراهای جنگلی منطقه، اقامتگاه‌هایی بنا کردند.

صلحی ناپایدار میان گروه‌های مخلوقات تایتانی برقرار بود؛ اما دوام نیاورد. سرانجام، نیروهای پلید حرکت کردند تا مدعی حکومت بر سرزمین‌هایی شوند که زمانی نگهبانان از آن‌ها حفاظت می‌کردند. میان این نیروها دو گونه از آفریده‌های خود لوکن بودند، غول‌های آتشین پست یعنی وولخان و ایگنیس.

<sup>۱</sup> - Winterskorn

تروگ‌ها، نسخه‌های اولیه ارثن‌ها می‌باشند که توسط آتشفشان اراده ساخته شدند، اما بدلیل ناکارآمدیشان کنار گذاشته شدند. در ابتدا بدن Troggs - <sup>۲</sup> آنها سنگی بود اما مانند دیگر مخلوقات تایتانی تحت تاثیر نفرین گوشت قرار گرفتند و به تروگ‌های امروزی تبدیل شدند.

وولخان و ایگنیس کوهستان استورم را که اولدوار را احاطه کرده بود، آماده‌ی تسخیر دیدند. با این حال، آنان برای تصرف منطقه به ارتش نیاز داشتند. برای دستیابی به این هدف، غول‌ها به سوی وریکول‌های قبیله‌ی خشن وینتراسکورن رفتند.

علیرغم اینکه بسیاری از وریکول‌ها ذاتا ستیزه‌جو بودند، اغلبشان از مقابله مستقیم با یکدیگر اجتناب می‌کردند. وینتراسکورن نشان داد که استثناء است. این وریکول‌ها فرهنگ خشونت و تهاجم را اشاعه داده بودند چرا که بنا بر اعتقاداتشان روزی به تالارهای ولار صعود می‌کردند. آنان با جنگ پیشرفت کردند، جنگ با اعضای قبیله خودشان یا با گروه‌های دیگر مخلوقات تایتانی در مجاورتشان.

وولخان و ایگنیس کنترل وینتراسکورن را با شدت عمل و برافروختن شعله‌های شهوت جنگ، به دست گرفتند. غول‌ها پوست‌های فلزی وریکول‌ها را با زره افسون شده استحکام بخشیدند. وولخان و ایگنیس نیز سلاح‌های قدرتمندی ساختند که برای نابودی مخلوقات تایتان پوست فلزی و سنگی طراحی شده بود.

اما دقیقا زمانی که این ارتش جدید به پیروزی بزرگش مبادرت ورزید، ناهنجاری‌های وینتراسکورن پدیدار شد. پوست فلزی وریکول‌ها شکننده و ضعیف شد. آنان شروع به نشان دادن اولین علائم نفرین گوشت کرده بودند.

علیرغم این پس‌روی، وولخان و ایگنیس قصد نداشتند که از لشگرکشی صرف نظر کنند. اما می‌دانستند که دیگر با اتکا به وینتراسکورن‌ها به پیروزی دست نمی‌یابند. وولخان و ایگنیس برای تقویت ارتش، گالم‌های قدرتمند گداخته<sup>۱</sup> و سازه‌های آهنینی از طرح‌های خودشان را قالب زدند.

---

<sup>1</sup> Molten Golem

این ارتش بزرگ وینتراسکورن، ابتدا به سوی ارثن های خوش طینت پیشروی کردند و پناهگاه‌های زیرزمینی آنان را با حمله‌ای گرفتند. ارثن ها اصلا برای مقابله با چنین نیروی مقاومت‌ناپذیر و سازمان‌یافته‌ای آمادگی نداشتند. ساکنان غارها تا آخرین نفر قتل و عام شدند. گروه کوچکی از بازماندگان این تهاجم گریختند و خواستار یاری تیر، آرکیداس و آیرونایا که از خشم لوکن در امان مانده بودند، شدند.

تیر و همراهانش خشمگین از آنچه فهمیدند، بی‌درنگ به سوی سکونتگاه‌های غارمانند زمینی‌ها حرکت کردند تا به مخلوقات تایتانی تحت محاصره کمک کنند. تیر شخصا دلیرترین ارثن ها را در کارزار با وینتراسکورن‌ها هدایت کرد، درحالی‌که آرکیداس و آیرونایا استحکاماتی را برای دفع حملات آتی بنا کردند. سرانجام، ارثن ها و متحدانشان، وینتراسکورن‌ها را عقب راندند.

گرچه تلاششان برای فتح کوهستان استورم با شکست مواجه شده بود، اما وولخان و ایگنیس شکست را نپذیرفتند. آنان به کوره‌های سوزان خود بازگشتند و ارتشی جدید که حتی از ارتش پیشین نیز بزرگتر بود، به وجود آوردند.

وولخان و ایگنیس که از گالم‌ها و سازه‌ها به تنهایی راضی نبودند، تله‌های افسون‌شده‌ای را ساختند که با آنها تمام نخست‌اژدهایان بالدار را به بردگی بگیرند. این مخلوقات نه تنها مرکبشان، بلکه هیولاهای جنگی نیز بودند. غول‌ها خادمان بالدارشان را با سلاح‌های آتشین مجهز کردند تا قلب ارثن ها را دستخوش وحشت کنند.

حمله‌ی وحشیانه‌ی بعدی وینتراسکورن، استحکامات ارثن ها را نابود کرد و آنان را از پناهگاه‌هایشان عقب راند. ارثن ها در سراسر گذرگاه‌های کوهستان یخی پراکنده شدند؛ اما نتوانستند از چنگ دشمنشان بگریزند. در حالیکه نخست‌اژدهایان از آسمان بر ارثن

ها هجوم آوردند، وریکول‌ها و گالم‌ها آن‌ها را روی زمین شکار کردند. حتی تیر، آرکیداس و آیرونایا ناگزیر به فرار از خشم وینتراسکورن‌ها شدند.

پس از اینکه تیر و متحدانش فهمیدند نمی‌توانند به تنهایی وینتراسکورن را مغلوب کنند، از اژدها سیمایان درخواست کمک کردند. سیمایان شریف با دیدن تعداد پرشماری از مخلوقات تایتانی کشته‌شده، بسیار خشمگین شدند. زمانیکه فهمیدند نخست‌اژدهایان به بردگی گرفته شده بودند، خشمشان افزایش یافت. سیمایان بی‌هیچ تردیدی بال گشودند و قدرتشان را بر صفوف آهنین وینتراسکورن‌ها فرود آوردند.

سیمایان تقریباً همانطور که در مصاف با گالاکرونند متحد جنگیده بودند، برای شکست ارتش وریکول‌ها نیز با اتحاد وارد عمل شدند. الکسترازا وینتراسکورن را با دیواری سر به فلک کشیده از آتش افسون شده در خلیج نگاه داشت. مالیگوس هستی جادویی تجدیدکننده‌ی نیروی سازه‌ها و گالم‌ها را تهی نمود و باعث شد بی‌مصرف شوند. بعلاوه تله‌های افسون شده که نخست‌اژدهایان را در بند کرده بود را نابود کرد و هیولاها را آزاد نمود. نلثاریون کوه‌هایی از خاک برافراشت تا وریکول‌ها و اربابانشان را محاصره و محدود کند. در پایان، ایسرا و نزدورمو قدرت‌هایشان را یکی کردند تا طلسمی ایجاد نمایند که موجب پایان یافتن قطعی جنگ شود.

ایسرا و نزدورمو، وینتراسکورن‌ها را با مهی مطبوع احاطه کردند تا مخلوقات تایتانی به خواب روند. سپس این موجودات ناتوان را در سراسر کالیمدور شمالی در مقبره‌ها حبس نمودند. آنان که تجربه خواب آرام‌بخش رویای زمردین را نداشتند، در عوض هزاران سال از خوابی بی‌پایان و ناخواسته رنج بردند.

در هزاره‌های آتی، نفرین گوشت، وریکول‌های خفته‌ی وینتراسکورن را تغییر داد. هنگامیکه سرانجام بیدار شدند، تقریباً همه آنان فهمیدند که به موجوداتی فانی از گوشت و خون تنزل یافته‌اند.

## تروگ ها<sup>۱</sup> و منشأ اولدامان<sup>۲</sup>

در پی جنگ با خدایان، نگهبانان از آتشگاه اراده برای خلق مخلوقات تایتانی جدید استفاده کردند تا برای شکل‌دهی دوباره‌ی جهان کمک کنند. با این حال، نخستین طراحی آنان نشان‌دهنده‌ی پیچیدگی و جاه‌طلبی بسیار بود. بجای خلق خدمتگزارانی بی‌نقص، وحشی‌های پوست سنگی به نام تروگ را خلق کردند. نگهبانان به سرعت طراحی‌شان را اصلاح و تکمیل کردند. نسل بعدی مخلوقات تایتانی که از آتشگاه اراده به وجود آمد به ارثن‌ها<sup>۳</sup> معروف شدند.

---

1 - Trogs

2 - Uldaman

3 Earthen

تروگ ها برای نگهبانان در دسرساز شدند؛ اما آنان نمی توانستند نابودی تروگ ها را تاب بیاورند. در عوض، آیرونایا سردابه‌ای زیرزمینی به نام اولدامان ساخت که در نقش سلول‌های ثابتی برای تروگ ها عمل می‌کرد. برخی از آنان از حبس فرار کردند و در جهانی که به تازگی ساماندهی شده بود، سرگردان گشتند. دیگران راهشان را به سوی قلمروی سطح عنصری، دیپ‌هولم، پیش گرفتند.

## صفحات نورگانون

با شکست وینتراسکورن، توجه تیر نگهبان در طولانی مدت به لوکن جلب شد. مادامیکه اولدوار بسته باقی می ماند و مخلوقات تایتان دچار چند دستگی بودند، اختلافات بیشتری پیش می آمد. تیر با ترشروی نتیجه گرفت که آزارا به ورطه‌ی جنگ و هرج و مرج خواهد افتاد مگر اینکه دست به اقدامی علیه لوکن بزند.

اما سرنگونی لوکن مستلزم سال‌ها آمادگی بود. تیر و متحدانش، آرکیداس و آیرونایا، توافق کردند که لازم است ابتدا اطلاعاتی درباره لوکن و فعالیت‌هایش به دست آورند. برای دستیابی به این هدف، نقشه‌ای طرح کردند تا صفحات نورگانون را از قلب اولدوار برابیند. این شیء باستانی تمام اتفاقات پیش آمده در آزارا، از جمله خیانت لوکن را ضبط کرده بود. اگر کوچکترین امیدی برای خنثی کردن خرابی‌های ناشی از توطئه‌هایش بود، از طریق بررسی دقیق فعالیت‌هایش امکان پذیر می شد.

پس از اینکه برای به دست آوردن صفحات ترفندی اندیشیدند، تیر به دروازه‌های اولدوار رفت. او از لوکن درخواست کرد که بخاطر صلاح آزارا از کنترل اولدوار دست بردارد و هشدار داد چنانچه سر باز زند، عواقب شومی در پی دارد. لوکن از دژ بیرون آمد تا تیر



را متقاعد کند که نیازی به اقدامات جدی نیست. دقیقا همانطور که تیر امیدوار بود، بحث شدیدی میان دو نگهبان درگرفت. هنگامیکه حواس لوکن پرت شد، آرکیداس و آبرونایا به اولدوار نفوذ کردند و صفحات نورگانون را ربودند.

به محض دستیابی تیر و همراهانش به این صفحات، به سوی پرتگاه‌های یخی و ستیغ کوهستان استورم گریختند. می‌دانستند که لوکن به زودی آنان را تعقیب می‌کند. بنابراین، آماده سفر به جنوب شدند، جایکه امیدوار بودند پناهی بیابند تا حرکت بعدی‌شان را برنامه‌ریزی کنند.

پیش از اینکه تیر و متحدانش راهی شوند، تعداد بسیاری از مخلوقات تایتانی را که اطراف اولدوار ساکن بودند گرد آوردند. گروه بزرگی از وریکول‌های صلح‌طلب که به نفرین گوشت مبتلا شده بودند، بیشتر بازماندگان ارثن‌ها و بسیاری از مکانوم‌ها پذیرفتند که در این سفر، همراه شوند. این مخلوقات تایتانی در نظر تیر، آرکیداس و آبرونایا قربانیان بی‌گناه خیانت لوکن بودند، آنان عهد کردند که پیش از آزادسازی اولدوار برایشان پناهگاهی پیدا کنند. پناهندگان هفته‌ها در سفر بودند و اطمینان داشتند که از چنگ لوکن گریخته‌اند.

وقتی لوکن فهمید که صفحات نورگانون ناپدید شده‌اند، وحشت‌زده شد. اگر تیر و متحدانش آن را به آگالون یا پانتئون ارائه می‌کردند، زندگی لوکن از دست می‌رفت. وی از درماندگی به تنها موجوداتی روی آورد که می‌دانست آنقدر نیرومندند تا مانع تیر مقتدر شوند و صفحات را بازگردانند؛ یعنی هیولا‌های باستانی کترکسی<sup>۱</sup> که زاکازج<sup>۲</sup> و کیتیکس<sup>۳</sup> نام داشتند.

1 - C'Thraxxi

2 - Zakazj

3 - Kith'ix

زاکازج و کیتیکس ظالم‌ترین و مکارترین ژنرال‌های کترکسی امپراتوری سیاه بودند. نگهبانان مدت‌ها پیش، آنان را به همراه بسیاری از نراکی‌ها و خدایان باستانی در سردابه‌های زیرزمینی حبس کرده بودند. لوکن با تلاش‌های قابل توجهی مقبره‌های این کترکسی‌ها را حفر کرد و زاکازج و کیتیکس را به زندگی بازگرداند. سپس به پلیدی‌های غول‌آسا دستور داد تا تیر و پیروانش را بکشند. کترکسی‌ها پس از دریافتن اثر دائمی یاگ‌سارون در ذهن لوکن، بی‌درنگ اطاعت کردند.

زاکازج و کیتیکس در دوردست‌های جنوب در بیشه‌ای آرام و خوش آب و هوا، به نگهبانان گریزان و پیروانشان رسیدند. تیر از ترس جان متحدانش به آرکیداس و آیرونایا دستور داد تا باقی‌مانده‌ی مخلوقات تایتانی را به مناطق دورتر جنوب هدایت کنند و در این میان، خودش مادامیکه بتواند جلوی کترکسی‌ها را می‌گیرد.

تنها سایه‌ای از قدرت باستانی آگرامار در کالبد آهنین تیر باقی مانده بود؛ اما روح شریف تایتان از پا نیفتاده بود. تیر عقب نمی‌نشست، نه وقتی زندگی بی‌گناهان در خطر بود.

همچنانکه تیر با کترکسی‌ها دست در گریبان بود، جریان انرژی‌های آرکین و سایه، بیشه‌هایی را که زمانی آرام بودند از هم گسیخت. جدال خشونت‌بار میان نگهبان‌تنها و کترکسی‌ها شش شبانه روز شدت داشت. در تمام مدت، تیر هرگز تسلیم نشد؛ اما دشمنانش هم نشدند. وقتی که تیر شروع به احساس فرسودگی کرد، تصمیم گرفت خودش را فدا کند تا از دوستانش حفاظت نماید. او تمام نیروی باقی‌مانده‌اش را بر کترکسی‌ها فرود آورد، نیروی حیاتش را در انفجاری خیره‌کننده از انرژی آرکین چنان گستراند که تا اعماق جهان لرزید.

همچنانکه فوران جادو در سراسر افق زبانه می کشید، آرکیداس و آیرونایا در جنوب نگاه می کردند. پس از اینکه انرژی های ناپایدار فروکش کردند، دو مخلوق تایتان مبادرت به بازگشت به میدان نبرد کردند. آنان در چاله ای بسیار بزرگ که با جادوی آرکین ترق و تروق می کرد، کالبد بی جان تیر و زاکازج را یافتند.

نگهبان عدالت علیرغم مواجهه با نابرابری نومیدکننده تقریباً هر دو کترکسی را کشت. بازمانده، کیتیکس، به زور از یورش انتقام جویانه ی تیر گریخته بود. کترکسی که به شدت زخمی بود، نسنجیده به غرب فرار کرد و هزاران سال، دیگر دیده نشد.

آیرونایا برای بزرگداشت سقوط دوستش، بیشه ای که چاله را احاطه کرده بود، "سقوط تیر" نامید که در زبان وریکول ها به تیریسفال<sup>۱</sup> معنی می شود. او و پیروانش تیر و دشمنش را در جایی که قرار داشتند دفن کردند و دست نقره ای بزرگ تیر را بر آرامگاه نهایش همچون یادبودی برای فداکاری دلاورانه اش برافراشتند.

گرچه همه پناهندگان به داستان فداکاری شرافتمندانه تیر پرداختند، اما وریکول ها احساس کردند که باید کار بیشتری انجام دهند. آنان به قدری از عملکرد تیر متأثر شده بودند که تصمیم گرفتند در میدان جنگ ساکن شوند و تا پایان عمر بالای مدفن تیر شبزنده داری کنند.

آرکیداس و آیرونایا خواست وریکول ها را برای سکونت در تیریسفال گرامی داشتند. نگهبان و ماده غول دو نفری به همراه ارثن ها و مکانوم ها راهشان را به سوی جنوب ادامه دادند. نهایتاً در شرقی ترین سردابه ی مخلوقات تایتانی در کالیمدور متوقف شدند؛ یعنی اولدامان. آرکیداس و آیرونایا محل را گسترش دادند و فضاهای جدیدی حفر

<sup>1</sup> - Tirisfal

کردند تا صفحات نورگانون را نگه دارند و عهد کردند اگر لازم شد تاریخ آزارا را با زندگی‌شان محافظت نمایند.

همچنانکه سال‌ها می‌گذشت، برخی از ارثن‌ها علائم نفرین گوشت را نشان دادند. بسیاری از این مخلوقات تایتانی می‌ترسیدند که اثراتش وخیم‌تر شود. آنان درخواست کردند تا زمانی که درمانی پیدا شود در خوابی عمیق فرو بروند. آرکیداس پس از اینکه عهد کرد روزی در آینده آنان را بیدار کند، پذیرفت. او پیروانش را در سردابه‌های وسیع زیرزمینی اولدامان مهر و موم کرد.

اما مکانوم‌ها بیدار ماندند. با این که می‌دانستند روزی نفرین بر آنان نیز چیره می‌شود؛ با این حال قهرمانانه سوگند یاد کردند که از اولدامان مراقبت و از دستگاه‌های شگفت‌انگیز آن نگهداری کنند.

لوکن در آن دوردست‌ها در اولدوار پس از اینکه فهمید کترکسی‌هایش در کشتن دشمنانش ناکام مانده‌اند، مأیوس شد. او تصور کرد با مرگ تیر مقتدر، آرکیداس و آیرونایا برای حمله‌ی مستقیم به اولدوار تلاشی نخواهند کرد. اما صفحات نورگانون هنوز هم تهدیدی علیه او بود. دیگر ربودن یا نابودی شیء باستانی انتخابش نبود، آرکیداس و آیرونایا به راحتی می‌توانستند اولدامان را از دسترس متجاوزان دور نگه دارند.

در عوض، لوکن سعی کرد تا صفحات نورگانون را با بایگانی نقشه‌های خودش جایگزین نماید، بایگانی که محکمه‌ی دوران<sup>۱</sup> نامید. او وقایع تاریخی موجود در این صندوق جدید را به میل خود تنظیم کرد و گناهانش را از تاریخچه زدود. گرچه تصور می‌کرد که موفق شده است، اما بایگانی‌اش نشان داد که ناقص است. تاریخ‌های ذخیره شده در صندوق، حتی فراتر از درک لوکن، تحریف شدند.

<sup>1</sup> - Tribunal of Ages

سپس، لوکن اقدام موثر نهایی را برای جلوگیری از تلافی آرکیداس و آیرونایا انجام داد. او معتقد بود که دشمنانش سرانجام، آلگالون کانستلر را فرا می‌خوانند. لوکن برای جلوگیری از این واقعه، ماشین ارتباطی تایتانی در اولدوار را تغییر داد. این کار، او را مطمئن کرد که هیچ موجود زنده‌ای نمی‌تواند با آلگالون ارتباط برقرار کند. تنها مرگ خود لوکن می‌توانست کانستلر را به آزرات بکشاند. نگهبان معزول می‌پنداشت که نابودیش در دستان آرکیداس و آیرونایا است. در این صورت، مطمئن بود که آلگالون انتقامش را با نابود کردن همه‌ی موجودات زنده‌ی آزرات خواهد گرفت.



**دست نقره ای تیر و نگهبانان وریکول .**

# فداکاری تیر

فانیانی که روزی در منطقه تیریسفال ساکن شدند دو انرژی ناسازگار را که از زمین ساطع می شد حس کردند؛ ماهیت فروهری باقی مانده از تیر نگهبان و آن یکی که از دشمنش زاکازج ناشی می شد. برخی از انرژی تیر بهره بردند و سایرین با انرژی ظلمانی کترکسی هماهنگ شدند.

# فرزندان غول‌ها: طلوع بشریت

با خوابیدن وینتراسکورن در سردابه‌های عمیق و بسیاری از ارثن‌ها که در اولدامان نفوذناپذیر بسر می‌بردند، قبایل باقی‌مانده وریکول‌ها بر کالیمدور شمالی حکومت کردند. در طول هزاران سال، فرهنگ‌های مختلفشان به شیوه‌های منحصر به فردی شکفت. همچنانکه در سراسر شمال بی‌گذشت پراکنده می‌شدند، هویت و رسوم خود را گسترش دادند.

یکی از قبایل مقتدر که طلوع کرد، دراگون‌فلیر<sup>۱</sup> بود. این وریکول‌ها نیز همچون وینتراسکورن‌ها دریافتند که پوست‌های آهنین‌شان به تدریج در طول زمان به گوشت تبدیل می‌شود. در آغاز، رهبران قبیله خواستار این شدند که قدرت نزولی‌شان را با به

---

<sup>1</sup> Dragonflyer



بردگی گرفتن نخست‌اژدهایان باستانی جبران کنند، درست همانطور که وینتراسکورن‌ها در قرن‌های گذشته کرده بودند.

اما برخلاف وینتراسکورن‌ها، دراگون‌فلیرها نخست‌اژدهایان را تنها هیولاهای جنگی نمی‌دیدند. آنان از این پرندگان ترسناک همچون همراهان شکار و مرکب‌های جنگی برای سوار شدن، استفاده می‌کردند. در طول زمان، این نخست‌اژدهایان به بخش جدایی‌ناپذیری از فرهنگ قبیله تبدیل شدند. بعلاوه آن‌ها سلاحی ضروری علیه وریکول‌های فانی دشمن بودند؛ نژاد خشن خرس‌مردان که جالگار<sup>۱</sup> نامیده می‌شدند؛ یعنی اجداد فوربولگ‌های امروزه.

سرانجام به هنگام سلطنت یمیرون، دراگون‌فلیر به موقعیت برتری علیه دشمنش دست یافت. وریکول‌ها در یورش‌های هماهنگ به جالگارها هجوم بردند و آن‌ها را به سوی جنگل‌های انبوه مرکزی راندند. با این وجود، پس از این پیروزی، فاجعه‌ای رخ داد. نفرین گوشت، دگرگونی دیگری را پیش آورد.

زنان دراگون‌فلیر شروع به تولد کودکانی کوتاه‌قد و بدشکل کردند، رویدادی که ترس و خرافه را میان قبیله اشاعه داد. برخی از وریکول‌ها حتی یمیرون را برای این مصیبت سرزنش کردند؛ اما شاه هم نظر خودش را درباره‌ی مسئول این اتفاق داشت. فکر می‌کرد نگهبانان اسطوره‌ای پشت نفرین گوشت بودند.

بسیاری از وریکول‌ها، نگهبانان را همچون موجوداتی خداگونه می‌دانستند؛ اما نسل‌ها بود که نه آن‌ها را دیده و نه شنیده بودند. یمیرون مردمش را متقاعد کرد که خاموشی و کناره‌گیری نگهبانان که مشخصاً آنان را به نفرین گوشت واگذارده بودند را محکوم

<sup>1</sup> - Jalgar

کنند. قول داد که تمام وریکول‌ها را زیر پرچم خود متحد کند. یمیرون بعنوان اولین فرمانش، دستور داد که پیروانش قبیله را با نابودی تمام نوزادان بدشکل تطهیر نمایند.

بسیاری از دراگون‌فلیرها از دستور بی‌رحمانه‌ی یمیرون اطاعت کردند. اما برخی دیگر نتوانستند خودشان را وادار به کشتن کودکان بی‌گناه کنند. آنان می‌خواستند فرزندان کوتوله خود را در محل افسانه‌ای پنهان کنند که می‌گفت قبیله گم‌شده‌ی وریکول به همراه تیر، آرکیداس و آیرونایا بسوی سرزمین دوردستی در جنوب سفر کرده‌اند.

تعدادی از دراگون‌فلیرها عازم جنوب شدند و نوزادان کوتوله خود را نیز در جستجوی پناهگاه افسانه‌ای بردند. از بیشترشان هرگز خبری شنیده نشد. اما دیگران راهشان را یافتند. دختران و پسران عزیزشان را با قلب‌هایی اندوهگین تحت مراقبت وریکول‌های ساکن تیریسفال گذاشتند.

در ادوار آتی، این کودکان مصیبت‌زده و فرزندانشان به موجودات فانی به نام انسان تنزل یافتند. بسیاری از سایر مخلوقات تایتانی مکانوم، تولویر، موگو و غول متحمل سرنوشت مشابهی شدند. معدودی از خدمتگزاران نگهبانان از پس این مصیبت برآمدند. درست همانطور که یاگ‌سارون امیدوار بود، نفرین گوشت مخلوقات تایتانی را تضعیف کرد. اما همچنین ویژگی‌های ضروری فانیان را که خدایان باستانی هرگز پیش‌بینی نکرده بودند برانگیخت؛ یعنی شجاعت، عزم راسخ و قهرمانی.

یاگ‌سارون و سایر خدایان، بی‌خبر از این ویژگی‌های قدرتمند که روزی سرنوشت جهان را شکل خواهد داد، بر روی فرار از زندان متمرکز شدند. گرچه، هزاران سال زمان برد تا به آزادی برسند.

اکنون، خطرات قریب‌الوقوعی در قلب باشکوه کالیمدور در کمین بود. قدرت جدیدی، نژاد بومی خشنی که در ادوار اولیه جهان متولد شده بودند، در حال پیشرفت بودند. آنان خودشان را ترول<sup>۱</sup> می‌نامیدند و طولی نکشید تا بفهمند که موجودات پلیدی زیر زمین محبوسند.

---

<sup>۱</sup> - Troll

# دراگون فلیرها و خواب طولانی

دراگون فلیرها تلاش کردند تا به شیوه‌های مختلف، خودشان را از نفرین جسمانی تطهیر کنند. علی‌رغم تمام تلاش‌هایشان، این مصیبت آنان را گرفتار و ضعیف بر جای گذاشت. سرانجام، این وریکول‌ها خودشان را به خوابی عمیق فرو بردند به این امید که جلوی نفرین را بگیرند.



فصل سوم  
کالیمدور باستانی

زین آزشاری، پایتخت الف های شب.

# امپراتوری زول<sup>۱</sup> و بیداری آکیر

۱۶۰۰۰ سال پیش از دروازه تاریک<sup>۲</sup>

نسل‌ها از پی هم، حیات در سراسر جهان سامانمند آزرث شکوفا شد. این شکوفایی هیچ کجا آشکارتر از جنگل‌های انبوه اطراف چشمه‌ی جاودانگی نبود. چشمه‌ی نیروی حیاتی آرکین، به چرخه‌های رشد و نوزایی سرعت بخشید. خیلی زود، از اشکال ابتدایی حیات در این سرزمین، موجودات هوشمندی تکامل یافتند.

ترول‌ها، نژادی وحشی از شکارچیان و جستجوگران غذا، از جمله‌ی نخستین و بارورترین نژادهای آزرث بودند که در جنگل‌ها رشد و نمو کردند. هرچند ترول‌ها از

---

<sup>1</sup> - Zul

<sup>2</sup> - Dark Portal

هوشی متوسط برخوردار بودند؛ اما چابکی و قدرتی باورنکردنی داشتند. فیزیولوژی منحصر به فردشان نیز باعث می‌شد که از آسیب‌های فیزیکی تا حد شگفت‌انگیزی بهبود یابند و حتی اندام‌های قطع شده آنان در طول زمان، توانایی رویش دوباره را داشت.

ترول‌های اولیه، بسیاری از رسوم خرافی را اشاعه دادند. برخی، آدم‌خواری را پیش گرفتند و خود را وقف جنگاوری کردند. تعداد بسیار معدودی در پی دانشی از طریق مراسم مذهبی و تعمق بودند. با این حال، دیگران پیوندشان را به شکلی از جادوی سیاه و قدرتمندی به نام وودو<sup>۱</sup> بهبود بخشیدند. اما مهم نبود سنت‌های فردی‌شان چه هستند، آنچه همه ترول‌ها در آن سهیم بودند، آیین مرسوم بود که اطراف خدایان وحش گوشه‌گیر کالیمدور می‌چرخید. ترول‌ها این موجودات قدرتمند را لوآ<sup>۲</sup> می‌خواندند و آنان را همچون خدایان می‌پرستیدند.

ترول‌ها به سبب حرمتی که برای خدایان وحش قائل بودند، نزدیک سلسله کوه‌ها و فلات‌های کالیمدور جنوبی جمع شدند. این منطقه، سکونتگاه بسیاری از لوآهای والامقام بود. ترول‌ها رشته کوه مقدس را زاندالار<sup>۳</sup> نامیدند و اندکی بعد روی دامنه‌اش اردوگاه کوچکی بنا کردند.

قدرتمندترین گروه ترول‌ها، قبیله زاندالار نامیده شد. اعضای آن مطابق اعتقادشان ادعا می‌کردند تقریباً تمامی فلات‌های بلند زاندالار، زمین مقدس محسوب می‌شود و بر فراز بلندترین قله‌ها تعدادی معابد ابتدایی بنا کردند. سرانجام، شهرمعبدی پر جنب‌وجوشی به نام زولدازار<sup>۴</sup> از این معابد کوچک پدید آمد.

1 - Voodoo

2 - Loa

3 - Zandalar

4 - Zuldazar



پایتخت ترول های زاندا لاری ، زولدازار.



در طول قرن‌های آتی، سایر قبایل برای رقابت با زاندالاری‌ها بر سر قلمرو و قدرت به پا خاستند. قابل توجه‌ترین این قبایل، گوروباشی<sup>۱</sup>، آمانی<sup>۲</sup> و دراکاری<sup>۳</sup>های هراس‌انگیز بودند. بخصوص گوروباشی‌ها و آمانی‌ها خواستار قطعه‌ی بزرگی از جنگل‌های انبوه کالیمدور شدند. گهگاه قبایل می‌جنگیدند، اغلب بر سر شکارگاه‌ها. با این حال، نبردهای بزرگ، اندک بودند و به ندرت طولانی می‌شدند. ترول‌ها چنان جنگجویان ماهر و خشنی بودند که جنگهای واقعی برای هر دو طرف پر هزینه می‌شد. زمین‌های بکر و حاصلخیز در همه سو دیده می‌شد؛ قبایل مختلف به سرعت فهمیدند که سکونت در جایی دیگر عاقلانه‌تر از خطر جنگ است.

ساحران درمانگر<sup>۴</sup> و کاهنان<sup>۵</sup> قبایل، تنها یک مکان را ممنوع کرده بودند؛ تپه کوچکی از سنگ سیاه در پای کوه‌های زاندالار. لوآها به کاهنان قبایل هشدار داده بودند که اگر سنگ‌های سیاه را بهم بریزند، عواقب سختی در پی دارد. سال‌های طولانی هیچ یک از ترول‌ها جرأت نافرمانی نداشتند.

اما سرانجام کنجکاوی پیروز شد.

گروهی از ترول‌های سرکش، تپه ممنوع را بررسی کردند. آنان فهمیدند که سنگ‌های سیاه فقط سنگ نبود؛ بلکه پوست ناهموار موجودی سهمگین بود. هیچ یک از ترول‌ها هرگز چیزی مانند آن ندیده بودند. فکر کردند که لوآی کشف نشده‌ای است و با توجه به اینکه سایر ارواح از آن می‌ترسیدند، پس لوآی قدرتمندی بوده. ترول‌ها تشریفات ناخوشایندی را اجرا و قربانی‌هایی را پیشکش کردند تا هیولای خفته را بیدار کنند.

1 - Gurubashi

2 - Amani

3 - Drakkari

4 Witch Doctor

5 Priest

ژنرال غول پیکر کترکسی که با پیشکش کردن خون تهییج شده بود، از خواب طولانی بیدار شد و کسانی که او را زنده کرده بودند، وحشیانه قتل و عام کرد. ترول‌ها اطلاع نداشتند که او کیتیکس بود، همان موجودی که از مبارزه با تیر نگهبان زنده مانده بود. کترکسی به شدت مجروح، پیش از آنکه بیهوش شود از جنوب غربی بسوی جایی که کوهستان زاندالار نامیده شد گریخته بود. لوآهای باستان ساکن در منطقه که از حضورش تلوتلو می‌خوردند، کیتیکس را زیر زمین دفن کردند که دیگر هیچ موجودی سراغش نرود.

کترکسی بیدار شده، به تمدن ترول‌ها با تحقیر نگاه کرد چرا که چیزی نبود جز سایه‌ای محو از امپراتوری سیاه در گذشته‌های دور. کیتیکس می‌دانست که خدایان باستان خوشحال می‌شوند که ببینند این تمدن ناچیز به خاکستر تبدیل شده. کترکسی ذهنش را گسترش داد و نژادی را یافت که توانایی کنترلشان را داشت؛ آکیرها. در دوران پس از سقوط امپراتوری سیاه، این شبه‌حشرات در زمین‌های محصور و تونل‌های زیر زمین مخفی شده بودند.

کیتیکس دسته‌های آگیری را دوباره جمع کرد و بسوی جنگ سوق داد تا سلطه‌شان را بار دیگر بر آزارت برقرار کنند. هنگامیکه کترکسی قدرتش را بسط می‌داد و باز می‌یافت، شبه‌حشرات شروع به ساختن یک امپراتوری وسیع مخفی کردند که به آج‌آکیر معروف شد. همچنانکه صفوف آگیری‌ها افزایش می‌یافت، کیتیکس صبورانه نگاه کرد و منتظر ماند. در زمان مناسب، کترکسی، هدایت شبه‌حشرات را از امپراتوری زیرزمینی‌شان بر عهده گرفت، آنان در سراسر زمین به سرعت پیش رفتند.

تجربه شکار از ترول‌ها دشمنانی خوفناک می‌ساخت؛ اما خطر آگیری‌ها بی‌شبهت به تمام کسانی بود که تا آن زمان مواجه شده بودند. بسیاری قبایل کوچک در مقابل لژیون‌های بی‌رحم شبه‌حشرات سقوط کردند.

همچنانکه آگیرها بطور خطرناکی به سوی کوهستان زاندالار پیش می‌رفتند، زاندالاری‌ها دست به اقدام زدند. آنان قبایل پراکنده ترول‌ها را به نیروی قدرتمند متحدی تبدیل کردند که امپراتوری زول<sup>۱</sup> نام گرفتند. اعضای این جامعه‌ی تازه تأسیس، اختلافات خود را کنار گذاشتند تا با یکدیگر آگیرها را نابود کنند.

زاندالاری‌ها فرماندهی ارتش ترول‌ها را بر عهده گرفتند. با وجود شهرمعبد‌هایشان بر بلندای کوهستان، می‌توانستند حرکات دشمن را بررسی و حملات را به نقاط ضعیف هدایت نمایند. تحت راهنمایی زاندالاری‌ها، سایر ترول‌ها از تاکتیک کمینگاه در جنگل‌های اطراف استفاده کردند تا شمار افراد دشمن را تقلیل دهند. جایی دیگر، کاهنان گرانقدر، لوآها را فراخواندند تا بر دشمن حمله کنند. این خدایان وحش درنده به جنگجویان ترول در نبرد ملحق شدند، صفوف آگیری‌ها را از هم گسستند و حتی کیتیکس را زخمی کردند.

آگیرها پیش از آنکه بتوانند کوه مقدس را محاصره کنند، مجبور به عقب نشینی شدند. کیتیکس که توسط لوآها به شدت زخمی شده بود با نزدیک‌ترین پیروان آگیری‌اش به شمال شرقی گریخت. آنجا نقشه کشید تا در حالیکه شبه‌حشرات در حال جنگ با ترول‌ها هستند، قدرتش را دوباره بدست آورد.

<sup>1</sup> - Zul

گرچه زاندالاری‌ها آکیرها را رانده بودند؛ اما می‌دانستند که دشمنشان همچنان تهدید بزرگی محسوب می‌شود. اگر شبه‌حشرات را نادیده می‌گرفتند، به قلمروهای دورافتاده ترول‌ها حمله می‌کردند.

به دستور زاندالاری‌ها، سایر قبایل شروع به تعقیب آکیرها کردند. ترول‌ها به سرعت فهمیدند که کشتن شبه‌حشرات، به تنهایی کافی نیست. اگر هر آکیری به زیر زمین فرار می‌کرد، کولونی جدیدی را ایجاد می‌نمود که بعداً دوباره به پا می‌خاست. برای پایان دادن همیشگی به این تهدید، هیچ گوشه‌ای از قاره نباید بدون محافظت رها می‌شد. بنابراین، زاندالاری‌ها قبایلی که بیش از همه تشنه قدرت بودند را متقاعد نمودند تا در سراسر آزارا استحکاماتی بنا کنند. آمانی‌ها، گروباشی‌ها و دراکاری‌ها فرمانده این گروه‌ها بودند. آن‌ها پس از شکست آکیرها می‌توانستند بی هیچ رقابتی مدعی سرزمین‌های حاصلخیز جدید باشند.

قبایل جاه‌طلب بی‌درنگ موافقت کردند. دراکاری‌ها بسوی شمال یخ‌زده و مقابل یک کلنی آکیرها رفتند؛ اما ترول‌ها با سلاحی مواجه شدند که اصلاً انتظار نداشتند؛ تولویرهای فاسد. گروه کوچکی از مخلوقات تایتانی که خارج از اولدوار ساکن بودند، توسط آکیرها اسیر و تباه شده بودند. این تولویرهای سنگی وحشی که به نام "ویرانگرهای ابسیدین"<sup>۱</sup> شناخته می‌شدند تقریباً بر دراکاری‌ها چیره شدند. اما سال‌ها نبرد، قبیله را به جنگجویانی زیرک تبدیل کرده بود، آنان شیوه‌های ماهرانه‌ای برای سرنگون و نابود کردن دشمنشان طراحی می‌کردند.

گوروباشی‌ها نیز با مخلوقات تایتانی فاسد مواجه شدند. این ترول‌ها به جنوب غربی عزیمت نمودند، جاییکه آکیرها به آهن‌کیراج حمله کرده بودند؛ زندان و اقامتگاه خدای

---

<sup>1</sup> - Obsidian

باستانی کثون. شبه‌حشرات به محض ورود به استحکامات، انوبیسات‌های غول‌پیکر را که از زندان مراقبت می‌کردند اسیر نمودند.

اولین درگیری‌ها میان گوروباشی‌ها و آکیرها، مشخص کرد که ترول‌ها در موقعیت خطرناکی هستند. شبه‌حشرات و انوبیسات‌های قدرتمندشان، چندین قرارگاه بزرگ گوروباشی‌ها را قتل و عام کردند. بعد از آن، زاندالاری‌ها به کاهنان گوروباشی آموختند که بجای آنکه ارتشی بزرگ باشند، قبیله‌شان را به دسته‌های کوچک‌تر، سیار و تهاجمی تقسیم کنند. این تاکتیک جدید به ترول‌ها اجازه داد حملاتی پی‌درپی به آکیرها داشته باشند و در طول سالیان بسیار، آنان را در تنگنا قرار دهند. گرچه هرگز قادر به نابودی کامل آکیرها نبودند؛ اما گوروباشی‌ها سرانجام، کنترل بی‌چون و چرای قلمروی اطراف را به دست آوردند.

در این ضمن، آمانی‌ها شروع به نابودی کیتیکس کردند. آنان رد پای کترکسی را تا جنگل‌های دوردست شمال شرقی دنبال کردند و از میان انبوه بی‌پایان نگهبانان آکیری رد شدند. در آخرین نبرد خشونت‌بار، تمامی قبیله در حمله‌ای انتحاری خودشان را بر کیتیکس و باقی مانده خادمان شبه‌حشره‌ایش افکندند. فقط دسته کوچکی از ارتش ترول زنده ماند. در هر حال، کترکسی در برابر شکارچیان خستگی‌ناپذیرش از پای درآمد.

گرچه بهای سنگینی داشت؛ اما شهرت هراس‌انگیز آمانی‌ها در میان قبایل به افسانه‌ای بدل گشت. ترول‌ها بر فراز جاییکه کیتیکس کشته شده بود، زیست‌گاه جدیدی بنا کردند. روزی این زیست‌گاه به معبدشهر پهناوری به نام زول‌آمان<sup>۱</sup> تبدیل شد.

<sup>1</sup> - Zul'Aman

با نابودی کترکسی، آکیرها دیگر با وحشی‌گری یا غرض نجنگیدند. نبرد میان ترول‌ها و آکیرها به طور چشمگیری تغییر کرد. نابودی آکیرها به ضرورت جدیدی برای ترول‌ها تبدیل شد.

پس از قرن‌ها نبرد سخت و شدید، ترول‌ها امپراتوری آکیرها را نابود کردند؛ از جمله شبه‌حشرات مناطق دوردست شمالی و جنوبی قاره. کالیمدور مرکزی برای همیشه از حضورشان زدوده شد. آکیرهای نجات یافته کلنی‌های زیر زمینی‌شان را علیه تهاجمات بیشتر ترول‌ها مستحکم کردند. آنان نشان دادند که دیگر به نبرد علاقه‌ای ندارند. بالاخره، ترول‌ها پیروزی‌شان را اعلام کردند.

قبایل ترول، بدون جنگی که آنان را به یکدیگر پیوند دهد، از همیشه دورتر و منزوی‌تر بودند. استحکامات پراکنده‌ی قبایل مختلف به سکونتگاه‌های پرجنب‌وجوش، شهرمعبدها و سرانجام امپراتوری‌هایی مستقل تبدیل شد. زاندالاری‌ها به فلات‌های کوهستانی خود عقب نشستند تا دانش معنوی را پی بگیرند؛ اما همیشه نفوذ بی‌پایانی بر جوامع پراکنده‌ی ترول‌ها داشتند.

# نروبین‌ها<sup>۱</sup>، کیراجی‌ها<sup>۲</sup> و منتیدها<sup>۳</sup>

از امپراتوری آکیرها سه فرهنگ مجزا برخاست. شبه‌حشرات در شمال، اطراف زندان زیرزمینی یاگ‌سارون جمع شدند. به دلیل مجاورتشان با خدای باستانی، این آکیرها به تدریج به نژادی به نام نروبین‌ها تحول یافتند. قلمروشان به اژول‌نروب<sup>۴</sup> معروف شد.

آکیرهای جنوب غربی، سکونتگاهشان را در آهن‌کیراج، زندان تسخیرشده‌ی کثون ساختند. در طول زمان، حضور پلید خدای باستانی، ظاهر آکیرها را تغییر داد و به شکل نژادی به نام کیراجی درآورد.

1 - Nerubians

2 - Qiraji

3 - Mantid

4 - Azjol-Nerub

آکیرهای جنوب شرقی در جایی گرد هم آمدند که جوهره‌ی یاشارج هنوز هم زمین را آلوده می‌کرد. این شبه‌حشرات سرانجام به نژادی به نام منتید تغییر شکل دادند. پیش از سقوط امپراتوری آکیرها، کلنی بزرگ منتیوس<sup>۱</sup> را نزدیک دره‌ی شکوفه‌های جاودان بنا کردند.

---

<sup>1</sup> - Manti'vess



## چرخه منتید

پس از جنگ با ترول‌ها، عده‌ای از آکیرها، محصور میان ترول‌ها در مرزهای جنوبی کالیمدور جمع شدند و زیر ریشه‌های درختان فوق‌العاده کیپاری<sup>۱</sup>، امپراتوری جدیدی تاسیس کردند. از آن پس، این شبه‌حشرات، منتید شناخته شدند؛ آنان که فهمیدند آنقدر قدرتمند نیستند تا پیروز شوند، دلیلی برای ادامه نبرد ندیدند.

چنین خویشنداری میان شبه‌حشرات غیر معمول بود؛ اما بهر حال، استدلال منتیدها چنین بود. آنان هنوز هم مشتاقانه خدایان باستانی را پرستش می‌کردند، ایمان داشتند که اربابان باستانی آنان روزی از زندان برمی‌خیزند و دوباره حکومتشان را بر آزارا از سر می‌گیرند. بهترین شیوه برای خدمت به خدایان باستانی این بود که قدرت منتیدها را تحلیل نبرند؛ بلکه آن را حفظ کنند، بهبود ببخشند و تقویت نمایند. منتیدها می‌بایست بدون اینکه بقای خود را به خطر بیندازند، قویتر رشد کنند.

گرچه ملکه‌ی والامقامی امور روزمره منتیدها را اداره می‌کرد؛ اما گروه دیگری سرنوشت شبه‌حشرات را کنترل می‌نمودند. اعضای این گروه، خودشان را کلاکسی<sup>۲</sup> می‌خواندند که

<sup>۱</sup> - Kypari

<sup>۲</sup> - Klaxxi

در زبان بومی‌شان به معنای کاهن بود. آنان به امید حفظ و قدرتمند کردن نژادشان، عملکردهای ملکه و دسته‌های منتی‌ها را هدایت می‌کردند. کلاکسی‌ها بجای آنکه بدنبال مجازات ترول‌ها باشند نگاهشان را بر دشمن دیگری معطوف کردند.

موگو‌ها در همین حوالی ساکن بودند؛ مخلوقات تایتانی قدرتمندی که قرن‌های بی‌شمار از دره شکوفه‌های جاودان نگهبانی کرده بودند. منتی‌ها دریافتند که مجذوب این دره شگفت‌انگیز شده‌اند. ابتدا از دلیلش آگاه نبودند؛ اما آنان جذب حضور دائمی خدای باستانی مقتول، یاشارج، شده بودند که رع نگهبان اعظم، قلب پوسیده‌اش را زیر دره قرار داده بود.

منتی‌ها که بدنبال یافتن جوهره‌ی تاریک زیر دره بودند، دست به حمله غافلگیرکننده‌ای علیه موگو‌ها زدند. مخلوقات تایتانی به زور در برابر گروه‌های منتی‌ای ایستادگی کردند و آنان را به سوی جنگل کیپاری عقب راندند.

کلاکسی‌ها شکستشان را ناکامی در نظر نگرفتند. جنگجویان بازمانده‌ی منتی‌ها، تکامل یافته و قدرتمندتر و زیرک‌تر شده بودند. کلاکسی‌ها پیش از اینکه دوباره به موگو‌ها هجوم ببرند، یکصد سال صبورانه منتظر ماندند. آنان نسل جدیدی از منتی‌های جوان را برای محاصره مخلوقات تایتانی اعزام کردند. یک بار دیگر، نجات‌یافتگان قویتر بازگشتند.

به این صورت چرخه‌ی منتی‌ها را آغاز کردند. هر قرن، یک عده منتی‌ها جوان علیه موگو‌ها جنگی بر پا می‌کردند. نبرد خشن، ضعیف‌ها را از گروه حذف می‌کرد و فقط قویترین‌ها به درختان کیپاری بازمی‌گشتند. تنها طی تعدادی چرخه، تمدن منتی‌ها به شدت سخت و کارآزموده شده بود زیرا کاملاً بر روی ریشه‌کن کردن نقص‌ها و توانمند نمودن قویترین افراد نژادشان تمرکز کرده بودند.

موگو ها با نگرانی متوجه تغییر بودند. آنان دست به لشگرکشی به منتیوس زدند تا اطمینان یابند این چرخه دیگر تکرار نشود.

حمله در زمان بدی برای منتیدها اتفاق افتاد. دهه‌ها پیش از این بود که منتیدهای جوان بعدی به وجود آیند. منتیدها اندک بودند و موگو ها بسیار. در آغاز، مخلوقات تایتانی، صفوف شبه‌حشرات را منهدم کردند؛ حتی قویترین بازماندگان دسته‌های گذشته. تنها یک منتید به نام گورون<sup>۱</sup> بود که جریان نبرد را تغییر داد. جنگجوی مسلح به شمشیر ساخته شده از کهربای کیپاری، نیروی صفوف موگو ها را تحلیل برد، مانع حملاتشان شد و آنان را وادار به عقب‌نشینی کرد. مهارت گورون آنچنان زیاد بود که بسیاری از منتیدها پنداشتند که قادر به فریب دادن خود مرگ هم هست.

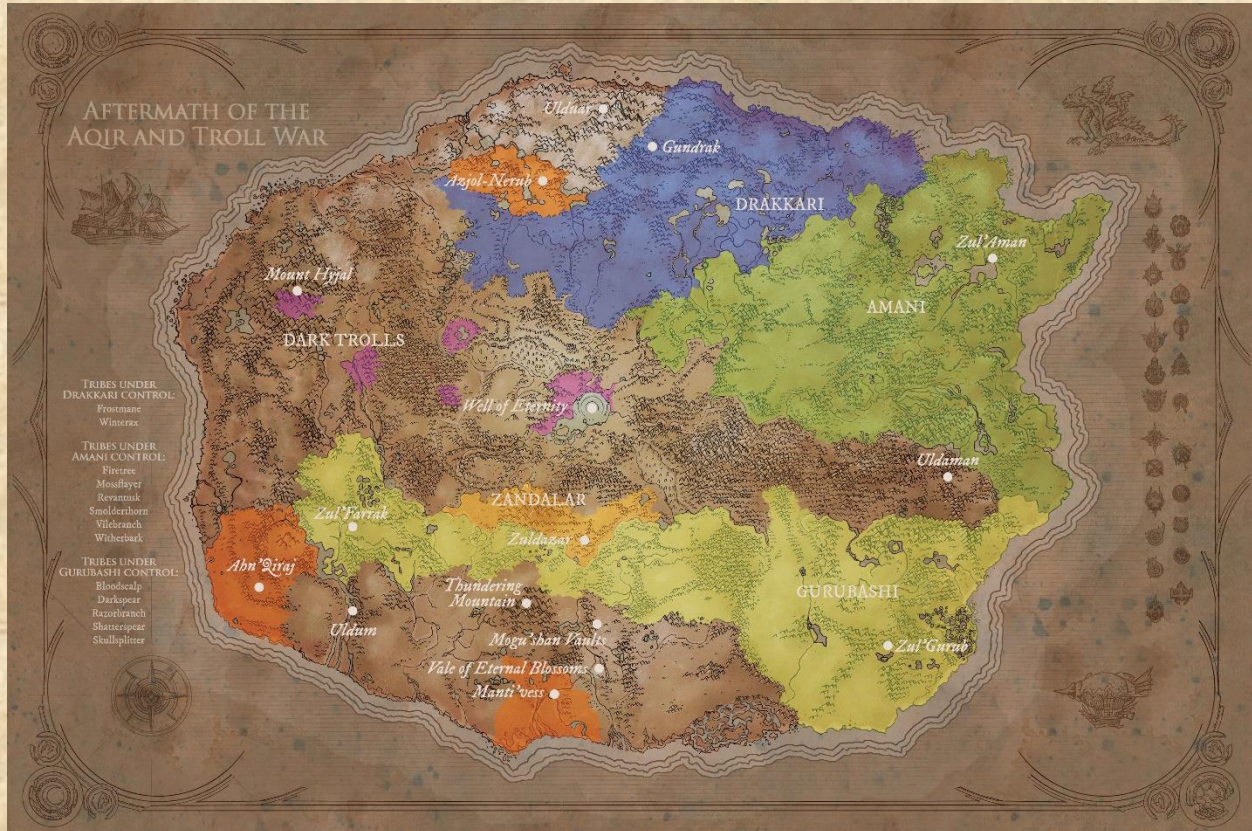
سروران بلند مرتبه کلاکسی، گورون را "الگو"<sup>۲</sup> معرفی کردند و اطمینان دادند که اعمالش میان گونه‌ی خودش به افسانه تبدیل می‌شود. اما جنگجوی بلندآوازه هنوز هم راضی نبود. می‌دانست برخاستن در بحرانی‌ترین زمان نیاز نژادش تنها یک اتفاق بود. نمی‌خواست که دفاع منتیدها را تنها به یک اتفاق واگذارد. کلاکسی‌ها موافق بودند و از وی خواستند تا راه حلی پیدا کند.

پس از سال‌ها آزمایش شیره‌ی کیپاری، گورون فهمید که یک موجود زنده، بطور بالقوه برای هزاران سال می‌تواند میان پیله‌ای از کهربا زنده بماند. اگر کلاکسی‌ها بهترین جنگجویانشان را در این پیله‌ها بگذارند، می‌توان آن‌ها را در زمان نیاز برای پیشگیری از فاجعه بیدار کرد. گورون اولین نفری بود که به این محافظت تن در داد. در بزرگداشت اعمالش، کلاکسی‌ها او را "گورون برگزیده" نامیدند؛ اولین نفر از بسیاری از الگوهایی که روزی می‌آمدند. هنگامیکه او آرام در مقبره کهرباییش قرار گرفت، چرخه‌ی بزرگ را

<sup>1</sup> - Korven

<sup>2</sup> - Paragon

که تقریباً دست تنها نجات داده بود، ادامه یافت و برای نسل‌های بسیار دست‌نخورده باقی ماند.



نقشه آزارات پس از جنگ آکیر و ترول.

# دوران صد پادشاه

## ۱۵۰۰۰ سال پیش از دروازه تاریک

گرچه در طول هزاره‌ها، رع، نگهبان اعظم دیده نشد؛ اما موگوهای وفادارش به پاسداری از دره شکوفه‌های جاودان ادامه دادند و دلیرانه گروه‌های پی در پی منتیدها را عقب راندند. ایمانشان به اینکه نگهبان اعظم روزی باز خواهد گشت، در میان مشکلات قرن‌های پیاپی دوام آورد.

با این وجود، هنگامیکه نفرین گوشت میان صفوف موگوها آشکار شد، آن ایمان نیز از میان رفت.

برای اولین بار، موگوها با فناپذیری مواجه شدند. ترس و عدم اطمینان در قلب‌هایشان ریشه کرد. اختلافات کوچک بطور فزاینده‌ای به جدال، خشونت و خون‌ریزی منجر شد. گروه‌های موگو به یکدیگر پیوستند. با خصومت و پرداختن به مبارزات وحشیانه قدرت، قبایل و سپهسالاران پدیدار شدند. آنان که پیروز می‌شدند به سرعت توسط رقبایشان سرنگون می‌گشتند. بواسطه‌ی تمام این‌ها، فرهنگ و زبان و حتی حس اراده و هویتشان

دستخوش تغییر شد. این دوره از آشفتگی و جدال به دوران صد پادشاه معروف شد، کم کم موگوها بطور خطرناکی دست به نابودی خودشان از درون زدند.

تنها، بنیادی‌ترین غرایزشان مانع نابودی آنان شد. با شروع هجوم هر دسته‌ی جدید منتیدها، جدال‌های ناچیز موگوها متوقف می‌شد. قبایل مختلف با بی‌میلی با هم متحد می‌شدند تا مقابل منتیدها بایستند. اما هنگامیکه دسته عقب‌نشینی می‌کرد، اختلافات داخلی بار دیگر آشکار می‌شد.

هنگامیکه موگوها با منتیدها می‌جنگیدند، تعدادی نژادهای دیگر نیز در منطقه به وجود آمدند. بسیاری از این موجودات، جذب قدرت‌های پنهان جاری شده از دره شکوفه‌های جاودان شده بودند. در میان این نژادهای شگفت‌انگیز جدید، جینیوها<sup>۱</sup> بودند؛ شبه‌ماهیان مرموز که در رودخانه‌ها و دریاچه‌ها سکونت داشتند. نژادی از میمون‌های موذی و گستاخ که به هوزن<sup>۲</sup> معروف بودند و برای سکونت در جنگل‌های متراکمی که بخش بزرگی از دره را احاطه کرده بود، آمدند. اما در هر حال، باهوش‌ترین این تازه‌واردین پاندارن‌های<sup>۳</sup> خردمند بودند.

پیدایش زندگی‌های متعدد در اطراف دره، علاقه چهار خدای وحش را به نام‌های زوئن<sup>۴</sup>، ببر سفید<sup>۵</sup>، یولن<sup>۶</sup>، اژدهای یشمی<sup>۷</sup>، چی‌جی<sup>۸</sup>، درنای قرمز<sup>۹</sup> و نیوزائو<sup>۱۰</sup>، گاو نر سیاه<sup>۱۱</sup> برانگیخت.

1 - Jinyu

2 - Hozen

3 - Pandaren

4 - Xuen

5 White Tiger

6 - Yu'lon

7 - Jade Serpent

8 - Chi-Ji

9 - Red Crane

10 - Niuzao

11 - Black Ox

زوئن و دوستانش، خدایان وحش، در دره جمع شدند تا از تعدد گونه‌های حیات ساکن در منطقه، مراقبت نمایند و هدایتشان کنند. هرچند که فعالیت‌های ستیزه‌جویانه‌ی موگوها آن‌ها را به زحمت می‌انداخت؛ اما خدایان وحش از نظارت بر شکوفایی سایر گونه‌ها خوشحال بودند. بخصوص، زوئن و سایر خدایان کوچک پیوند نزدیکی را با پاندارن‌ها برقرار کردند که بیشتر بخاطر میل وافرشان به صلح بود.

پاندارن‌ها، خدایان وحش را که "آسمانیان شکوهمند"<sup>۱</sup> می‌نامیدند، خدایانی خیرخواه محسوب کردند. آنان نظام پرستشی ویژه‌ای برای این موجودات خارق‌العاده پدید آوردند. در مقابل، خدایان وحش، دانش را به پاندارن‌ها بخشیدند و از ارتباطشان با فلسفه و دنیای طبیعی مراقبت کردند. تحت امر آسمانیان شکوهمند، پاندارن‌ها فرهنگی را به وجود آوردند که به دنبال آرامش و هماهنگی با محیط اطراف بود.

با این حال به زودی رهبری از موگوها برخاست تا این فلسفه را به چالش بکشد. نامش لی شن<sup>۲</sup> بود و قانونش نه تنها نژادهای فانی، بلکه به همان نسبت، آسمانیان شکوهمند را نیز به خطر انداخت.

<sup>1</sup> - August Celestials

<sup>2</sup> - Lei Shen



**موگوها در مقابل منتبید از سرزمینشان دفاع می کنند.**



# تاندراکینگ

۱۵۰۰۰ تا ۱۲۲۰۰ سال پیش از دروازه سیاه

در حالی که پاندارن‌ها و سایر نژادهای اطراف دره شکوفه‌های جاودان پیشرفت می‌کردند، موگوها به ستیزه‌ی بی‌پایان خود ادامه می‌دادند. طی این چرخه‌ی خشونت، جنگجویی به نام لی شن به قدرت رسید.

نواده‌ای از فرماندهان جزء، لی شن جوان، کاملاً به خشونت نزاع قبیله‌ای آشنا بود. علی‌رغم مهارت و موفقیتش در نبرد، جنگ‌های بی‌پایان و مانورهای سیاسی را استعداد خیانت موگوها تلقی کرد. با این وجود، مصمم به تبعیت از پدرش بود.

سرانجام، مشاوره‌ی نزدیک، خیانت کرد و پدر لی شن را کشت. تقریباً تمامی افراد فرماندهان معزول به صفوف سایر قبایل پناه بردند و لی شن را ترک کردند. تنها عده کمی از جنگجویان وفادار حاضر به ترک کردن وی نشدند. لی شن بجای تلافی و تداوم

بخشیدن به خشونت، تبعید را انتخاب کرد. در سراسر سرزمین گشت و درباره شکست‌های هموعانش به تفکر پرداخت.

لی شن خیلی زود خواهان پاسخ‌هایی بود که عقل و هوشش دیگر نمی‌توانست به آن‌ها برسد. او در جستجوی ارباب موگوها، نگهبان اعظم رع، که مدت طولانی غایب بود، به راه افتاد.

در قرن‌های اخیر، نام نگهبان اعظم به رع‌دن<sup>۱</sup> که در زبان جدید موگوها به معنای ارباب رع بود، تغییر کرده بود. فقط معدودی از هموعان لی شن باور داشتند که نگهبان اعظم هنوز زنده است. چرا خالق باستانی آنان می‌بایست اجازه دهد که از نفرین گوشت در رنج باشند؟ لی شن معتقد بود که رع‌دن نقشه‌ای دارد، یک هدف مهم، رنج‌های موگوها فقط یک آزمایش بود. چه بسا حتی خواست خود تایتان‌ها بود. با این وجود، رع‌دن ابزار زندگی آنان بود.

پس از سال‌ها جستجو، لی شن ورودی سردابه‌های پنهان، زیر سرزمین شمال دره را پیدا کرد. حجره‌های مقدسی که موگوها همه آن‌ها را در اختیار داشتند؛ اما به دلیل درگیری‌های بی‌وقفه فراموش کرده بودند. در آنجا نگهبان اعظم را یافت که به آرامی در سکوت، زیر زمین نشسته بود. رع‌دن هیچ عکس‌العملی به ورود سرزده‌ی موگوی جوان نشان نداد. نگهبان اعظم، حتی وقتی که لی شن شروع به پرسیدن هدف واقعی او کرد چیزی نگفت.

روزها و هفته‌ها گذشتند و لی شن از سکوت اربابش ناامید شد. سرانجام، موگو فهمید که رع برنامه دقیقی در نظر ندارد و مشغول کار تایتان‌ها نیست... نگهبان اعظم فقط تسلیم شده بود. رنج موگوها نتیجه‌ی نبودن اربابشان بود و بس.

<sup>1</sup> Ra-den

لی شن خشمش را بر رع فرو ریخت، او را بخاطر ترک کردن تایتان‌ها و هدفشان متهم کرد. سخنان تندش نگهبان اعظم را از بی حسی بیرون آورد. رع، لی شن را به نزدیکی کوهستان تاندرینگ (رعد اسا)<sup>۱</sup> برد، جاییکه طوفان‌های بی‌پایان می‌غریزند و آسمان‌ها را می‌شکافتند. هیچ موگویی قبلا جرأت نکرده بود به آنجا قدم بگذارد زیرا معتقد بودند که کوهستان مکان ممنوعه است. داخل سردابه‌ای بزرگ و آراسته، رع دن قدرت باقی‌مانده‌ی آمان‌ثول را فراخواند و به لی شن جواب‌هایی را که می‌خواست داد. تایتان‌های پانتئون مرده بودند، یکی از خودشان آن‌ها را به قتل رسانده بود. آخرین امید آنان خود جهان آزارا بود؛ اما موجودات وید از قبل به آن هجوم آورده بودند.

نگهبان اعظم تصور کرد که این اطلاعات روح لی شن را در هم می‌کوبد همانطور که مال خودش را در هم کوبیده بود. با این وجود، موگو به صورتی واکنش نشان داد که رع دن هرگز انتظار نداشت.

لی شن تصمیم گرفت که اگر اربابش علاقه‌ای به پیگیری هدف تایتان‌ها نشان نداد، خودش این کار را انجام دهد. بی هیچ هشدار، به رع دن ضربه زد و او را به ضعف دچار کرد. سپس، لی شن موجود قدرتمند را با ریسمان‌هایی افسون شده بست. او نه تنها قدرت رع دن، بلکه قدرت محصور شده‌ی آمان‌ثول را هم ربود.

قدرت، فراتر از درک، در وجود لی شن جاری شد. رع دن را بدون توجه به خشم و حیرتش بخاطر خیانت، در کوهستان تاندرینگ حبس کرد. هنگامیکه لی شن از کوه پایین آمد و با باقی‌مانده‌ی سپاهش مواجه شد، آنها از او ترسیدند. شایعات قدرت تازه‌یافته‌ی لی شن میان قبایل موگو پخش شد. برخی معتقد بودند که او قلب خدایی را دریده و خورده بود. معدودی ادعا می‌کردند که نیروهای باستانی خودِ دره را مطیع

1 - Thundering

کرده بود. با این حال، سایرین پیچ می کردند که او تایتانی است که حیات دوباره یافته است.

اما تمام داستان‌ها حقیقت مشترکی داشتند؛ این "تاندِر کینگ" می خواست که همه‌ی موگوها در برابرش تعظیم کنند. او مدعی حقوق موروثی تایتان‌ها بود و تمامی کسانی را که از تسلیم در برابر اراده‌اش سر باز می زدند، نابود می کرد.

از آن پس، لی شن شروع به متحد کردن موگوها و ساختن سرنوشت جدیدشان در جایگاه اربابان آزارا و محافظان روح جهان آن کرد. جدال‌ها و جنگ‌های پیش پا افتاده که آفت هموعانشان شده بود دیگر ادامه نیافت. با در اختیار داشتن رعد و آذرخش، هر مخالفی را در هم شکست. افراد خوش‌شانس به سرعت کشته شدند، افراد بدشانس قرن‌ها در زنجیر ماندند.

در ابتدا، بیشتر موگوها بی هیچ ترسی اطرافش گرد آمدند؛ اما خیلی زود کارهای شگفت‌انگیزش الهام‌بخش پرستش شد. تاندِر کینگ بر ابزار جادویی نگهبانان تسلط یافته بود. یکی از آن‌ها دستگاه نالاک<sup>۱</sup> بود، ابزار قدرتمندی که لی شن زیر سرزمین شمالی دره یافته بود. موگو با استفاده از این دستگاه، شروع به شکل دادن گوشت و سنگ به موجودات زنده‌ی جدیدی کرد. آنها حتی راهی یافتند تا نفرین گوشت را میان خودشان معکوس کنند.

در زمان لی شن، دوره‌ای از رونق و بی‌رحمی دره را فرا گرفت. برای موگوها، شروع امپراتوری باشکوه جدیدی بود. با این حال، برای نژادهای دیگر منطقه، نشانگر آغاز عصر استبداد بود.

---

<sup>1</sup> - Nalak'sha

# دیوانگی لی شن

زندگی لی شن، با تصمیم به کنار گذاشتن هر گونه ادعایی نسبت به قدرت پدرش نجات یافته بود. مرسوم بود که هنگام کشته شدن رهبران قبایل، رقبا بی‌درنگ خانواده‌اش را به قتل برسانند و بدین ترتیب خاندانش را به کلی برای همیشه منقرض کنند. تعمق لی شن نشانه‌ای از سرخوردگی و دیوانگی محسوب شد. در واقع اینطور پنداشتند که او دیگر هرگز تهدیدی برای هیچ موگویی نیست.

## دو امپراتوری

در حالیکه امپراتوری لی شن در وسعت و قدرت گسترش می‌یافت، او خیلی زود تمام موجودات زنده داخل قلمرواش را خدمتگزار خود در نظر گرفت. استدلال کرد که نفرین گوشت یک ضعف است و گرچه ممکن است همه‌ی موگوها برای ابد از این نقص پاک نشده باشند؛ اما سایر موجودات گوشتی باید همیشه زیر سلطه آنان قرار گیرند.

تاندر کینگ شروع به لشگرکشی در سرزمین‌های اطراف دره کرد تا سایر موجودات را به بندگی بگیرد. جینیوی خردمند، امپراتوری کوچک خودشان را پایه‌گذاری کرده بود. علیرغم اینکه دلاورانه جنگیدند؛ اما سرانجام جینیو در برابر لی شن مقتدر از پا درآمد. موگو شهرهایشان را غارت و کل تمدنشان را ویران کرد.

پاندارن‌ها با دیدن سرنوشت جینیو به کون‌لی‌سامیت<sup>۱</sup> در شمال دره گریختند و خواهان حمایت زوئن، ببر سفید شدند. هنگامیکه لی شن ارتشش را پای تپه‌ها آورد، زوئن را به دوئلی خواند که سرنوشت پاندارن‌ها را تعیین کند. زوئن پذیرفت و روزهای متمادی نبرد بزرگ میان ببر سفید و تندر شاه(تاندر کینگ)، آسمان را بر فراز کون‌لی لرزاند. در

---

<sup>1</sup> - Kun-Lai Summit

پایان، زوئن نتوانست با قدرت لی شن که از تایتان ربوده بود برابری کند. لی شن، زوئن را در نزدیکی قله کوه به زنجیر کشید و آسمانی شکوهمند را وادار کرد تا موگوها را در حال بستن و به بردگی گرفتن پاندارن‌ها نگاه کند. لی شن از ترس اینکه فلسفه‌ی صلح‌آمیز پاندارن‌ها به حکومتش آسیب برساند، آنان را از آموختن خواندن و نوشتن و حتی صحبت کردن به هر زبانی جز زبان موگویی منع کرد. سزای نافرمانی، مرگ به روشی آرام و وحشیانه بود.

موگوها باشکوه‌ترین کاخ‌ها و بناهایشان را با خون و عرق نژادهای تحت استیلای خود ساختند. امپراتور به زودی به خاطر زبان، سیستم وزن و اندازه‌گیری و اولین قوانین مکتوب واحد آزارت که جایگاه موگوها را برتر از سایر موجودات تقدیس کرده بود، به خود بالید. لی شن بردگانش را مجبور کرد تا یا بعنوان سرباز کار کنند یا استحکامات ابتدایی را که زمانی از دره در برابر منتیدها حفاظت می‌کرد، بسط دهند. بدین صورت سرپنت اسپاین<sup>۱</sup> متولد شد، دیوار عظیمی که موگوها را از سرزمین شبه‌حشرات جدا می‌کرد. با از بین رفتن یا کم‌توان شدن بردگان، لی شن با قدرت ماشین نالاک‌شا افراد جدیدی را به وجود می‌آورد. این کارمنجر به آفرینش هزاران موجود شد؛ مانند گرومل‌های<sup>۲</sup> کوتوله اما برگشت‌پذیر و سائوروک‌های<sup>۳</sup> خزنده و وحشی.

امپراتوری موگوها به سرعت مورد توجه سایر تمدن‌های آزارت قرار گرفت. بخصوص ترول‌های زاندالاری، از قدرت‌های جهان دیگر، که تندر شاه استفاده می‌کرد در شگفت بودند. یکی از رهبران زاندالاری، کاهن اعظم عالی‌مقامی به نام زولاترا<sup>۴</sup>، موگوها را یک فرصت طلایی دید. او و ترول همراهش با پیشنهاد ساده‌ای به قلمرو تندر شاه سفر

1 - Serpent's Spine

2 - Grummle: موجوداتی که چندین برابر وزن خودشان می‌توانستند بار حمل کنند. موگوها همچنین از آنها برای ارسال پیام‌هایشان استفاده می‌کردند.

3 - Saurok: موجوداتی که از سمندر‌ها نشات گرفته‌اند و بخاطر وحشی‌گریشان در نبرد‌های موگوها، از آنان استفاده می‌شد.

4 - Zulathra

کردند؛ شاید موگوها قدرت این جهان را در اختیار داشته باشند، اما ترول‌ها دانش سرزمین را دارند. دو امپراتوری می‌توانند یکدیگر را متعالی کنند و رموزشان را به هم بیاموزند. هنگامیکه متحد شوند، هیچ چیز در آزارت مخالفت با آنان را ندارد.

این پیشنهاد، لی‌شن را فریفت. برای اولین بار، موجودات زنده دیگری را دیده بود که به دنبال تسلط بر محیط اطراف بودند بجای آنکه در صلح با آن زندگی کنند. موگوها به ندرت از سرزمینشان عزیمت کرده بودند؛ خرافات و احساس عمیق وظیفه‌ی حفاظت از دره، هنوز هم بر عملکردشان تأثیر می‌گذاشت. آن‌ها می‌توانستند جهان را از جایگاه جهل کنکاش کنند یا می‌توانستند با ترول‌ها متحد شوند و رموز آن را سریع فرا بگیرند.

در حقیقت، هر دو رهبر نقشه‌ی خیانت کشیده بودند. زولاترا معتقد بود زاندالاری‌ها می‌توانند هنگامیکه اسرار موگوها را آموختند قدرت‌های خداگونه‌ی لی‌شن را برابند و تاندر کینگ توطئه کرده بود که وقتی زاندالاری‌ها دیگر فایده‌ای نداشته باشند آن‌ها را به بردگی بگیرد. اما آن‌ها نقشه‌هایشان را حتی از مردم خودشان پنهان نگه داشته و در انظار عمومی به توافق رسیده بودند. در ازای دانش زاندالاری‌ها، موگوها به آنان شیوه‌های جادوی آرکین را آموزش می‌دادند. بعلاوه به زاندالاری‌ها قول قطعه زمین باریک حاصلخیزی را نزدیک دره داده بودند.

لی‌شن حتی توافق محرمانه‌ای با زولاترا بسته بود. تاندر کینگ شیوه‌ای ابداع کرده بود که اگر کشته شد دوباره زنده شود؛ اما به خدمتگزاران خودش برای چنین دانشی اعتماد نداشت. موگوها جمعیت تشنه قدرتی بودند و اگر لی‌شن سقوط می‌کرد احتمالاً سعی می‌کردند مدعی امپراتوری شوند. فقط زاندالاری‌ها باید راهنمای زنده کردن لی‌شن را داشته باشند. ترول‌ها می‌دانستند که بدون او نه هرگز اسرار آرکین را کامل فرا خواهند گرفت و نه قادرند مدعی قدرت پر ابهت او شوند.



گرچه هر دو رهبر به توطئه کردن ادامه می‌دادند؛ اما خیانتشان هرگز به بار ننشست. در واقع، آنان پی بردند که متحدان بسیار ارزشمندی برای هم هستند و پیمانشان سال‌های بسیاری ادامه یافت.

# خیانت هوزن‌ها<sup>۱</sup>

جینیو در اوج امپراتوریشان با هوزن‌ها پیوند نزدیکی برقرار کرد. هر دو موافقت کردند به دیگران کمک کنند تا در برابر حملات موگوها مقاومت نمایند. با این حال، در آخرین شبی که مقابل لی شن ایستاد، هوزن‌ها به آنان خیانت کردند. متحدان دروغین جینیو به طور پنهانی در ازای مزایای ویژه (عهدی که هرگز به آن عمل نشد) متعهد به وفاداری به تاندر کینگ شده بودند. این خیانت، شکست جینیو را حتمی کرد و خصومت نژادی تلخی را میان آنان و هوزن‌ها شعله‌ور ساخت که نسل‌ها ادامه یافت.

---

<sup>1</sup> - Hozen

# سرنوشت آسمانی‌های شکوهمند

پس از اینکه لی شن ببر سفید را زندانی کرد، سایر آسمانی‌ها برای کمک به پاندارن‌ها آمدند. با این وجود، همچون زوئن تسلیم تندر شاه شدند. از آن پس، لی شن پرستش آسمانی‌های گرفتار در رنج مرگ را ممنوع کرد. پاندارن‌ها بسیاری از پیوندهایشان را با خدایان وحش از دست دادند؛ اما نه همه‌ی آن‌ها را معدودی از بردگان شجاع، پنهانی، تعالیم آسمانی‌ها را ادامه دادند.



**تاندر کینگ در حال مبارزه با زوئن، ببر سفید.**

## سقوط تاندر

در حالیکه لی شن امپراتوریش را مستحکم می‌کرد، تولویرهایی که از اولدوم محافظت می‌کردند در تلاش بودند تا در برابر نفرین گوشت تاب بیاورند. نفرین، میان جمعیتشان گسترش یافته بود و مخلوقات تایتانی را به آرامی تضعیف می‌کرد. تولویرها همواره در انتظار کلامی از جانب رع، نگهبان اعظم یا موگوها، خدمتگزاران او در شرق بودند.

سرانجام، تولویرها فراخوانی از رهبر موگوها که خودش را تاندر کینگ می‌نامید دریافت کردند. آن‌ها هیچ چیز دربارهی طلوع امپراتوری موگوها نشنیده بودند. تولویرها که کنجکاو بودند، نمایندگانی به شرق اعزام کردند. وقتی به مرزهای قلمروی تاندر کینگ رسیدند، از دیدن پیشرفت اقوامشان در شگفت شدند. به عنوان مثال، موگوها حتی نفرین گوشت را معکوس کرده بودند.

لی شن به گرمی از تولویرها استقبال کرد و شگفتی‌های امپراتوریش را به آنان نشان داد، از دیوار پهناور سرپننز اسپاین گرفته تا مکان‌های زراندود و باشکوه دره. تولویرها از وضعیت اسفناک نژادهای فانی که موگوها به بردگی گرفته بودند، غافلگیر شدند. با این

وجود، هیچ اقدامی نکردند. اولویت آن‌ها حفاظت از دستگاه‌های ساخت نگهبانان در اولدوم بود.

تاندر کینگ با تمام وجود موافق بود. آثار نگهبانان همچون آتشگاه تکوین در اولدوم، نهایت اهمیت را داشت... و لی شن اعلام کرد که خواهان آنان بعنوان بخشی از امپراتوریش می‌باشد.

او به صراحت گفت که رعدن را شکست داده و قدرتش را گرفته بود. از همین رو، لی شن مدعی سلطه‌اش بر ابزارهای نگهبانان بود. با در اختیار داشتن دستگاه نالاکشا و آتشگاه تکوین، می‌توانست آزارت را آنطور که مناسب می‌دید، بازسازی کند. تولویرها که مخلوقات تایتانی و دوست محسوب می‌شدند، در امپراتوری موگوها به جایگاه افتخاری می‌رسیدند؛ اما لی شن حالا و همیشه در رأس قرار می‌گرفت.

به محض اینکه تولویرها فهمیدند که لی شن به رعدن خیانت کرده، به شدت عصبانی شدند. از پذیرش پیشنهاد تاندر کینگ سر باز زدند، سوگند یاد کردند که هرگز به خائن خدمت نکنند و به سرعت از امپراتوری مستبدانه‌اش خارج شدند. لی شن اجازه داد تا نمایندگان آنجا را ترک کنند؛ اما هشدار داد که هر آنچه را بخواهد با شدت عمل، به دست می‌آورد و غیر ممکن است که ارتش آنان توان مقابله با ارتش او را داشته باشد.

تاندر کینگ چنان مطمئن بود که زولاترا را دعوت کرد تا شاهد آنچه که ادعا می‌کرد بزرگترین پیروزی امپراتوری موگو تا آن زمان خواهد بود، باشد. رهبر سالخورده‌ی زاندالاری موافقت کرد، لی شن بطور مصنوعی طول عمر ترول را افزایش داده بود، اما به محض اینکه تمام آثار نگهبانان در اختیار موگوها قرار می‌گرفت، رموز جاودانگی را در می‌یافتند. تقریباً تمامی رهبران رده بالای زاندالاری بعنوان گارد افتخاری، زولاترا را

همراهی می کردند و انتظار داشتند با پاداش حیات جاودان به پایتختشان زولدازار بازگردند.

لی شن، سپاه موگوها و ترولها را به سوی غرب هدایت کرد. زاندالاریها داستان‌هایی از سرزمین‌های نزدیک اولدوم شنیده؛ اما هرگز با چشمان خود ندیده بودند. آبشارها و دریاچه‌های بکر، بر جای جای جنگل‌های سرسبز منطقه به چشم می خورد. آنجا بهشت بود و تا جاییکه چشم کار می کرد، مملو از حیات و شگفتی‌های ناشناخته.

قدرت مطلق امپراتوری لی شن که سراسر سرزمین را در هم کوبیده بود، در سر حد اهرام یکپارچه ای که استحکامات نگهبانان اولدوم را تشکیل می دادند، متوقف می شد. فقط گروه کوچکی از تولویرها از قلعه بیرون آمدند تا مانع موگوها شوند. لی شن تعداد نفراتشان را مورد استهزا قرار داد، چرا که می دانست خودش به تنهایی می تواند آنها را نابود کند.

در واقع، تولویرها فهمیده بودند که شکست تاندر کینگ در جنگ غیر ممکن است. به محض اینکه لی شن به سوی اولدوم راه افتاده بود، مخلوقات تایتانی آخرین دفاع را آماده و آتشگاه تکوین را زیر قلعه قفل کرده بودند. تولویرها بجای اینکه از تمام توان آتشگاه، که حیات را در آزارش ریشه کن می کرد، استفاده کنند، آن را طوری تنظیم کرده بودند، که حیات را فقط در حوالی سرزمین بزداید.

در حالیکه لی شن، در اندیشه‌ی پیروزی قریب‌الوقوعش، حمله را رهبری می کرد، تولویرها سلاح را فعال کردند. دستگاه از اعماق زمین به سوی حیات خروشید. به محض اینکه امواج نیرو از اولدوم فوران کرد، زمین جابجا و خم شد و زمین‌های اطراف را غرق در انرژی‌های ضد آفرینش کرد. در آن روز، مدافعان تولویر و تقریباً هر موجودی در اولدوم بی‌درنگ مردند.

موجودات سراسر کالیمدور شاهد نوری ناگهانی در افق جنوب بودند. وقتی انرژی کاهش یافت، لی شن و متحدانش دیگر حضور نداشتند. قدرت رها شده تقریباً تمام حیات را از پیرامون اولدوم زدود، فقط بیابانی چاک خورده و برهوت پشت سر باقی گذاشت. با گذشت هزاره‌ها، زیست‌گاه‌های کوچک گیاهی و جانوری بار دیگر به آرامی شکل گرفت؛ اما جنگل‌های وسیع با طراوت هرگز دوباره به وجود نیامد.

بازماندگان تولویر در اولدوم، کاری کردند تا مطمئن شوند که هرگز دوباره کسی مدعی چنین قدرتی نشود. آنان معبرهای کوهستانی را که به منطقه منتهی می‌شد، با جادو پنهان کردند. به این ترتیب، تولویرها اولدوم را به شکلی کارآمد از چشمان فانیان دور نگاه داشتند.

فداکاری شکوهمند تولویرها آتشگاه تکوین را از دسترس لی شن دور نگه داشت و مانع شد که موگو‌های دیگر، پا جای پای او بگذارند. مرگ لی شن و برگزیدگان بالارتبه زاندالاری در هر دو امپراتوری خلاء بزرگ قدرت را بر جای نهاد. پیش از اینکه تولویرها اولدوم را در توهمی بزرگ پنهان کنند، معدودی از وفاداران تاندر کینگ جسد او را در منطقه پیدا کردند. آن را به امپراتوری آوردند و داخل آرامگاه فاتحان قرار دادند. با این حال به دلیل مرگ بیشتر رهبران زاندالاری، دیگر کسی نبود که تاندر کینگ را احیا کند.

پس از لی شن، امپراتورهایی پشت سر هم آمدند؛ اما هیچ یک به قدرت او نبودند. زاندالاری‌ها نیز در تلاش برای جبران خسارت اولدوم، نسل‌ها را سپری کردند. واقعه‌ی فاجعه‌بار به هر دو امپراتوری ضربه‌ای مهلک زده بود. هیچ یک دیگر شکوه پیشین را به دست نیاوردند.

و بالاخره، هر دو فروپاشیدند و سقوط کردند.





قلعه مخلوقات نایتانی در اولدوم.

# انقلاب پاندارن‌ها

## ۱۲۰۰۰ سال پیش از دروازه تاریک

مرگ تاندر کینگ، موگو‌ها را تضعیف کرد؛ اما تمدنشان فرمانروایی بر دره را ادامه داد. بردگان امپراتوری، زیر سلطه جانشینان تاندر کینگ رنج بسیاری می‌کشیدند، به نظر می‌رسید هر فرمانروایی، ظالمتر از قبلی است.

آخرین امپراتور موگو‌ها، لائوف<sup>۱</sup>، در اوایل به قدرت رسیدن، لقب اسیرکننده بردگان را به دست آورد. او یک زندگی پر از فساد را تجربه کرد و مطمئن بود تعداد بردگان مرعوبش هرگز کاهش نمی‌یابد. لائوف برای اینکه بردگان را وادار به اطاعت کند، حتی برای گناهان ناچیز نیز خانواده‌هایشان را متلاشی می‌کرد. والدین جدا و فرزندان به سرپنتز اسپاین اعزام می‌شدند تا غذای منتیدها شوند.

---

<sup>1</sup> - Lao-fe

همین سرنوشت دقیقا برای خانواده‌ی پاندارنی که مسئول آبجوسازی بود و کانگ<sup>۱</sup> نام داشت رخ داد؛ پسرش را برای منتیدها فرستادند و همسرش در حال تلاش برای ممانعت از این کار، کشته شد. پس از اینکه موگو ها خانه و زندگیش را نابود کردند، کانگ تسلیم نا امیدی شد. اما خیلی زود افکارش حول یک سوال چرخید: چرا؟ چرا موگو ها چنین دردی را تحمیل می کنند؟

کانگ درباره بردگی مردمش تعمق کرد و به نتیجه‌ای اساسی رسید. ظلم شدید نسبت به بردگان، نشانه قدرت موگو ها نبود. این رفتار، علامت ضعفشان بود. آن‌ها با اتکا به خدمتگزارانشان بزرگ شده بودند، بدون آن‌ها هیچ نبودند.

کانگ زندگیش را وقف نشان دادن آسیب‌پذیری موگو ها کرد. جدای از آنانی که برای دفاع از سرپنتز اسپاین فرستاده شده بودند، هیچ برده‌ای هرگز اجازه نداشت که اسلحه‌ای را لمس کند (جرمی سزاوار مرگ). بنابراین، کانگ به خودش آموخت که از بدنش به صورت یک واحد استفاده کند. برای اجتناب از نگاه همیشه هوشیار موگو ها، یاد گرفت که حملاتش را در پوشش رقصی هنرمندانه مخفی نماید.

وقتی سرانجام در تکنیک‌هایش مهارت یافت، دوستانش را به رقابت طلبید تا به او ضربه بزنند. هیچ یک نتوانستند. رقصش، حرکات موزونش، مانع آسیب‌دیدگی او شد. بردگان از کانگ درخواست کردند به آنان بیاموزد که چگونه بدون سلاح بجنگند. کانگ پذیرفت و خبر این روش جنگی جدید و عجیب، به سرعت میان مردم سرکوب‌شده‌ی امپراتوری موگو ها اشاعه یافت.

صدها نفر از بردگان، آموزش‌های کانگ را فرا گرفتند و خودشان را وقف یادگیری این هنر نوظهور کردند که از آن پس به عنوان شیوه راهبان شناخته شد. هنگامی که

<sup>1</sup> - Kang

شایعه‌ی جنبش به گوش موگوها رسید، کانگ پیروانش را به کون‌لی سامیت فرستاد، کاملاً آگاه بود که این کارآموزان هنوز آنقدر توانایی ندارند تا سرکوب‌گران را سرنگون کنند. شورشیان پاندارن در خفا، صومعه‌ای را میان کوه‌های بادخیز بنا و بعنوان عدالت‌افزاران شروع به تمرین بیشتر کردند.

کانگ در کون‌لی سامیت چیزی بسیار غیر منتظره پیدا کرد؛ زندان زوئن، ببر سفید. اغلب، کانگ با آسمانی شکوهمند راز و نیاز می‌کرد و اسرار قدرت درونی را که در هر قلبی قرار داشت می‌آموخت. استاد پاندارن‌ها با خرد زوئن به سوی پیروانش رفت. سرانجام، راهبان پاندارن آماده جنگ بودند.

اولین پیروزی بزرگشان در سردابه‌های موگوشان<sup>۱</sup> به وقوع پیوست، اتاق‌های مقدسی که محل استقرار دستگاه نالاکشا<sup>۲</sup> بود. شورشیان در آن محل با موفقیت، موگوها را از منبع قدرت گوشت‌سازیشان عقب راندند. حمله‌ی ویرانگر پاندارن‌ها مانع موگوها از آفرینش سربازان جدید دگرگون‌یافته شد.

یگانه پیروزی پاندارن‌ها نه تنها به آنان شجاعت بخشید، بلکه سایر نژادها را به شورش کشاند. هوزن‌ها، جینیوها، گرومل‌ها و نژادی خشن از موجوداتی شبه‌گاو ( که یانگول<sup>۳</sup> نام داشتند)، همگی کوشیدند تا امپراتوری موگوها را سرنگون کنند.

انقلاب ذره ذره شکل گرفت. حق با کانگ بود، موگوها بیش از حد به بردگان‌شان متکی بودند، همچنانکه شورش‌ها بیشتر می‌شد، امپراتوری دچار هرج و مرج می‌گشت. گرومل‌ها<sup>۴</sup>، اساتید ارتباطات و مبادلات، در خطوط ملزومات موگوها اختلال ایجاد کردند. یانگول‌های قدرتمند، حمله شورشیان را رهبری کردند تا شمال غرب را ویران

1 - Mougu'shan

2 - Nalak'sha

3 - Yaungol

4 - Grummles

کنند. هوزن‌های مکار، زیرکف تونل‌ها را حفر کردند تا به محکم‌ترین استحکامات موگو ها نفوذ کنند. جینیوهای مرموز، با آب‌های سرزمین ارتباط برقرار کردند تا آینده را دریابند و به نیروهای کانگ بگویند کجا ضربه بزنند و چه زمان فرار کنند.

سرانجام، نیروهای لائوف به دره شکوفه‌های ابدی، مقر سلطنتی امپراتوری موگو ها، عقب نشستند. کانگ می‌دانست سرزمین افسون شده می‌تواند مادامیکه بخواهند، حمایتشان کند. ازین رو، لازم بود شورشیان برای شکست موگو ها خودشان را در معرض خطر قرار دهند و حمله کنند.

اسیرکننده بردگان و بردگان سابق با هم مردند.

برخی از بردگان آزاد شده، سرمست از پیروزی، به دنبال انتقام گرفتن از موگو های نجات‌یافته بودند؛ پس همانند آنان که هزاران سال بندگان خود را کشته بودند، دست به قتل عامشان زدند. با این حال، یکی از متعهدترین شاگردان کانگ عطش خونریزشان را فرو نشانند. شاگرد که سانگ نام داشت، نگهبان مخفی تاریخ پاندارن بود و بسیاری از حکمت‌ها و داستان‌های کانگ را در خاطر داشت. سانگ<sup>۱</sup>، داستان‌های کانگ را پیوسته برای بردگان آزاد شده بازگو می‌کرد و یادآور می‌شد که به عدالت راستین پایبند است نه انتقام. او برای باقی عمرش داخل مرزهای امپراتوری سرنگون شده در حرکت بود تا خرد کانگ را به اشتراک گذارد؛ از همه موجودات خواست تا تعادل احساسی را در خود بیابند.

همچنانکه داستان‌های سانگ منتشر می‌شد، سایرین نیز پا جای پای او گذاشتند. پاندارن‌های بیشتر و بیشتری سفر کردند، داستان‌ها را گفتند و صلح درونی را میان کسانی که دیدند، ترویج کردند. این افراد که سرانجام، نقال دوره‌گرد(لور واکر)<sup>۲</sup> نامیده

<sup>1</sup> - Song

<sup>2</sup> - Lorewalkers

شدند، نه تنها داستان‌سرایانی ماهر بلکه میانجی اختلافات و آرام‌کننده تنش‌ها نیز شدند؛ آنان با حکایات و مثل‌ها، کمک می‌کردند طرفین، انگیزه‌ها را بفهمند و به مصالحه دست یابند.

بنابراین، دوره‌ای از آرامش و کامیابی داخل و اطراف دره شکوفه‌های جاودان آغاز شد. پاندارن‌ها همراه با سایر نژادها که این منطقه را کاشانه‌ی خود می‌خواندند، شکفتند. امپراتوری جدیدی بر پایه اصول عدالت، خرد و خیرخواهی پدیدار شد تا از سرزمین جنگ‌زده حراست کند.

# شا<sup>۱</sup>

وقتی یاشارج مرد، بقایای ویرانگرش در سراسر دره شکوفه‌های ابدی پراکنده شد و سرزمین‌ها را فرا گرفت. بالاخره، شرارت خدای باستانی به خود سرزمین تراوش کرد.

سانگ در خلال سفرهایش، با فراست از این قدرت تاریک که در زمین در کمین بود آگاه شد. ذات جوهره‌ی یاشارج بر سرزمین چنگ انداخته بود، احساسات منفی را بسط می‌داد و ارواح بدنهادی که به شا معروف شدند را برمی‌انگیخت. سانگ امیدوار بود که با گسترش آموزه‌های کانگ، بتواند به پاندارن‌ها و سایر نژادها کمک کند تا تاثیر خدای باستانی را خنثی کنند و شاه‌ها را براندازند.

---

<sup>1</sup> - sha

## مهاجرت یانگول‌ها

وقتی امپراتوری موگو‌ها در اوج بود، نژاد باهوش گاومانندی که به یانگول معروف بود در دشت‌های سرسبز کالیمدور مرکزی می‌گشت. این موجودات تنومند در هماهنگی با طبیعت می‌زیستند و از راهنمایی‌های دمیگادی (نیمه‌خدا) به نام سناریوس<sup>۱</sup> پیروی می‌کردند.

بر خلاف بسیاری از خدایان وحش، سناریوس ظاهر انسانی‌تری داشت. اغلب، نیمه‌گوزن شکوهمند، پوشیده در ردایی از گل‌ها و شاخه‌های تاک میان یانگول‌های کوچ‌نشین می‌گشت. او به این موجودات اسرار حیات وحش را می‌آموخت و از تماشای شکوفایی آنان شاد می‌شد.

سرانجام، یانگول‌ها از سهمیم شدن شکارگاه‌ها با ترول‌های مجاور خسته شدند و تصمیم گرفتند به دنبال سرزمین‌های جدیدی بروند. اگرچه سناریوس محبوبشان اصرار کرد که بمانند و آرام باشند؛ اما آنان به سوی جنوب حرکت کردند. تمام راه، شکار کردند و در پی غذا گشتند تا به سرحدات امپراتوری موگو رسیدند.

---

<sup>1</sup> - Cenarius



امپراتور وقت، کیانج<sup>۱</sup> بی‌رحم، شیفته یانگول‌ها و قدرت بدنی بی‌حدشان شد. او به گوشت‌سازان خود دستور داد که کوچ‌نشینان را اسیر و به خدمتگزارانی قدرتمندتر و باهوش‌تر تبدیل کنند و همزمان خوی وحشیگریشان را افزایش دهند. یانگول‌ها نسل‌ها تحت ظلم موگو‌های ستمگر رنج کشیدند تا اینکه به همراه سایر بردگان، به پا خاستند تا اربابان ظالمشان را سرنگون کنند.

گرچه یانگول‌ها آزادیشان را به دست آوردند؛ اما چیزهای بسیاری را از دست داده بودند. رسم پایدارشان در داستان‌سرایی شفاهی همه چیز را در بر می‌گرفت؛ اما نابود شده بود زیرا قوانین سختگیرانه‌ی موگو‌ها مانع از گفتگو درباره‌ی میراثشان می‌شد. بیشتر تاریخ غنی آنان از میان رفته بود. برخی یانگول‌ها به خاطرات ناچیز و افسانه‌های ناکامل درباره‌ی دمیگاد نیکخواهی که زمانی حامیشان بود، وفادار بودند. سایرین اصرار داشتند که بهتر است یانگول‌ها تمام رسوم را کنار گذاشته و به ناچار سرنوشت جدیدی را رقم بزنند. اختلافات افزایش یافت و در موارد خاصی حتی به خونریزی کشیده شد. بعضی یانگول‌های بیزار از خشونت، بسوی شمال حرکت کردند و مصمم بودند که به شکار و زندگی میان ارواح طبیعت بازگردند.

برخی از قبایل که بیشتر کوچ‌نشین بودند، در سراسر قاره سفر کردند و تنها زمانی بازایستادند که به اقلیم سرد نزدیک کوهستان استورم رسیدند. سایر قبایل در مناطق خوش آب و هوای کالیمدور مرکزی سکونت کردند و دوباره به ولینعمت باستانی خود، سناریوس، پیوستند. بازگشت به شکارگاه‌های موروثی به آنان اجازه داد تا بار دیگر رسوم گذشته خود را دریابند. آنان که با سناریوس به مطالعه پرداختند، جادوی دروئیدی جهان طبیعی را آموختند در حالیکه دیگران در هنر به کار بردن قدرت‌های شمنی استاد شدند.

<sup>1</sup> - Qiang

با این وجود همه یانگول‌ها دره را ترک نکردند. آنان که پشت سر باقی ماندند، خیلی زود خودشان را در موقعیت نابرابری با پاندارن‌ها و سایر بردگان آزادشده دیدند. گوشت‌سازی موگوها طبیعت جسور یانگول‌ها را کاملاً رام نکرده بود؛ جدال‌های پی در پی، همه سرزمین و منابع را به آتش کشید.

یانگول‌ها از ترس نبرد همیشگی با متحدان پیشین خود، به سوی غرب حرکت کردند و خارج از سرپنتز اسپاین ساکن شدند. با این کار در برابر منتیدها بی‌پناه شدند و هر صد سال، گروه منتیدها مردمشان را در معرض خطر انقراض قرار می‌داد. چرخه‌ی منتید و درگیری‌های داخلی میان این یانگول‌ها منجر به رسم جنگجوی قدرتمند شد؛ رسمی که آنان را خشن‌تر از قبایلی که به شمال رفته بودند کرد.

با گذشت نسل‌ها، انرژی‌های ساطع شده از چشمه جاودانگی و دستگاه‌های ساخت نگهبانان در اطراف کالیمدور، یانگول‌ها را به شیوه منحصر به فردی تغییر داد. آنان که نزدیک دره بودند نام یانگول را نگه داشتند، گرچه از اقوام دورشان ستیزه‌جوتر بودند. آنان که در کالیمدور مرکزی و نزدیک چشمه جاودانگی بودند، نام تائورن<sup>۱</sup> را برگزیدند. قبایلی که به شمال و نزدیک آتشگاه اراده رفتند، خود را تونکا<sup>۲</sup> نامیدند و به زمین پوشیده از یخ منطقه عادت کردند.

این گروه‌های پراکنده، سال‌ها با یکدیگر در ارتباط بودند؛ اما وقتی سرانجام ساندرینگ کبیر<sup>۳</sup> دنیا را در هم کوبید، ارتباط میان قبایل از بین رفت.

---

1 - Tauren

2 - Taunka

3 - Great Sundering

# استیلاء زاندالاری

## ۱۱۹۰۰ سال پیش از دروازه تاریک

زاندالاری‌ها به دنبال مرگ لی شن، همیشه به برقراری مناسباتی دور با موگو‌ها ادامه داده بودند. اگرچه ترول‌ها دانش موگو‌ها از جادوی آرکین را مفید دیده بودند؛ اما از نزاع درون‌قبیله‌ای و مانورهای سیاسی پرتنش بیزار بودند. هنگامیکه مشخص شد که قبایل موگو نمی‌توانند سلطه مطلقشان را پایه‌گذاری کنند، زاندالاری‌ها از سوگند وفاداری به هر یک از قبایل بخصوص امتناع ورزیدند.

اما هرگز وعده‌ای را که لی شن به آنان داده بود، فراموش نکردند؛ منطقه وسیعی از زمین دره شکوفه‌های جاودان برای همیشه متعلق به ترول‌ها خواهد بود. وقتی در دراز مدت امپراتوری موگو فرو پاشید، زاندالاری‌ها موقعیت را برای تصاحب آنچه که باور داشتند به حق متعلق به خودشان است، مناسب دیدند. آن‌ها بی‌درنگ حرکت نکردند. در زولدازار، پایتخت زاندالار، بحثی درگرفت که این سرزمین را باید با دیپلوماسی بگیرند یا با شدت عمل.

در پایان، یکی از نوادگان کاهن اعظم زولاترا بود که منطقی‌ترین حالت را عنوان کرد. او که نامش منگازی<sup>۱</sup> بود، می‌دانست بعید است پاندارن‌ها به توافق زاندالاری‌ها با موگو‌ها احترام بگذارند. بردگان پیشین، اربابان خود را سرنگون کرده بودند؛ پس اگر به آنان زمان می‌دادند تا آماده شوند، آنقدر قدرتمند بودند که به شدت مقابل ترول‌ها مقاومت کنند. ترول‌ها برای موفقیت در مطالبه‌ی سرزمینشان، باید بدون هشدار و با نیروی کافی ضربه بزنند که عزم پاندارن‌ها در هم بشکند.

به این منظور، ترول‌ها بسوی جنوب راه افتادند تا منطقه حاصلخیز شمال کون‌لی سامیت را تصرف کنند. زاندالاری‌ها به ساکنین اصلی منطقه یورش بردند؛ یعنی به پاندارن‌های کشاورز دهکده ای آرام. ترول‌ها، اشباع از قدرت‌های اسرارآمیز و سوار بر مرکب‌های جنگی غول‌آسای سوسمارگونه پیش رفتند و تقریباً تمام ساکنان آنجا را قتل عام کردند. سپس افراد زاندالاری به جنگل جید<sup>۲</sup>، جنگل انبوهی که قلب امپراتوری تازه تأسیس پاندارن‌ها شده بود، یورش بردند.

هنگامیکه خبر تهاجم به سایر پاندارن‌های منطقه رسید، دچار وحشت شدند. هیچ ارتش منظمی وجود نداشت تا مانع ترول‌ها شود. در طول دهه‌ها، از زمان انقلاب بردگان، عده اندکی متوجه شده بودند ترجیحا بجای اینکه بگذارند همه ساکنان در صلح و بدون وجود یک مقام ارشد زندگی کنند، ضروری است روش‌های نظامی موگو‌ها را ادامه دهند. تنها نیروی واقعی جنگاور، دسته‌ای از راهبان بود که از سوی امپراتوری پاندارن مسئول پاسداری از سرپنتز اسپاین و ایستادگی مقابل هجوم دوره‌ای منتیدها بود.

---

1 - Mengazi

2 - Jade

گرچه راهب‌ها به سرعت از سرپنتز اسپاین رفتند تا از سرزمینشان در برابر ترول‌ها دفاع کنند؛ اما خودشان را از نظر تعداد و مانور نظامی به صورت نا امید کننده‌ای ضعیف‌تر دیدند. ترول‌ها شیوه جنگی را به کار می‌بردند که هیچ یک از آن‌ها تا به حال ندیده بودند، سوار بر خفاشان غول‌پیکر و پتروروینگزهای<sup>۱</sup> خزنده به سوی نبرد سرازیر شدند. پاندارن‌ها هیچ وسیله‌ای برای مقابله با این حملات هوایی وحشیانه نداشتند.

سرانجام، پاندارن جوانی به نامی جیانگ<sup>۲</sup> باعث نجاتشان شد. وقتی کودکی بیش نبود، نوزاد اژدهای ابری<sup>۳</sup> را یافته بود که توفان لانه‌اش را تخریب کرده، تنها و به شدت زخمی بود. در آن هنگام، پاندارن‌ها اژدهای ابر پرنده (شناور در هوا) را همچون هیولایی خشن و رام‌نشدنی محسوب کردند؛ اما جیانگ از او پرستاری کرد و سلامتیش را بازگرداند و با او دوست شد. اغلب در دهکده، آنان را با یکدیگر در حال پرواز در آسمان می‌دیدند.

همچنانکه راهب‌ها در کارزاری ناکام، بر بالای صخره‌های جنگل جید می‌جنگیدند، جیانگ و همراه اژدها گونه‌اش، لو<sup>۴</sup>، از آسمان به پایین شیرجه زدند. خشم و آتش لو صفوف زاندالاری‌ها را در هم شکست و آنان را وادار به عقب‌نشینی کرد. اخبار پیروزی در سراسر امپراتوری پخش شد و سایرین نیز راه جیانگ را در پیش گرفتند. آنان اژدهایان ابری قدرتمند را رام کردند و خیلی زود ارتش کوچکی برخاست تا در نبرد، کنار جیانگ به پرواز درآید. این پاندارن‌های شجاع به دسته‌ی اژدهایان ابر<sup>۵</sup> معروف شدند.

1 - Pterrorwings: نوعی از دایناسور های پرنده

2 - Jiang

3 - Cloud serpent:

4 - Lo

5 - Order of the Cloud Serpent

جریان نبرد تغییر کرد. ترول‌ها می‌دانستند از طریق پیمانشان می‌توانند به راحتی پیروز شوند، بنابراین منگازی به آخرین تاکتیک رو آورد؛ احیاء تاندر کینگ، لی شن.

لی شن، اسرار احیاء خود را در اختیار زاندالاری‌ها قرار داده بود چرا که به هیچ یک از موگو‌هایش اعتماد نداشت که در صورت کشته شدنش، این کار را انجام دهند. ترول‌ها می‌دانستند که تاندر کینگ قدرت نابودی اژدها سواران در دسر ساز و هر ارتشی بر روی زمین را دارد. نبردی بحرانی نزدیک آرامگاه فاتحان، جاییکه بقایای لی شن تقدیس شده بود، آغاز گردید. جیانگ در آخرین حمله، خودش را فدا کرد و منگازی را کشت. سایر زاندالاری‌ها صفوفشان را شکستند و شرمسار به سرزمین خود گریختند. جیانگ با عمل قهرمانانه‌ی خود مانع شده بود که ترول‌ها، تاندر کینگ مخوف را احیاء کنند.

در سراسر امپراتوری بزمی بزرگ بر پا بود؛ اما بخاطر تلفات و بخصوص کشته شدن جیانگ سوگواری نیز بودند. دهه‌ها پس از نبرد، می‌دیدند که لو در آسمان بالای جنگل جید می‌چرخد، گویی که در جستجوی دوست و سوار قدیمی خود است. سایر اژدها سواران یاد و خاطره جیانگ را با نظم‌دهی آموزه‌هایش گرامی داشتند. در طول هزاره‌های آتی، آموزش‌های مرسومش و دوستی با موجودات شکوهمند به واسطه‌ی دسته‌ی اژدهاییان ابری زنده ماند.



نبرد پاندارن ها سوار بر اژدهای ابر پرنده علیه ترول های زاندا لاری.

# چشمه‌ی جاودانگی و طلوع الف‌های شب

۱۵۰۰۰-۱۰۰۰۰ سال پیش از دروازه تاریک

پیش از جنگ با آکیرها، قبایل ترول مدعی قطعه بزرگی از کالیمدور شدند. بسیاری از این گروه‌ها همچون گروباشی و آمانی بر سر شکارگاه‌ها و قلمرو با یکدیگر جنگیدند. با این حال، ترول‌های یک قبیله که به ترول‌های تاریکی معروف بودند با جنگ‌های قدرت و زمین، ارتباطی نداشتند و در شبکه‌ای از غارهای عمیق که در زیر کوه هایجال<sup>۱</sup> حفر شده بود، زندگی می‌کردند. از نور روز احتراز می‌نمودند و فقط شب‌ها از نقب‌های زیرزمینشان بیرون می‌آمدند. عادات شبانه ترول‌های تاریکی، در طول زمان آنان را تغییر داد و پوست آبی فامشان را به خاکستری برگرداند.

---

<sup>۱</sup> - Hyjal



ترول‌های تاریکی استقلال خود را از جامعه بزرگتر ترول، گرمی داشتند و تا حد زیادی فعالیت‌های سایر قبایل را نادیده گرفتند. بر خلاف اقوام گروباشی و آمانی، مشتاق رابطه‌ای صلح‌آمیز با جهان طبیعت بودند. راهبان ترول‌های تاریکی اغلب به دنبال راهی بودند که رابطه‌ی نزدیکی با زمین برقرار و در هماهنگی با آن زندگی نمایند. بسیاری از این ترول‌ها بتدریج به کالیمدور مرکزی مهاجرت کردند. آنان بیشه‌های مارپیچ قلب قاره را کشف و از مسیرها با اژدها پروانه‌ها<sup>۱</sup>، کایمیرا<sup>۲</sup> و پری‌های جنگلی یا دریاد های<sup>۳</sup> عزلت طلب عبور کردند. بالاخره، ترول‌های تاریکی دریاچه بزرگی از انرژی‌های درخشان را نیز یافتند، دریاچه‌ای که بعدها چشمه جاودانگی نام گرفت.

ترول‌های تاریکی که از این کشف مسحور شده بودند، در امتداد کرانه‌های چشمه جاودانگی اقامت کردند. در طول نسل‌ها، انرژی‌های ساطع شده از دریاچه، گوشت و استخوان ترول‌ها را آکند، ظاهرشان را تعالی بخشید تا با ماهیت برازنده‌شان متناسب شود. آنان به موجوداتی کمابیش نامیرا و بسیار هوشمند تبدیل شدند. این ترول‌های پیشین به تدریج میراث و رسوم باستانی خود را کنار گذاشتند. راهبان قبایل شروع به پرستش الهه ماه، الون<sup>۴</sup>، کردند و معتقد بودند که با چشمه‌ی جاودانگی پیوند دارد. آنان ادعا می‌کردند که الهه در ساعات روز در اعماق چشمه می‌خوابد.

ترول‌های پیشین، نام " کالیمدور " و سایر واژه‌های مخلوقات تایتانی را نیز از راز و نیاز با الون و بررسی ادوات شگفت‌انگیزی که اطراف محوطه چشمه پراکنده شده بودند،

اگرچه اژدهای واقعی نیستند، اما به دنبال حفظ نظم و آرامش رویای زمردین بوده و آن را در برابر جادوهای پلید محافظت می‌کنند. این faerie dragons<sup>۱</sup> موجودات هوشمند به شکل مارمولک با بال پروانه ای می‌باشند و در مقابل جادو نیز ایمنی دارند

chimaeras موجوداتی پرنده با دو سر که به اژدهاییان و وایورن‌ها شباهت دارند :<sup>۲</sup>

dryads از فرزندان سناریوس:<sup>۳</sup>

4 - Elune

یافتند. آنان تحت تأثیر این زبان تازه‌یافته، خودشان را کالدوری<sup>۱</sup>، فرزندان ستارگان، یا الف‌های شب نامیدند.

درختان، گل‌ها و موجودات جنگل، شکفتن الف‌های شب را آهسته می‌نگریستند و اخبارشان را برای خدایان وحش هایجال زمزمه می‌کردند. در میان آنان، سناریوس نیمه خدا علاقه شدیدی به این تازه‌واردان کرانه‌های چشمه‌ی جاودانگی پیدا کرد. الف‌های شب ادعا می‌کردند که او فرزند گوزن سفید کبیر، مالورن<sup>۲</sup> و خود الون بود. سناریوس الف‌های شب را تحسین می‌کرد و بر این باور بود که این توانایی را دارند که به مستحفظان برجسته طبیعت تبدیل شوند. او با این نژاد نورسته، دوستانه رفتار می‌کرد و درباره‌ی جهان طبیعت به آنان می‌آموخت. سناریوس امیدوار بود که الف‌های شب تلاش کنند تا در هماهنگی با طبیعت وحش زندگی نمایند.

قرن‌های متمادی، الف‌های شب چنین کردند. جامعه‌ای دلپذیر را اطراف چشمه‌ی جاودانگی ساختند. پایتخت قلمروی کوچکشان الوندریس<sup>۳</sup> یا چشم الون نامیده می‌شد که بر کرانه‌های چشمه‌ی قدرت بنا شده بود. الف‌های شب خواستار پیوندشان با جنگل‌های اطراف و هزاران موجود آن‌ها شدند. سناریوس هر زمان که نیاز بود آنان را راهنمایی می‌کرد و از خرد و نیکخواهی جاری در قلب‌هایشان خشنود بود.

اما سرانجام، بسیاری از الف‌های شب مشتاق زندگی متفاوتی شدند. این افراد وسوسه شدند تا اسرار چشمه‌ی جاودانگی را آشکار کنند. آنان انرژی‌های آرکین چشمه را با دقت بررسی کردند و به اسرارش آگاه شدند. قدرت‌های دریاچه‌ی آرکین را تحت کنترل درآوردند و اطرافش معابد و راه‌های شگفت‌انگیزی ایجاد کردند. از آنجایی که الف‌های شب از قدرت سر انگشتانشان محظوظ می‌شدند، جادو به بخش جدایی‌ناپذیر

1 - Kaldorei

2 - Malorne

3 - Elun'dris

زندگی‌شان تبدیل شد. آنان با گسترش مرزهای خرد به نیروی محرکه فرهنگشان تبدیل شدند.

طی این دوران رشد بی‌سابقه، نیرومندترین رهبر الف‌های شب به قدرت رسید. نامش ملکه آشارا<sup>۱</sup> بود. او به واسطه‌ی بلندپروازی‌های لجام‌گسیخته‌اش، به مردمش جایگاه بلندمرتبه‌ی شگفت‌انگیز و نوینی بخشید... و نیز بذر انهدامشان را پاشید.

---

<sup>1</sup> - Azshara

# انجمن خواهری الون

شهر سورامار<sup>۱</sup> به مرکز پرستش الفهای شب و منزلگاه انجمن خواهری الون تبدیل شد. این محفل متشکل از الفبانوان شب، خود را وقف ستایش الهه ماه کرده بود. کاهنه‌های انجمن تقریباً در تمامی ابعاد تمدن اولیه‌ی الفهای شب دست داشتند، از رهبری معنوی گرفته تا حمایت از قلمرو شکوفایشان در برابر تهدید خارجی.

---

<sup>1</sup> - Suramar

# ملکه آشارا

ملکه آشارا<sup>۱</sup> که زیبا و خردمندتر از هم‌سن و سالان خودش بود، دلپذیرترین ویژگی‌های مردمش را تجسم می‌بخشید. از کارهای جادویی لذت می‌برد و قصر حیرت‌انگیز جواهرنشانی را در ساحل چشمه‌ی جاودانگی بنا کرد. قدرتمندترین نجیب‌زادگان که به کوئل‌دوری<sup>۲</sup> یا پاک‌زادان معروف شدند، در آنجا به هر اشاره و احضارش پاسخ می‌گفتند.

پاک‌زادان، جادوگرانی بغایت با استعداد و جاه‌طلب بودند. برخی مانند بانو واشج<sup>۳</sup>، ندیمه‌ی وفادار و ستودنی ملکه بودند. سایرین، همچون لرد زاویوس<sup>۴</sup>، در امور حکومتی مورد مشورت قرار می‌گرفتند و مشاورش محسوب می‌شدند. اما صرف نظر از این‌که این پاک‌زادان نزد ملکه چه وظیفه‌ای بر عهده داشتند، همگی طبقات بالای اجتماع الف‌های شب به حساب می‌آمدند. آنان به برتری خودشان بر سایر افراد نژادشان باور داشتند، باوری که موجب خشم دون‌زادگان الف‌های شب می‌شد.

1 - Azshara

2 - Quel'dorei

3 - Vashj

4 - Xavius

اما این نوع اهانت شامل آشارا نمی‌شد. گرچه ملکه از تبار بلندمرتبه‌ترین نجیب‌زادگان بود؛ اما الف‌های شب از هر طبقه‌ای او را می‌ستودند. الف‌ها چنان شیفته‌ی ملکه‌شان بودند که در بزرگداشت وی، پایتخت شگفت‌انگیزشان را به "زین‌آزشاری"<sup>۱</sup> یا "شکوه آشارا" تغییر نام دادند.

تحت حکومت آشارا، تمدن الف‌های شب شکوفا و به امپراتوری وسیعی تبدیل شد با چشم‌اندازی رویایی از منارهای زرانود، شهرهای وسیع و شگفتی‌هایی که حتی در دوران نوین هم دیگر به چشم نمی‌خورد. شبکه‌ای از گذرگاه‌های تابناک، ملون به نور نقره فام الون، تا زوایای دوردست کالیمدور می‌درخشید.

تحت فرمان آشارا، نیروهای اعزامی شروع به کاوش جهان و همچنین وسعت دادن مرزهای امپراتوری کردند. اغلب با نمونه‌های غیر بومی گیاهی و جانوری و داستان‌هایی از گروه‌های پروازی اژدهایان که بر قلعه‌ی جهان فرمانروایی می‌کردند، بازمی‌گشتند. نیروهای اعزامی ده‌ها پایگاه مرزی و انبار نیز بنا کردند؛ همچون شاندارال<sup>۲</sup> در جنگل مون‌سانگ<sup>۳</sup> منجمد شمالی، دن‌رالور<sup>۴</sup> در سرزمین‌های سرسبز مرکزی وحوش (بعدها بایر<sup>۵</sup> نامیده شد) و الدر‌تالاس<sup>۶</sup> در جنگل‌های جنوبی فرالاس<sup>۷</sup>. ملکه خودش بر ساخت مناطقی نظارت کرد؛ مناطقی چون معبد جدید و شگفت‌انگیز الون<sup>۸</sup>، پل‌های جواهرنشان پهناور و وسیع و دریاچه‌های پر جوش و خروش در مرز غربی کالیمدور. به محض خاتمه، سرزمین‌های مسحورکننده را لاثارلازال<sup>۹</sup> یا «جایگاه آسمان» نامید.

1 - Zin-Azshari

2 - Shandaral

3 - Moonsong

4 - Then'Ralore

5 - Barrens

6 - Eldre'Talas

7 - Feralas

8 - Elune

9 - Lathar'Lazal

بعد از گذشت قرن ها از امپراتوری سیاه، هرگز سرزمینی باچنین وسعت و چشم‌اندازی رشد نکرده بود. نفوذ بی‌کرانی که آشارا بر جهان و ساکنانش داشت، حتی بر دیوانه‌وارترین رویاهای لی‌شن از قدرت، سایه افکند.

باین حال، منطقه‌ای هم بود که آشارا و نیروهایش از آن اجتناب می‌کردند؛ کوه هایجال. ارواح و نیمه‌خدایانی که در جنگل‌های انبوه می‌گشتند، ملکه را ناراحت می‌کردند. در اعماق وجودش می‌دانست که هایجال به نوعی خارج از نفوذش بود. آنجا مکانی اشباع از جادوی باستانی، سرزمینی وحشی، رام نشدنی و تغییرناپذیر بود که در تضادی کامل با دیدگاهش از کالیمدور جدید قرار داشت. آشارا در انظار عموم به خاطر احترام به پیوند باستانی الف‌های شب با جنگل‌ها، پیشروی به هایجال را ممنوع کرد. اما در واقع، از کوه و هماهنگی که نشان می‌داد بیزار بود.

سناریوس از دیدگاه آشارا درباره هایجال به خوبی اطلاع داشت و با پریشانی فزاینده‌ای شاهد گسترش امپراتوری الف‌های شب بود. سال به سال، بیش از پیش از گستاخی و بی‌فکری پاکزادان ناامید می‌شد. اکثریت جامعه الف‌های شب همچنان به شیوه‌های دیرین تکریم سرزمین‌های وحش احترام می‌گذاشتند. این حقیقت که این مردم هنوز هم در هماهنگی با سرزمین می‌زیستند قلب سناریوس را گرم می‌کرد؛ اما می‌دانست که هیچ نفوذی بر آشارا و پیروان متکبرش ندارد.

همچنان که زمان پیش می‌رفت، الف‌های شب کم‌کم از دیپلماسی دست کشیدند و اکثرا سایر فرهنگ‌های آزارت را نادیده گرفتند. اعتقادات تعصب‌آمیز آشارا در خصوص خلوص نژادی در اذهان الف‌های شب رسوخ و جوی مملو از بیگانه‌هراسی را ایجاد نمود. فقط اقوام ترول که آشکارا دشمنی می‌کردند توجه کامل الف‌ها را جلب می‌نمودند. میان دو طرف، نبردهای کوچک و پراکنده‌ای شعله‌ور شد. ترول‌ها در هر موقعیتی با

جادوی ویرانگر مورد استفاده الفهای شب دست و پنجه نرم می‌کردند. با این وجود، آشارا علاقه‌ای به غلبه بر آنها نداشت. به نظر او ترول‌ها در دسری جزئی بودند، شوق نبرد در آنها نشانگر اذهان ابتدایی و ناآگاه بود. سرانجام، ملکه به توافقی با قبیله زاندالار دست یافت که تأثیر بی‌اندازه‌ای بر سایر ترول‌ها گذاشت. زاندالاری‌ها - به واسطه حسن نیت آشارا- اجازه یافتند تا در عوض پایان دادن تاخت‌وتاز به قلمرو الفهای شب، کوه‌های مقدس زاندالار در جنوب چشمه جاودانگی را نگه دارند.

ترول‌ها که کاملاً آگاه بودند هیچ شانس در برابر قدرت‌های آرکین دشمنشان ندارند با بی‌میلی موافقت کردند. این تسلیم ننگین، خشمی عمیق را نسبت به الفهای شب پروراند، نفرتی تلخ که نسل‌های آتی را هم در بر گرفت.

با پایان گرفتن تهدید ترول‌ها، آشارا به وسعت بخشیدن فرمانروایی‌اش ادامه داد. با این حال، همچنان که اقداماتش را انجام می‌داد، زمان بیشتری را در قصرش به سر می‌برد؛ چون نسبت به چشمه جاودانگی و رموز آرکین آن، وسواس داشت. باور داشت که الفهای شب تا آن زمان، تنها بهره کمی از قدرت چشمه برده بودند. پاکزادان را واداشت تا عمق چشمه جاودانگی را دریابند، تا دانششان را گسترش دهند و بر فرازهای نوین فرهنگی و پیشرفت تکنولوژی دست یابند.

آزمایشات بی‌پروایشان سیلی از جادوی خردکننده را به مارپیچ زیرین روانه می‌کرد. ساکنان اهریمنی همچون شب‌پره ای که به شعله می‌گراید، به سوی منبع قدرت مقاوت‌ناپذیر مارپیچ زیرین کشیده می‌شدند.

با گذر زمان سارگراس و لژیون سوزان نیز متوجه آن شدند.

سرانجام، سارگراس محل آزارت را فهمیده بود. روح جهان افسانه‌ای بی هیچ تأخیری، در نهایت خشم، تمامی لژیون‌های اهریمنی‌اش را گردآورد و نگاه خیره شرارت‌بارش را



بر جهان دوردست انداخت. تمام آنچه که برای سارگراس باقی ماند این بود که راهی برای رسیدن به آزرث بیابد.



نقشه آزرث در زمان امپراتوری الف های شب.

# نبرد باستانیان

## ۱۰۰۰۰ سال پیش از دروازه تاریک

همچنان که پاکزادان، آزمایشات را بر روی چشمه جاودانگی ادامه می‌دادند، الف شبی جوان به نام ملفاریون استورم‌ریج<sup>۱</sup> مشتاق ارتباط با طبیعت بود و با تعالیم سناریوس خردمند، به اولین دروئید فانی آزرات تبدیل شده بود. ملفاریون در آموختن سرآمد بود و اغلب، روزهایش را با گشت و گذار در جنگل‌های هایجال سپری می‌کرد.

سناریوس از پیشرفت ملفاریون بسیار خشنود بود. از همان اولین باری که روح الف شب، رویای زمردین را جستجو کرد، در وجود شاگردش چیزی ویژه را احساس نموده بود. سناریوس امیدوار بود که ملفاریون دروئیدگرایی را میان الف‌های شب گسترش دهد و به آنان برای بازگشت به ریشه‌های سازگارشان کمک کند.

با این وجود، این تغییر در آشارا و پیروانش پدید نیامد. پاکزادان مخفیانه از جامعه بزرگتر الف‌های شب، شروع به ارتباط با سارگراس کردند. تایتان معزول، امیدوار بود که

---

<sup>1</sup> - Malfurion Stormrage

از جادوگران و جادوی بسیارشان برای تسریع در سفر لژیون به آزرات استفاده کند. می دانست که بدون دروازه‌ای مناسب، مسافرت به آن جهان قرن‌ها زمان می‌برد.

سارگراس همانطور که با اردارهای آرگوس رفتار کرده بود، به پاکزادان پیشنهاد کمک داد و از غرورشان به نفع خود بهره برد. لرد زاویوس اولین پاکزادی بود که درخواست سارگراس را شنید. زاویوس قدرت‌طلب، به سرعت توجه آشارا را به سارگراس جلب کرد. تایتان معزول عهد کرد که به ملکه الف‌های شب و خدمتگزارانش قدرتی بی‌پایان اعطا کند، بدان وسیله آنان می‌توانستند کالیمدور را به بهشت تبدیل کنند. سارگراس فقط درخواست کرد که آشارا و پیروانش مأمورانش را به جهان آزرات احضار کنند تا آن‌ها بتوانند به پاکزادان این قدرت را ببخشند.

آشارا و پیروانش که شیفته قدرت سارگراس شده بودند، از انرژی‌های چشمه جاودانگی استفاده کردند تا افسران لژیون را به آزرات بیاورند. سیل جنگجویان اهریمنی از قصر ملکه به بیرون سرازیر شدند و غیر از متحدان پاکزادشان، هر کسی را که سر راهشان بود، کشتند.

لژیون که با امثال منوراث نابودگر<sup>۱</sup>، هاکار ارباب تازیان<sup>۲</sup> و آرکیمانند گمراه‌کننده<sup>۳</sup> هدایت می‌شد، سراسر امپراتوری الف‌های شب را با جریانی از مرگ و نابودی در نوردید. در حالی که هزاران تن از دوم‌گارد<sup>۴</sup>های خونخوار و شکارچیان طماع فل<sup>۵</sup>، جنگل‌های آرام کالیمدور را به نیم‌سوزهای سبز سوزانی تبدیل می‌کردند، دوزخیان سوزاننده، آسمان‌ها را دریدند و شهرهای الف‌های شب را در هم کوبیدند.

<sup>1</sup> Mannoroth the Destructor

<sup>2</sup> Hakkar the Houndmaster

<sup>3</sup> Archimond the Defiler

<sup>4</sup> Doom guard

<sup>5</sup> Fel Hound

جنگ، به شکلی که هیچ امپراتوری فانی هرگز شاهدش نبود، به آزارت آمده بود.

نیروی مقاومتی از الفهای شب به رهبری نجیب‌زاده‌ای به نام لرد کورتالوس ریون‌کرست<sup>۱</sup> تشکیل شد تا در برابر یورش سهمگین لژیون مقاومت کند. در میان این مدافعان شجاع، ملفاریون، ایلیدن<sup>۲</sup>، جادوگر دوقلویش و کاهنه‌ای زیبا به نام تیرانده ویسپرویند<sup>۳</sup> که هر دو برادر او را عاشقانه عزیز می‌داشتند، به چشم می‌خوردند. سرانجام، این سه قهرمان باورنکردنی توانستند سرنوشت کالیمدور را برای همیشه تغییر دهند.

گرچه نیروهای ریون‌کرست در ابتدا متحمل شکست‌های بسیاری در برابر اهریمنان شدند، اما الفهای شب به دستاوردهایی نیز رسیدند. ملفاریون خودش یکی از حساس‌ترین حملات آغازین را در برابر لژیون و متحدان پاکزادشان به انجام رساند. وی از ژرفای رویای زمردین، جادوهای دروئیدی را بر زاویوس، خدمتگزار قابل اعتماد آشرا رها کرد و او را از پا انداخت. این عمل نه تنها یکی از قدرتمندترین پاکزادان را از بین برد، بلکه توانایی فوق‌العاده جادوی دروئیدی را به متحدان ملفاریون ثابت کرد.

ایلیدن نیز نقش بسیار ارزشمندی برای نیروی مقاومت یافت. شجاعت و مهارتش در استفاده از جادوی آرکین، در طول یک درگیری، زندگی ریون‌کرست را نجات داد. به دلیل این عمل ایثارگرانه، ایلیدن به عنوان جادوگر شخصی فرمانده منصوب شد. او بعدها رهبری سپاه جادوگران را که برای مقاومت الفهای شب می‌جنگیدند، بر عهده گرفت.

<sup>1</sup> - Kur'talos Ravencrest

<sup>2</sup> Illidan

<sup>3</sup> - Tyrande Whisperwind

تیرانده‌ی کاهنه هم به عنوان یکی از مهمترین اعضای انجمن خواهری الون، سهم خودش را ادا کرد. به واسطه ایمان خدشه‌ناپذیرش به الون خیرخواه، بی‌گناهان بسیاری را از چنگ لژیون غارتگر نجات داد. سرانجام، تیرانده کاهنه اعظم الون شد، رهبر محترم انجمن خواهری مقدس.

با این وجود، علیرغم اینکه مقاومت با شجاعت جنگید، اهریمنان بیشتر و بیشتری از میان دروازه‌های پاکزادان به آزارش سرازیر شدند. لژیون همچنین نفراتشان را با گونه‌ی جدید از اهریمنان که از ساکنان خود آزارش متولد شدند، تقویت کرد.

اولین نفر از این پلیدی‌ها زاویوس بود. سارگراس، جسد پاکزاد شکست‌خورده را در شاخ‌های ناهموار و سم‌های شکاف‌داری با ظاهری اهریمنی و کج‌ومعوج پیچید. این کالبد جدید ساتیر<sup>۱</sup> نامیده شد و زاویوس را به خدمتگزار جاودان لژیون مبدل کرد. او تحت فرمان سارگراس، شروع به نفرین بسیاری از پیروان پاکزادش کرد و آن‌ها را هم به ساتیر تبدیل نمود.

همچنانکه شمار افراد لژیون افزایش می‌یافت و نبرد پیش می‌رفت، ملفاریون فهمید که الف‌های شب نمی‌توانند به تنهایی موفق شوند. تیرانده و ایلیدن را متقاعد کرد تا او را تا مون‌گلید<sup>۲</sup> آرام در نزدیکی کوه هایجال، همراهی کنند، جایی که از سناریوس درخواست کمک کردند. نیمه‌خدای بزرگ موافقت کرد که خدایان وحش قدرتمند را برای مقابله با لژیون احضار کند؛ اما آن‌ها موجوداتی غیرقابل پیش‌بینی بودند و عادت نداشتند به عنوان یک واحد بجنگند.

زمان می‌برد که آن‌ها را برانگیزد تا دست به عمل بزنند... و زمان، نعمتی بود که الف‌های شب در اختیار نداشتند.

موجودی نیمه انسان و نیمه بز<sup>۱</sup>

Moonglade -<sup>۲</sup>



**مبارزه سناریوس و منوراث در نبرد باستانیان .**

# مرگبال و اژدها روان

هنگامی که سناریوس، خدایان وحش را گرد می‌آورد، ملفاریون، اژدهاسیمایان قدرتمند را فراخواند تا از آزارت دفاع کنند. اژدهایان به رهبری الکسترازا، بافنده‌ی زندگی<sup>۱</sup> در محل قدیمی تشکیل جلساتشان، معبد ویرمرست، دور هم آمدند تا درباره‌ی بهترین شیوه برای عقب راندن تهاجم لژیون گفتگو کنند.

طی یکی از این جلسات بود که نلثاریون<sup>۲</sup>، نگهبان زمین راه حلی را پیشنهاد داد. سیمایان را متقاعد کرد تا بخشی از قدرتشان را اهدا کنند تا اژدها روان<sup>۳</sup> را برانگیزند، مصنوع منحصر به فردی با طراحی خودشان. ادعا کرد که این اسلحه قدرت اژدهایان را متمرکز می‌کند و آزارت را از لژیون می‌زداید.

نلثاریون بی‌خبر از سایر سیمایان، اسیر نجوهای خدایان باستانی شده بود. در طول قرن‌ها، هستی فرومایه‌شان در سنگ‌بسترهای گرداگرد زندان‌های زیرزمینی‌شان نفوذ و آن‌ها را فاسد کرده بود. سرشت نلثاریون که با زمین پیوند خورده بود، او را به طور

<sup>1</sup> Alexstrasza , the Life binder

<sup>2</sup> Neltharion

<sup>3</sup> Dragon Soul

منحصر به فردی مستعد این شرارت کرده بود. به تدریج، تاریکی به دل اژدهاسیمایی که زمانی قلبی شریف داشت، راه یافت. هبوطش به سوی شکنجه و جنون او را به خلق اژدها روان سوق داد، هرچند اژدها روان بعدها با نامی دیگر شناخته شد، نامی مناسب‌تر: اهریمن روان<sup>۱</sup>.

در میان نبردی سهمگین بین لژیون و الف‌های شب، پنج گروه پروازی یورش نهاییشان را علیه لژیون به انجام رساندند. نلثاریون که با یارانش در هماهنگی کار می‌کرد، اژدها روان سرشار از قدرت را رها و تلفات سنگینی بر لژیون وارد نمود. با این وجود، درحالی که امید در میان مدافعان فزونی می‌گرفت، نلثاریون سلاح را در مقابل متحدان خود و الف‌های شب به یکسان به کار بست.

حمله ظالمانه‌ی نلثاریون، تقریباً تمام اژدهاییان آبی را کشت. با این که سایر اژدهاییان سعی کردند او را بازدارند؛ اما ناچار به فرار شدند. الف‌های شب نیز که از این خیانت ناگهانی، هراسان و وحشت‌زده شده بودند، سرانجام، از کارزار کناره گرفتند تا از خشم نلثاریون بگریزند.

کالبد نلثاریون همچنانکه انرژی‌های اژدها روان به سویس جاری می‌شد، شروع به پاره شدن کرد. قدرت خام همچون قلب پرجوش و خروش آتشفشانی، روحش را فرا گرفت. شکافی سوزان در سراسر پوست ناهموار نلثاریون پدید آمد. از این زخم‌ها، آتشفشانی از آتش سفید و مواد مذاب به بیرون فوران کرد. سرانجام، نلثاریون با نعره‌ای خشمگین، از هر تعهدی صرف‌نظر کرد و در آسمان‌ها ناپدید شد.

گرچه تهاجم نلثاریون کوتاه بود، اما جهان را برای همیشه تغییر داد. او به تنهایی اتحاد و قدرت گروه‌های پروازی عظیم را در هم شکست. آن‌ها هرگز دیگر همچون قبل

<sup>1</sup> Demon Soul



نشندند. مالیگوس<sup>۱</sup>، رهبر اژدهاییان آبی، نسبت به سایر سیمایان رنج بیشتری را متحمل شد. او که شاهد مرگ پیروانش بود، به دیوانگی و اندوهی دچار شد که هزاران هزار سال به طول انجامید.

از آن پس، نلثاریون به مرگبال<sup>۲</sup> شهرت یافت. خیانتش اژدهایان سیاه را به زندگی در ترس و انزوا دچار کرد. آنها در قرن‌های آتی در معرض انقراض قرار گرفتند؛ چون سایر گروه‌ها به علت خیانت بخشش‌ناپذیر مرگبال، آنها را شکار می‌کردند.

---

<sup>1</sup> Malygos

<sup>2</sup> Death Wing

# خیانت ایلیدن

خیانت مرگبال ضربه سختی به روحیه الفهای شب وارد کرد و بدتر هم این که ایلیدن از میانشان به طور مرموزی ناپدید شده بود. بسیاری از الفهای شب نگران زندگی او بودند؛ اما هیچ یک تصورش را هم نمی کردند که جادوگر توانمند، در حقیقت مقاومت را ترک کرده بود.

تصمیم ایلیدن برای اینکه به راه خودش برود از رابطه اش با ملفاریون نشأت می گرفت. جادوگر همیشه در سایه برادرش بود. هرچند که ایلیدن هم زیر نظر سناریوس تعلیم می دید؛ اما نتوانست صبر کند تا در کهانت به استادی برسد و در عوض به دنبال جادوی آرکین رفت. در تمام طول جنگ، اراده ای پرشور او را پیش می راند تا برتری خود را نسبت به برادرش اثبات کند و قهرمان مردمش شود.

با این وجود، اعمال ملفاریون مکررا کارهای ایلیدن را تحت الشعاع قرار می داد. آرزوی جادوگر برای تصاحب قلب تیرانده ویسپرویند از این ماجرا هم آشکارتر و دردناک تر بود. سرانجام، وقتی ایلیدن شجاعت به خرج داد تا عشقش را به او اظهار کند، کاهنه آن را

نپذیرفت. ایلیدن امتناعش را این‌طور تلقی کرد که تیرانده قصد دارد ملفاریون را به همسری‌اش انتخاب کند.

در پی این امتناع تلخ، افکار تیره و تار، ایلیدن را به ستوه آورد. زاویوس ساتیر، بی‌خبر از جادوگر، ماهرانه ذهنش را منحرف کرد و شعله‌های ناامیدی را در وجودش دامن زد.

سرانجام، ناخرسندی روزافزون ایلیدن او را واداشت تا از مقاومت الف‌های شب فرار کند. به امید آن‌که قدرتی فراتر از تصورات الف‌های شب به دست آورد، به لژیون پیوست. به محض آنکه به آن‌ها ملحق شد، ایلیدن گمان کرد که سرانجام بر ملفاریون برتری یافته و به جهان ثابت کرده که لایق سرافرازی است.

علیرغم تمام مشکلات، ایلیدن ملاقاتی رسمی با خود سارگراس به دست آورد. نقشه‌اش برای ربودن اژدها روان نیرومند، تایتان معزول را مسحور کرد. سارگراس چنان خشنود بود که قدرتی استثنایی به ایلیدن بخشید. خالکوبی‌هایی از جنس فل را بر بدن الف شب برجای گذاشت و چشمانش را سوزاند و حفره‌ها را با آتشی از جهانی دیگر برافروخت. این اقدام آخر، علیرغم درد طاقت‌فرسا به ایلیدن توانایی دیدن هزاران نوع جادو را داد.

ایلیدن که به تازگی قدرتمند شده بود بی‌درنگ دست به ربودن اژدها روان زد. در طول روند جستجوی مخاطره‌آمیز، به طور اتفاقی با مرگبال برخورد کرد و ظاهر ویران و رنج‌دیده سیما را به نظاره نشست. مرگبال برای یکپارچه نگه داشتن بدن از هم گسیخته‌اش، مجبور شده بود صفحاتی ناهموار از آدامانتیوم را به ستون فقراتش چفت کند.

بالاخره، ایلیدن اژدها روان را گرفت و به پاکزادان چشم انتظار تحویل داد. آنها بی‌درنگ از این سلاح برای مرحله بعدی نقشه‌هایشان استفاده کردند. اژدها روان ثابت کرد که برای ایجاد دروازه‌ای بزرگ در میان قلب چشمه جاودانگی ضروری است.

دروازه‌ای که خود سارگراس بتواند به جهان آزراث وارد شود.

ایلیدن بعدها ادعا کرد که اقداماتش به دلایل شرافتمندانه‌ای بودند، عنوان کرد به لژیون پیوسته بود که در مورد اهریمنان بیشتر بفهمد و راهی برای نابودی‌شان بیابد. با این حال، جستجوی بی‌پروایش برای کسب سرافرازی او را چون هیولایی تداعی و شهرتش را برای ابد لکه‌دار کرد.

# شکست زاویوس

سرانجام، ملفاریون در یکی از آخرین درگیری‌های نبرد، زاویوس را شکست داد. ملفاریون با یاری الف شبی جوان به نام شاندریس فیدرمون<sup>۱</sup>، لرد ساتیر را به دام انداخت و کالبد و روانش را به درخت بلوطی گره‌دار و پیچ‌خورده تغییر داد. با اینحال میراث زاویوس همچنان در ازراث احساس می‌شود. تا به امروز، ساتیرها هنوز در دنیا می‌گردند و طبیعت را با جادوی ناپاکشان آلوده می‌کنند.

---

<sup>1</sup> - Shandris Feathermoon

# سورماراند<sup>۱</sup> و ارکان آفرینش

همچنانکه نبرد سراسر کالیمدور مرکزی را در می‌نوردید، گروهی از خدمتگزاران آشارا دچار نگرانی روزافزونی برای آینده‌شان شدند. این تعداد اندک از جادوگران پاکزاد به عنوان بخش فرعی مقاصد ملکه کار می‌کردند. آن‌ها از قرارگاه‌هایشان در سورامار<sup>۲</sup>، مشغول فعالیت‌های پنهانی با هدف حفاظت از قوانین آشارا و تقویت امپراتوری بودند.

در میان وظایف بسیاری که این پاکزادان انجام می‌دادند، در تعقیب کردن و به دست آوردن مصنوعات پر قدرت، بهتر عمل می‌کردند. بیشتر این آثار در اتاق عتیقه‌جات، مخزن وسیعی در سورامار، انبار شدند. از جمله بزرگ‌ترین اکتشافات باستان‌شناسی این پاکزادان، اشیائی بودند همچون ارکان آفرینش، مجموعه فوق‌العاده‌ای از اشیائی که نگهبانان باستان در گذشته‌ها برای شکل‌دهی و ساماندهی آزارا استفاده کرده بودند.

گرچه برگزیدگان پاکزادان سورامار به آشارا وعده وفاداری ابدی داده بودند؛ اما همچنانکه نبرد به درازا می‌کشید دیدشان نسبت به آشارا کم‌کم تغییر کرد. رهبر گروه،

<sup>11</sup> - Suramarand

<sup>2</sup> Suramar

گرنند مجیستریکس ایسانده<sup>۱</sup>، می‌ترسید که لژیون به دنبال خیر و صلاح پاکزادان نباشد. اهریمنان مهیب تا آن زمان بخش بزرگی از امپراتوری شکوهمند الف‌های شب را نابود و سرزمین‌های اطراف را نیز با جادوی فل مسموم کرده بودند.

بی‌اعتمادی ایسانده به لژیون تنها زمانی افزایش یافت که فهمید اهریمنان قصد دارند سورامار را به آوردگاهی تبدیل کنند. مأموران لژیون در مهمترین بنای شهر؛ یعنی معبد الون، شروع به ساختن دروازه‌ای رو به سوی مارپیچ زیرین کرده بودند. این دروازه به هنگام باز شدن به نیروهای کمکی لژیون اجازه می‌داد که به آزارت یورش برند و مقاومت الف‌های شب را در دو جبهه خرد کنند.

با این حال، ایسانده اندیشید که احتمالاً چنان دروازه‌ای سورامار و تمام ساکنانش را نابود می‌کند. بنابراین گرنند مجیستریکس و پیروانش نقشه‌ای ریختند تا در کارهای لژیون، کارشکنی کنند. پیوندشان را از سایر پاکزادان بریدند و به راه افتادند تا دروازه جدید اهریمنان را مسدود کنند. برای انجام این کار، ایسانده و متحدانش جویای مصنوعات قدرتمندی شدند که سال‌ها گرد آورده بودند. به خصوص می‌دانستند که ارکان آفرینش، قدرتی خامی را در اختیار دارد که برای از کار انداختن دروازه لژیون نیاز دارند.

با در اختیار داشتن این مصنوعات، ایسانده و پاکزادانش یورشی را علیه اهریمنان سورامار پیش بردند. درست هنگامی که دروازه جدید لژیون به خروش آمد، جادوگران جادویشان را به میان ارکان آفرینش فرستادند. آن‌ها چنان افسون بزرگی کار گذاشتند که دروازه پر سروصدا را بست و با تعدادی مهروموم ناگسستنی قفل کرد.

<sup>1</sup> - Grand Magistrix Elisande

گرچه آنها مانع تلاش برای ایجاد دروازه‌ای جدید شدند؛ اما پاکزاد متمرّد تصمیمی برای پیوستن به نیروی مقاومت الف‌های شب و ادامه جنگ با لژیون نداشت. ایسانده و پیروانش از ترس فاجعه کوشیدند تا دارایی‌هایشان را در سورامار مستحکم کنند. آنها چشم آمان‌ثول، یکی از ارکان آفرینش، را تحت کنترل خود درآوردند تا مخزنی بسیار بزرگ از جادوی آرکین را به وجود آورند. این منبع قدرت که به نام چشمه‌شب<sup>۱</sup> شهرت یافت این جادوگران را پرورد و از تهدیدهای آینده حمایت کرد. در هزاره‌های آتی، مخزن نیز ایسانده و متحدانش را تغییر داد و به گونه جدیدی به نام نایت‌بورن<sup>۲</sup> تبدیل کرد.

---

<sup>1</sup> - Nightwell

<sup>2</sup> - Nightborne



# سقوط زین آزشاری و جهان اطراف

علیرغم یک سری شکست‌های کوبنده، مقاومت الف‌های شب هنوز هم امیدوار بودند. رهبر جدید شجاعی، جارود شدوسانگ<sup>۱</sup>، شغل فرماندهی را بر تن کرده بود. او بر خلاف اسلافش، نجیب‌زاده متولد نشده بود. جارود که مبارزی بی‌امان و رزم‌آرایی برجسته بود، تلاش بسیاری کرد تا مقاومت را تقویت کند. بیگانه‌هراسی ذاتی الف‌های شب را کنار گذاشت و بسیاری از گونه‌های دیگر آزارت را - همچون ارث‌ها، تائورن‌ها و فربالگ‌ها - به ارتش الف‌های شب دعوت کرد.

مقاومت، میان دشمنان پاکزادش هم متحدانی یافت. گروهی از جادوگران به رهبری داترمار سان استرایدر<sup>۲</sup>، فهمیده بودند که سرسپردگی‌شان به اهریمنان، آزارت را به

<sup>1</sup> - Jarod Shadowsong

<sup>2</sup> - Dath'Remar Sunstrider

نابودی می‌کشاند. این پاکزادان، آشارا را ترک کردند و زندگی‌شان را در گرو مقاومت گذاشتند.

حتی خدایان وحش هم سرانجام بر اثر تحریکات سناریوس، آماده جنگ با چنگ و دندان برای مقاومت، از جنگل‌ها بیرون آمدند. همچنان که این موجودات غول‌پیکر از سرایشی کوه هایجال پایین می‌آمدند، جنگل‌ها می‌لرزیدند. قدرت و توان هر یک از خدایان وحش چنان بود که اهریمنان هرگز با آن مواجه نشده بودند. برخی، همچون گرگ سفید گلدرین، باعث می‌شد حتی بزرگ‌ترین اهریمنان نیز حقیر جلوه کنند.

بسیاری از موجودات دیگر هم با خدایان وحش آمدند، از قبیل پری‌های جنگلی و کایمیراهای چندین سر. حتی ترینت‌های زیرک، درختان باستانی مقتدر نگهبان جنگل که مالمال از خردی عالی و قدرت بودند، هم آمدند تا با اهریمنان بجنگند.

ارتش ترکیبی، تحت امر شدوسانگ شروع به حمله‌ای بسیار سخت علیه زین‌آزشاری کرد. مقاومت به پایتخت نابسامان یورش برد و با صفوف بی‌شمار لژیون به نبرد پرداخت. پیکار، هزینه وحشتناکی داشت. هزاران هزار تن از اهریمنان از پا درآمدند؛ اما بسیاری از مدافعان قدرتمند آزارا نیز همینطور. جنگجویان خونریز لژیون حتی بعضی از خدایان وحش را نیز مغلوب کردند. این موجودات کهن، یکی یکی، در مقابل شمشیرهای سیاه سمی و جادوی فلی که اهریمنان استفاده می‌کردند، از پا درآمدند. با هر مرگ، جنگل‌های ارتفاعات هایجال می‌لرزیدند و بادهای حزن‌آلود زوزه می‌کشیدند.

همچنان که نبرد ادامه می‌یافت، ملفاریون و تیرانده با گروه کوچک و برگزیده‌ای به ساحل چشمه جاودانگی رفتند. امیدوار بودند که اژدها روان را بازیابی کنند و مانع استفاده لژیون از قدرت‌هایش شوند. ملفاریون و متحدانش به زودی به ایلیدن ملحق

شدند، او ادعای وفاداری پیشینش به مقاومت را داشت و می‌گفت حضور در لژیون فقط خدعه‌ای برای فهمیدن روش‌های آنان بود.

گرچه ملفاریون هنوز عمیقا به برادرش مشکوک بود؛ اما تهدید بسیار بزرگ‌تری توجهش را به خود جلب کرد. او متوجه شد که چشمه جاودانگی به دروازه بسیار بزرگی تبدیل شده- ورودی مستقیمی برای خود سارگراس که به آزارا بیاید.

سپس، ملفاریون فهمید که هیچ ارتش منظمی، با هر تعدادی، نمی‌توانست در برابر سارگراس بسیار قدرتمند ایستادگی کند. او مشخص کرد که پیروزی می‌توانست فقط از طریق نابودی چشمه جاودانگی حاصل شود. تا موقعی که چنان اقدامی غیرقابل تصور بود، چشمه جاودانگی پیوند مرکزی لژیون با جهان مادی محسوب می‌شد. ملفاریون می‌دانست که تخریب چشمه قدرت به معنای پایان تمدن الف‌های شب بدن‌گونه که می‌شناخت، بود؛ اما این تنها فرصت نجات جهان هم بود.

پس از بازیابی اژدها روان، ملفاریون و همراهانش به قصر آشارا نفوذ کردند. فهمیدند که بسیاری از پاکزادان در مرکز افسون‌گری برای تقویت دروازه میان چشمه جاودانگی هستند. ملفاریون در تلاشی سخت انرژی‌های قدرتمند اژدها روان را به کار گرفت و بر دشمنانش تاخت که جادویشان را از نظم خارج کند. رعدوبرقی که کاهن بزرگ فراخواند، آسمان را بر فراز قصر در هم شکسته فرا گرفت. طوفان، زین‌آزشاری را با بادهای شدید و ضربات پی‌درپی آذرخش در هم کوبید و تلفات بسیاری بر اهریمنان و پاکزادان شهر وارد کرد.

درست همانطور که ملفاریون امیدوار بود، تلاشش برای مختل کردن کار پاکزادان و دروازه‌شان جواب داد. در حالیکه سارگراس آماده می‌شد که از دروازه وارد شود، افسون‌سازی پاکزادان رو به نابودی رفت و حلقه ناپایدار انرژی آرکین میان چشمه

جاودانگی شعله‌ور شد. چشمه روی خودش برگشت. در آن لحظه، سارگراس به سوی مارپیچ زیرین عقب رانده شد. انرژی‌های ناپایدار از چشمه جاودانگی در حال سقوط بیرون کشیده شد و بیشتر صفوف لژیون را به مارپیچ زیرین پرتاب کرد. وقتی غرش‌های خشمگینشان در مارپیچ زیرین انعکاس می‌یافت، زمین‌لرزه‌های بزرگی پوسته آزارا را از هم درید.

ملفاریون و الف‌های شب مقاومت پیروز شده بودند؛ اما زمانی نداشتند تا از پیروزی لذت ببرند. جهان زیر پایشان در حال گسستن بود.

الف‌های شب همگی به زحمت پیش رفتند تا بین خود و چشمه جاودانگی در حال فروپاشی فاصله بیندازند. سقوط کامل چشمه، انفجار ویرانگری را دامن زد که آسمان‌ها را از نظرها پوشاند. اقیانوس، زوزه‌کشان موج برداشت تا خلاء باقی مانده از انفجار را پر کند و ویرانی‌های زین‌آزشاری را ببلعد.

وقتی که سرانجام زمین‌لرزه آخرالزمانی بازایستاد، الف‌های شب نجات یافته دیدند که جهانشان تکه تکه شده بود. انهدام چشمه جاودانگی تقریباً هشتاد درصد از اقلیم کالیمدور را نابود کرده و تنها شمار اندکی از جزایر و مجمع‌الجزایر مجزا را باقی گذاشته بود. طوفان پرهیاهویی از انرژی - که به مائل استورم<sup>۱</sup> معروف شد، چشمه جاودانگی را انباشت. از آن پس، گردآب همیشه چرخانی برقرار شد که یادآور بهای وحشتناک نبرد بود.

برای الف‌های شب و تمام موجودات زنده آزارا، جهان برای همیشه تغییر کرده بود.

---

<sup>1</sup> - Maelstorm

# سرنوشت آشارا و پاکزادانش

ملکه آشارا و بسیاری از پاکزادان وفادارش از ویرانی جان به در بردند؛ اما نه بی هیچ پیامدی. انفجار چشمه جاودانگی آنان را به ژرفای عمیق مائل استورم کشید. برخی نفرین شدند و به طور برگشتناپذیری به گونه جدید و نفرت‌انگیز مارپیکری تبدیل شدند که ناگا<sup>۱</sup> نامیده شد. یکی از قدرتمندترین این پلیدی‌های غیرمعمول، ندیمه سابق ملکه، بانو واشج، بود. او و آشارا پنهان از جهان، پایتخت ناگاهای ناژاتار<sup>۲</sup> را در تاریکی محزون ژرفای دریا ساختند.

---

1 - Naga

2 - Nazjatar

# مسئولیت‌های شائوهائو

## ۱۰۰۰۰ سال پیش از دروازه تاریک

شکافت<sup>۱</sup>، حیات را در سراسر آزارا به نابودی کشاند؛ اما منطقه‌ای دورافتاده از کالیمدور جنوبی به طور معجزه‌آسایی از ویرانی نجات یافت؛ پانداریا. سلسله‌ای از امپراتورهای صلح‌طلب، قرن‌ها بر این سرزمین مرموز حکومت کرده بودند. پیش از تهاجم لژیون سوزان، فرمانروای جدید پاندارن‌ها به تاج و تخت رسید، سرشار از اعتماد به نفس و امید به آینده‌اش.

نامش شائوهائو بود و گرچه که نمی‌دانست؛ اما سلطنتش آغازگر فصل جدیدی در تاریخ پانداریا بود.

همان‌طور که در میان امپراتوران جدید رسم بود، شائوهائو با سالک آب‌سخنور<sup>۲</sup> جینیو مشورت کرد تا از آنچه آینده به همراه دارد، اطلاعاتی گردآورد. اخبار شومی را شنید؛

<sup>1</sup> - Sundering

<sup>2</sup> - water speaker

جینیو تهاجم وحشتناک اهریمنان حریص، قلمروهای انباشته از آتش سبز مشمئزکننده و سرزمین نالان از رنج و عذاب را پیش‌بینی کرد.

شائوهائو که از تردید به ستوه آمده بود برای دیدار آسمانی‌ها شکوهمند و دوست فوق‌العاده‌اش شاه میمون<sup>۱</sup> رفت تا این بینش شوم را مفهومی ببخشد. امپراتور با کمک آن‌ها تاریکی که قلبش را به درد آورده بود، بیرون راند؛ تردید، یأس، ترس، خشم، نفرت و خشونت. وقتی این کار را به انجام رساند، این ویژگی‌های منفی، شکل مادی به خود گرفتند. آن‌ها به صورت هستی‌های قدرتمند معنوی آشکار شدند که شا<sup>۲</sup> نام گرفتند.

شائوهائو با استفاده از خردش، با تک‌تک شاها جنگید و آن‌ها را زیر پانداریا حبس کرد. در آنجا باقی ماندند، شائوهائو نیز شادوپن<sup>۳</sup> را بنیان گذاشت - دسته برگزیده‌ای از سربازان پاندارایی کاملاً تعلیم دیده.

شائوهائو مالامال از عزم و اطمینان، نقشه کشید تا پانداریا را از ویرانی که در آستانه رخ دادن بود، محفوظ نگه دارد. برنامه‌ریزی کرد تا با جداسازی سرزمینش از بقیه بخش‌های کالیمدور، هدفش را تحقق بخشد. امپراتور وظیفه خطیرش را در قلب پانداریا به انجام رساند؛ دره‌ی مقدس شکوفه‌های جاودان.

شائوهائو در دره قدرت‌هایش را متمرکز کرد تا امپراتوریش را از کالیمدور بگسلد. با این حال علیرغم تلاش بسیارش موفق نشد. تردیدها و ترس‌هایش بازگشتند. در سراسر پانداریا، شای محبوب با حیات درآمیخت و از تردیدهای امپراتور تغذیه کرد.

وقتی جادوی فل لژیون، آسمان‌ها را برافروخت، شائوهائو مایوسانه یاری خردمندترین آسمانی شکوهمند را فراخواند؛ اژدهای سبز. او در آسمان‌های غلتان پدیدار شد و به

1 - Monkey King

2 - sha

3 - shado-pan

شائوهائو گفت که پانداریا چیزی بیش از امپراتوری او است. همه چیز در پانداریا مرتبط به یکدیگر و منحصر به فرد بود.

آن هنگام بود که شائوهائو پند اژدهای سبز را دریافت؛ برای نجات سرزمینش باید با آن یکی می‌شد. علیرغم رویایش برای زندگی طولانی و کامیاب، می‌دانست محقق نمی‌شود.

با ذهنی شفاف و دلی مشتاق وظیفه، شائوهائو روحش را با سرزمینش درآمیخت و آن را به جدا شدن از بقیه کالیمدور واداشت. هستی او پانداریا را در مهی غلیظ پوشاند که آن را از جهان بیرون پنهان کرد و از ویرانی وحشتناک محفوظ داشت.

در ده هزار سال آتی، پانداریا پنهان ماند و به افسانه پیوست.



# شای غرور

تنها یک احساس منفی بود که شائوهائو هرگز در وجودش پاکسازی نکرد؛ غرور. این حس، در پانداریا در سکوت مدت هزاران سال پس از اینکه امپراتور، مردم و سرزمینش را از شکافت محفوظ داشت کمین کرده بود.



## نقشه آزرث بعد از شکافت.



فصل چهارم  
دنیایی نو

پادشاهی الف های برین، کوئل تالاس.

# کوه هایجال و درخت جهان

## ۱۰۰۰۰ سال پیش از دروازه تاریک

شکافت، دنیا را درهم شکسته و رها کرده بود. چشمه‌ی جاودانگی و هم‌چنین قدرت آرکین الف‌های شب که زمانی قبله‌ی آمال بود، از بین رفته بود. الف‌های شبی که جان سالم به در برده بودند، به ناچار بدنبال سرپناه، به سوی شمال غربی به کوه هایجال، یکی از مکان‌های انگشت‌شمار آزرث که نابودی به آن راه نیافته بود، گریختند.

میانه‌ی راه هایجال، ملفاریون استورم‌ریج و الف‌های شب دیگر چنین نتیجه گرفتند که جادوی آرکین امن نیست و به این ترتیب موافقت کردند تا برای اجتناب از تکرار فاجعه‌ی نبرد باستانیان، استفاده از آن را ممنوع اعلام کنند. با این حال با رسیدن به قله‌ی هایجال، از یافتن چشمه‌ی جاودانگی دوم و کوچک‌تر وحشت کردند. شخصی را که ایستاده در کرانه‌ی چشمه یافتند نیز به همان اندازه تعجب‌آور بود؛ ایلیدن.

پیش از شکافت، ایلیدن تعدادی شیشه‌ی کوچک را از مایع سحرآمیز چشمه‌ی جاودانگی اصلی پر کرده بود. تعدادی از آن‌ها را در دریاچه‌ی بالای هایجال ریخته بود و آب‌های راكد را به چشمه‌ی دیگری از قدرت آرکین مبدل ساخته بود.

زمانی که گروهی از الف‌های شب با ایلیدن مواجه شدند، ستیزی درگرفت و برادرش ملفاریون مجبور شد تا او را مهار کند. با این حال، ایلیدن اصرار داشت که چشمه‌ی جاودانگی جدیدی نیاز است. به وسیله‌ی آن، الف‌های شب قدرت آرکین لازم برای مبارزه با لژیون سوزان را وقتی که - نه اگر، بلکه وقتی که - برمی‌گشت، داشتند.

هرچند تعدادی از پاکزادانِ جان به در برده، با ایلیدن موافقت کردند؛ اما اغلب الف‌های شب مخالف بودند. آن‌ها وی را برای اقدام بی‌شرمانه و خودخواهانه‌اش ملامت کردند و ادعا داشتند که چشمه‌ی جاودانگی جدید، می‌تواند دروازه‌ای برای ورود لژیون باشد. با این وجود، ایلیدن تمایلی به عذرخواهی نشان نداد.

به ناچار، الف‌های شب تصمیم گرفتند تا یک بار و برای همیشه تکلیف خود را با ایلیدن مشخص کنند. تصمیم نهایی آن شد که جادوگر را زندانی کنند. ملفاریون شخصاً به دنبال اجرای این مجازات بود. وی با کمک سناریوس، ایلیدان را در اعماق یک قلعه‌ی عظیم یخی به زنجیر بست. سپس ملفاریون راهبه مایو شدوسانگ<sup>۱</sup> را مأمور نگهبانی از جادوگر خودرأی نمود. وی بعدها ردای نگهبانی<sup>۲</sup> برگرفت و بنیان‌گذار محفل زندانیان نخبه و محرمانه الف‌های شب شد.

پس از آگاه شدن از وجود چشمه دوم، سه نفر از اژدها سیمایان در هایجال گرد آمدند. مانند الف‌های شب، می‌دانستند که تا زمانی که چشمه‌ی قدرت وجود دارد، لژیون می‌تواند راهی برای حمله‌ی دوباره به آزرات داشته باشد. به این ترتیب سیمای حیات،

<sup>1</sup> Maiev Shadowsong

<sup>2</sup> Warden

الکسترازا، بذری جادو شده را برای جوانه زدن درختی قدرتمند بر فراز چشمه‌ی جاودانگی استفاده کرد. طولی نکشید که تنه‌ی درخت بروی دریاچه سایه انداخت و ریشه‌هایش به اعماق خاک فرو رفت و انرژی‌هایی مملو از حیات را در دنیای جنگ‌زده پراکنده کرد. از آن پس، درخت عظیم، مَه‌ری بود بر چشمه‌ی جاودانگی جدید، تا مانع استفاده‌ی لژیون یا هر کس دیگری از قدرت‌هایش شود.

ملفاریون و الف‌های شب دیگر به این درخت جهانی عظیم نگریستند و آن را نوردراسیل<sup>۱</sup>، به معنی "تاج آسمان‌ها" نامیدند. و پیمان بستند تا آن را امن نگاه دارند و به هر قیمتی از چشمه‌ی جاودانگی حفاظت کنند.

برای احترام به این تصمیم، اژدها سیمایان موافقت کردند تا الف‌های شب را مورد برکت قرار دهند تا بتوانند نگهبانیشان را با موفقیت سپری کنند. الکسترازا، نوردراسیل را با قدرت و سرزندگی تازه‌ای که به الف‌های شب هم می‌رسید، برانگیخت.

ایسرا<sup>۲</sup>، سیمای رویاها، پس از آن درخت را مورد برکت قرار داد و تمام الف‌های شب دروید را به رویای زمردین پیوند داد. پیش از آن، ملفاریون و پیروانش در قلمرو ایسرا گشته بودند، اما چنین کاری نیاز به تعمقی سخت داشت. سحر جدیدی که به نوردراسیل خوانده شده بود به درویدها اجازه می‌داد تا هر وقت می‌خواستند به رویا سفر کنند.

در نهایت، نوزدورمو<sup>۳</sup>، سیمای زمان، انرژی خود را به شاخه‌ها و ریشه‌های نوردراسیل بافت و مطمئن شد تا زمانی که درخت عظیم سر پاست، الف‌های شب جاودانگی را در اختیار دارند.

---

<sup>1</sup> Nordrassil

<sup>2</sup> Ysera

<sup>3</sup> Nozdormu

سپس، سیمایان به ابعاد پنهان خود بازگشتند. به خاطر سحرهایشان، چشمه‌ی دوم جاودانگی دیگر راهنمای شیاطین نبود و لژیون نیز به سادگی نمی‌توانست از آن به عنوان دروازه‌ای به آزرات استفاده کند. نوردراسیل نمادی شد از ارتباط الف‌های شب با دنیای طبیعی، بنایی مقدس که نژادشان را از بیماری، مریضی و پیری حفظ می‌کرد.



**اژدهاسیمایان در حال برکت دادن به درخت جهان نوردراسیل.**



# سنتینل‌ها

## ۹۴۰۰ سال پیش از دروازه‌ی تاریک

با گذشت قرن‌ها، جامعه‌ی الف‌های شب به جنگل‌های متراکم اشنویل در جنوب کوه هایجال راه یافتند. تیرانده ویسپرویند، راهبه‌ی اعظم انجمن خواهران الون، الف‌های شب را در بازسازی جامعه‌ی خود هدایت می‌کرد. انجمن وی منحصرأ در راستای پر کردن خلأ قدرتی میان الف‌های شب کار می‌کرد، چرا که از زمان نبرد پیشینیان نسبتاً سالم باقی مانده بود.

تیرانده با زیرکی، انجمن خواهری را رهبر توأمان دولت و ارتش الف‌های شب قرار داد. به علاوه، او نیروی جنگی جدیدی ساخت؛ سنتینل‌ها. این انجمن که شامل زنان جنگجوی مقید و کاملاً آموزش دیده بود، خود را صرف حفاظت از جامعه‌ی در حال پیشرفت الف‌های شب می‌کرد. سنتینل‌ها با دوستی با موجودات بومی آن سرزمین و نگهبانی از آن در برابر هر تهدیدی، شروع به حفاظت از وطن جنگلی مه‌پوش خود کردند.

در این بین، ملفاریون به گسترش فرهنگ درویدی میان مردمش ادامه داد. بسیاری از افرادی که سابقاً جادوگر بودند و جادوی آرکین را ترک کرده بودند، تعالیم ملفاریون را با آغوش باز پذیرفتند و خود را فدای زندگی هماهنگ با طبیعت کردند. این درویدهای جدید از قوانین دقیق نظامی و نظام سلسله مراتب سنتینل‌ها بی‌بهره بودند. پیروان ملفاریون آزاد بودند تا اعماق رویای زمردین را به میل خود جست‌وجو کنند. هم‌چنین با هنر تغییرشکل آشنا شدند و اشکال خرس‌های قدرتمند، ببرهای دندان شمشیری<sup>۱</sup> منعطف، زاغ‌هایی با بال‌های تیز و بسیاری حیوانات دیگر که در اعماق جنگل می‌زیستند را به خود می‌گرفتند.

درویدها اغلب در طی سفر به رویا، به مقاطع طولانی خلسه فرو می‌رفتند. این بی‌نظمی تیرانده و سنتینل‌ها را ناامید ساخت. هرچند آن‌ها اغلب به دنبال کمک درویدها برای امنیت سرزمین‌های الف‌های شب بودند، اما پیروان بیدار و هوشیار ملفاریون آن قدری نبودند که بتوانند درخواست را پاسخ بدهند.

در این حین که چنین تغییراتی در جامعه‌ی الف‌های شب شکل می‌گرفت، دشمنی قدیمی در کالیمدور در حال تجدید قوا بود. پس از نبرد باستانیان، ساتیرهای باقی‌مانده در گوشه‌های تاریک جهان پنهان شدند و صبر کردند تا به الف‌های شب حمله کنند. سرانجام یکی از سرکشان شاخ‌دار، زالان وحشت‌افزا<sup>۲</sup>، این فرصت را برای برادرانش مهیا کرد. ساتیرها را دوباره جمع و آماده‌ی جنگ کرد.

---

<sup>1</sup> Nightsaber

<sup>2</sup> Xalan the Feared

قیام زالان هم‌چنین توجه بقایای لژیون سوزان را که پس از شکافت در آزارات گیر افتاده بودند، جلب کرد. دوم‌گارد و موجودات شیطانی دیگر از پناهگاه‌های تاریک خود خارج شده و به فراخوان ساتیر جلب شدند. این ارتش شیطانی به عنوان یک گروه، اولین حمله‌ی خشونت‌بار خود را به قلعه‌ی نایت ران الف‌های شب وارد، و جامعه‌ی شکننده را بار دیگر درگیر جنگ کرد.

# شاندریس فیدرمون

سنتینل‌ها عده‌ای از الف‌های شبی بودند که دلاوران در نبرد باستانیان جنگیده بودند. فرماندهی آن‌ها شاندریس فیدرمون، که با حمله‌ی لژیون یتیم شده بود، تحت سرپرستی تیرانده قرار گرفت. شاندریس جوان در زمان نبرد و هم‌چنین حین درگیری بسیار کارآمد بود. اقدامات قهرمانانه‌ی وی پس از آن جایگاهی در کنار تیرانده را به همراه داشت و زمانی که سنتینل‌ها به وجود آمدند، شاندریس به مقام رهبری انجمن تازه تاسیس دست یافت.

# جنگ ساتیر

## ۹۳۰۰ سال پیش از دروازه‌ی تاریک

در ابتدا الف‌های شب صدمات سنگینی از حمله‌های ساتیر متحمل شدند. با این وجود موج نبرد خیلی زود، وقتی دخترخوانده‌ی تیرانده، رهبر سنتینل‌ها، شاندریس فیدرمون استراتژی جدیدی برای نبرد با شیاطین پیشنهاد داد، برگشت. پیشنهاد داد که درویدها از اقامت‌های موقتشان در رویای زمردین فراخوانده شوند تا بتوانند به عنوان نیروی جنگ مورد استفاده قرار بگیرند.

با دیدن این‌که چگونه زالان جنگل‌های الف‌های شب را نابود کرده بود، ملفاریون با درخواست شاندریس موافقت کرد و قدرت‌مندترین درویدهای کالیمدور را نزد خود فراخواند. درویدها و سنتینل‌ها به همراه هم به قلب قلمرو ساتیر حمله کردند. حمله‌های گازانبری فوق‌العاده‌ی شاندریس الف‌های شب را هدایت کرد تا بر بسیاری از دشمنان، از جمله خود زالان، فائق آیند.

اما هنگامی که الف‌های شب در حال کسب افتخار در جنگ بودند، تهدید تازه‌ای از میان بالامقام‌هایشان برخاست. گروهی از درویدهای خودسر که به دنبال مهار خشم گلدیرین، خدای وحش بودند، به هیبت گرگ‌های وحشی درآمدند. این درویدها که توسط رالار فنگ‌فایر<sup>۱</sup> هدایت می‌شدند، به ورگن<sup>۲</sup> معروف شدند. رالار و همراهان وحشی‌اش برده‌ی خشم خود بودند و در میانه‌ی نبرد، دوست و دشمن را از هم می‌دریدند. الف‌های شبی که توسط گرگ‌های هیولا گاز گرفته می‌شدند نیز دچار نفرینی مهلک می‌شدند که آن‌ها را نیز به ورگن تبدیل می‌کرد.

فاجعه‌ی ورگن‌ها ملفاریون را مجبور کرد تا قوانین درویدی وضع کند. او درک کرد که بدون هیچ قانون و حد و مرز مشخصی، افرادی مثل رالار به طرز اجتناب‌ناپذیری در استفاده از قدرت‌های درویدی خود افراط خواهند کرد. ملفاریون و پیروانش در این زمان، حلقه‌ی سناریون را تشکیل دادند که انجمنی هماهنگ بود که هدایت و نظارت درویدهای جهان و تعالیشان را زیر نظر داشت.

وظیفه‌ی ابتدایی و عمده‌ی حلقه‌ی سناریون، مبارزه با تهدید ورگن‌ها بود. وقتی که تمام چاره‌ها به بن بست منتهی شدند، ملفاریون با اکراه رالار و ورگن‌هایش را به رویای زمردین تبعید کرد. به این ترتیب، ملفاریون باور داشت که آن‌ها زیر درخت سحرشده‌ای به نام دارال‌نیر<sup>۳</sup> به خوابی راحت و ابدی فرو خواهند رفت.

---

<sup>1</sup> Ralar Fangfire

<sup>2</sup> Worgen

<sup>3</sup> Daral'nir

پس از تبعید ورگن‌ها، تنها امید ساتیرها به پیروزی از میان رفت. الف‌های شب چنان در عمق دامنه‌ی دشمن فرو رفته بودند که بیشتر جنگل‌ها از فساد، پاک شده بود. ساتیرهای باقی‌مانده به سایه‌ها عقب‌نشینی کردند و هیچ‌گاه تهدیدی چنان عظیم برای جامعه‌ی الف‌های شب به میان نیاوردند.



**ورگن ها، ساتیر ها و الفهای شب در حال نبرد در جنگ ساتیر.**



# تبعید پاکزادان

## ۷۳۰۰ سال پیش از دروازه‌ی تاریک

در قرن‌های پس از شکافت، بازماندگان پاکزادان سعی کردند با جامعه‌ی تازه‌ی الف‌های شب‌خو بگیرند. با این حال بسیاری از آن‌ها در تقلا بودند. آن‌ها با وجود قوانین سخت-گیرانه‌ی منع جادو، انگیزه‌ی غرق شدن در جادوی آرکین را مقاومت‌ناپذیر یافتند.

با گذشت زمان، به پاکزادان بارها هشدار داده شد تا از مداخله در قدرت‌های فراسوی این جهان بپرهیزند و مجازات سرکشان متمادی، مرگ بود. علیرغم حداکثر مجازات، آن‌ها نمی‌توانستند دست بردارند. فراخوان انرژی آرکین قوی‌تر از آن بود که آن را نادیده انگارند.

الفی بلندمقام و محترم به نام دائرمار سان‌استرایدر<sup>۱</sup> نسبت به محدودیت‌ها و مجازات‌هایی که بر هم‌نوعانش روا می‌رفت، معترض بود. وی در نهایت اظهار داشت که قدرت آرکین حق طبیعی پاکزادان است و کسی که از آن بترسد بزدلی بیش نیست. او و

<sup>1</sup> Dath'Remar Sunstrider

پیروانش بدون ترس یا محدودیت، به هنرهای آرکین ممارست ورزیدند و الف‌های شب دیگر را به مبارزه طلبیدند.

برای دائرمار و دیگر پاکزادان، استفاده از جادوی آرکین اقدامی بیش از خیزش برای آشوب بود. آن‌ها همواره باور داشتند که سرنوشت الف‌های شب، سرافرازی بود. هرچند این پاکزادان کاملاً از شیاطین آشرا چشم‌پوشی نکرده بودند، اما به خوبی می‌دانستند که جامعه‌ی الف‌های شب بار دیگر می‌تواند به امپراتوری قدرتمندی بدل شود و برای چنین کاری، نیازمند احیای مطالعه و استفاده‌ی قدرت آرکین بودند.

مبارزه‌طلبی شجاعانه‌ی پاکزادان ناگهانی و گیج‌کننده بود. در نهایت، الف‌های شب دیگر نتوانستند خود را راضی کنند که بسیاری از خواهران و برادرانشان به مرگ محکوم شوند. در عوض، آن‌ها را از پا گذاشتن به هایجال، برای همیشه منع کردند. دائرمار و پیروانش تبعید شدند و از انرژی‌های چشمه‌ی جاودانگی محروم ماندند.

بسیاری از اشراف با خوش‌حالی تبعید خود را پذیرفتند. آن‌ها سرانجام از محدودیت‌های دیگر الف‌های شب آزاد شده بودند. تحت رهبری دائرمار، پاکزادان ناوگانی از کشتی‌های قدرتمند ساختند و سپس از راه دریا به راه افتادند و کالیمدور را به مقصد هر مکانی که آن سوی مائل استورم قرار داشت، ترک کردند. عزم پاکزادان زمانی که چندین سال بعد در قاره‌ی جدیدی به خشکی رسیدند، ثمر داد. این منطقه که پر از حیات‌وحش شاداب و جنگل بود، بعدها پادشاهی‌های شرقی<sup>۱</sup> نام گرفت.

پاکزادان در سرزمینی که با دست عجیب نقره‌رنگی نشان گذاشته شده بود- سرزمینی که قبیله‌های انسان‌های اولیه‌ی بومی آن منطقه را تیریسفال<sup>۲</sup> می‌نامیدند- با پای پیاده، ماه‌ها مسافرت کردند. در ابتدا، این انسان‌ها به ندرت با پاکزادان ارتباط برقرار می‌کردند.

<sup>1</sup> The Eastern Kingdoms

<sup>2</sup> Tirisfal

با این وجود با گذر زمان، افسانه‌ی نگهبانی را تعریف کردند که پوستی از جنس فلز داشت و نامش تیر<sup>۱</sup> بود، کسی که خود را قربانی کشتن دشمنی هیولامانند در تیریسفال کرده بود.

در واقع، پاکزادان نیروهای قوی پنهانی در سرزمین تشخیص دادند- نیروهایی که انسان‌های اولیه نمی‌توانستند بیابند. چشمه‌ی جاودانگی نبود، اما حضور معلق ماوراءالطبیعه، شاغلان به قدرت آرکین با تجربه را به خود جذب می‌کرد. بعضی از الف‌ها فکر کردند که در زمان مناسب می‌توانند رازهایش را فاش کنند و شکوه سابقشان را به خود بازگردانند.

برای موفقیت آنی، بی‌صبر و مستاصل بودند. پس از این‌که از چشمه‌ی جاودانگی تبعید شدند، اثرات بالا رفتن سن و بیماری را حس کردند. پوستشان حتی رنگ بنفش خود را از دست داده بود و قامتشان در حال کوتاه شدن بود. پاکزادان می‌ترسیدند که این اثرات با گذر زمان بدتر شوند.

پاکزادان تحت رهبری دائرمار، زندگی جدیدی در درختزارهای تیریسفال شکل دادند. زمانی را با اقامت در صلح و لذت بردن از استقلال خود گذراندند. اما با به دست آوردن جادوی آرکین در منطقه، سایه‌های نیرویی تاریک را یافتند. این نیروهای سایه‌وار بعضی از پاکزادان را دیوانه کرد. آن‌ها استدلال می‌کردند که انسان‌ها مساکنشان را نزدیک قوی‌ترین خطوط انرژی منطقه ساخته بودند. به این ترتیب، اشراف باید آن‌ها را مجبور به نقل مکان کنند... یا حتی سرزمین انسان‌های اولیه را یک‌جا فتح کنند.

دائرمار موافق نبود. میلی به جنگیدن با مردمی که تهدیدی برای نژادش نداشتند، نداشت. رهبر عاقل نیز نیروهای سیاه ساطع‌شونده از زمین را حس کرده بود. فرضیه‌ی

<sup>1</sup> Tyr

وی چنین بود که آنها ممکن بود دلیل افزایش ناگهانی خصومت و جنونی باشند که پاکزادان را تحت تاثیر قرار داده بود.

نهایتاً، دائرمار تصمیم گرفت تا برای جلوگیری از خشونت، مردمش را به دور از تیریسفال رهبری کرده و آنها را از مصیبت‌های بیشتر مصون بدارد. تصمیم گرفت که سعی کنند خانه‌ی جدیدی در شمال برای خود دست و پا کنند. آن‌جا، پیش‌اهنگان دائرمار ناحیه‌ای مملو از جنگل‌های انبوه و خطوط قوی نیرو یافتند. با قصد رسیدن به این سرزمین، پاکزادان احاطه شده به شمال و به سوی ناشناخته‌ها رهسپار شدند.

# خاندان سان استرایدر

داثرمار سان استرایدر از سلسله اجدادی برجسته از پاکزادان پا به جهان گذاشت، اجدادی که تمامشان به تخت پادشاهی الفهای شب خدمت کرده بودند. نام خانوادگیشان میان نژاد ماهپرستان عجیب و غریب بود. اجداد داثرمار " سان استرایدر"<sup>۱</sup> را به خاطر نمادین ساختن میل وافرشان به کاویدن ناشناخته‌ها، شکستن انتظارات و رها کردن احتیاط در دست باد در راستای جست‌وجوی شکوه انتخاب کرده بودند. داثرمار این سنت را مثل پیشینیان بی‌باک خود، با غرور ادامه داد.

<sup>۱</sup> اینجا به معنی پاگذارنده بر خورشید است Sunstrider

# شب زنده‌داری طولانی

## ۷۳۰۰ سال پیش از دروازه تاریک

تبعید پاکزادان فصلی بی‌شیرازه را در تاریخ الف‌های شب رقم زد. با این حال، تیرانده و ملفاریون فرصتی برای استراحت نداشتند.

ملفاریون و حلقه‌ی سناریون خود را با حفظ تعادل طبیعت و بهبود شرایط سرزمین‌هایی مشغول کردند که هم‌چنان از نابودی شیطانی رنج می‌بردند. اغلب اقدامات با همراهی ایسرا و گروه پروازی سبزش، در اعماق جاده‌های پر پیچ و خم رویای زمردین صورت گرفت. ملفاریون و درویدهای دیگر، دهه‌ها را در خوابی که در قلمرو ایسرا می‌گذشت، گذراندند.

تیرانده، شاندریس و سنتینل‌ها در دوره‌ی سلطه‌ی الف‌های شب، نگهبانی خود را حفظ کردند. بی‌خستگی و با نگرانی برای تجدید حیات شیطانی دیگری، جنگل‌ها را گشت‌زنی کردند. نتیجه‌ی تلاش‌هایشان دوره‌ای صلح و آرامش بود که مدت‌ها به دنبالش بودند. زندگی در جنگل‌ها و بیشه‌های هایجال پیشرفت کرد.

بالاخره، نگهبانان مسحور شده‌ی بیشه<sup>۱</sup> و دریاها<sup>۲</sup> از انزوای مونگلید<sup>۳</sup> برخاستند. الف-های شب این موجودات را محترم می‌شمردند، چرا که آن‌ها پسران و دختران خود سناریوس بودند. حضورشان در جنگل‌های اشنویل فال نیکی برای روزگاری بهتر در نظر گرفته می‌شد.

همراه با نگهبانان بیشه و دریاها، موجودات دیگری نیز به تناوب بیشتری در انظار ظاهر می‌شدند. ترینت‌های عاقل، اژدهایان پروانه‌ای<sup>۴</sup> گریزان و کایمیرا‌های افسانه‌ای، همه در جنگل‌های نزدیک اقامت‌گاه‌های الف‌های شب، شروع به پرسه زدن کردند. در قرون آتی، الف‌های شب با این موجودات پریان ارتباطاتی قوی می‌بندند و در مواقع نیاز آن‌ها را فرامی‌خوانند.

با غرق شدن مفاریون در رویای زمردین، وظیفه‌ی مدیریت فعالیت‌های روزانه‌ی الف‌های شب بر دوش تیرانده افتاد. خرقه‌ی رهبری مسئولیت به همراه داشت، اما وی از آن لذت می‌برد. با این حال، علی‌رغم امید و خوش‌بینی که میان الف‌های شب شکوفه کرده بود، تیرانده نمی‌توانست بر این حس که روزهای شومی در پیش دارند، سرپوش بگذارد. آن‌ها لژیون سوزان را عقب رانده اما سارگراس را نکشته بودند. تیرانده از ته دل باور داشت که تایتان شکست‌خورده، جایی در تاریکی میان ستاره‌هاست و حمله‌ی دیگری را برنامه‌ریزی می‌کند. شاید تنها گذر زمان کافی بود تا سارگراس ارتش آتشینش را تجدید قوا و حیات را ریشه‌کن کند.

و اگر آن روز می‌رسید، تیرانده امیدوار بود که او و مردمش برای آن آماده باشند.

<sup>1</sup> Keepers of the Grove

<sup>2</sup> Dryad

<sup>3</sup> Moonglade

<sup>4</sup> Faerie Dragons

# کشف کوئل تالاس

## ۶۸۰۰ سال پیش از دروازه تاریک

کیلومترها دورتر از جنگل‌های اشنوئل، دائرمار سان‌استرایدر و پاکزادان به جست‌وجوی خود برای پیدا کردن وطنی در پادشاهی‌های شرقی ادامه دادند. آن‌ها نشانه‌های ماهیت جادویی را دنبال می‌کردند و به دنبال یافتن مکان‌های برخورد خطوط نیرویی بودند که پیشاهنگ‌هایشان در شمال جاسوسیشان را کرده بودند. سفر پاکزادان به طرز غیرقابل-انتظاری خشن از آب درآمد. کولاکی خشمگین الف‌ها را حین سفرشان، به مدت نزدیک به یک ماه، در جاده‌ها متوقف کرد؛ بدون راهی برای پیش رفتن یا فرار از گذرهای کوهستانی.

پاکزادان به سرعت متوجه شدند که بدون چشمه‌ی جاودانگی چقدر آسیب‌پذیر شده بودند. برای اولین بار از زمانی که به خاطر داشتند، از گرسنگی تلفات می‌دادند. تنها رحم و شفقت تنی چند از انسان‌های اولیه که در کوه‌ها می‌زیستند، گروه را از نابودی در خشم زمستان نجات داد.



زمانی که طوفان متوقف شد، پاکزادان رو به جلو حرکت کردند؛ خسته اما مصمم برای یافتن وطنی جدید. همان طور که به سرزمینی که پیشاهنگ‌ها یافته بودند نزدیک می‌شدند، امید قلب‌های خسته‌شان را گرم کرد. جنگل‌های سبزرنگ زمین را پوشانده بود و زمین زیر پایشان از خطوط جادوی قدرتمند ترک برمی‌داشت. اما الف‌ها به زودی دریافتند که نژادی دیگر نیز این سرزمین را وطن خود می‌دانند؛ ترول‌های وحشی آمانی<sup>۱</sup>.

از راه رسیدن پاکزادان، ترول‌ها را خشمگین کرد، که نفرتی تلخ از زمان ملکه آشارا از الف‌ها به دل داشتند. آمانی‌ها فوراً گروه‌های مهاجمی فرستادند و پاکزادان خیلی زود دریافتند که باید از کمین ترول‌ها در جنگل‌های انبوه بترسند. با این وجود الف‌ها با لجاجت به جلو حرکت کردند و از نیروهای جادویی خود برای از بین بردن هر آمانی که جرئت می‌کرد و جلوی راهشان قرار می‌گرفت، استفاده می‌کردند. طولی نکشید تا ترول‌ها نیز یاد گرفتند که با احتیاط قدم بردارند. درگیری‌های مداوم دشمنی دوطرفه‌ای را میان ترول‌ها و پاکزادان پدید آورد.

علی‌رغم وحشی‌گری ترول‌ها، الف‌ها بالاخره به اتصالات خطوط نیرویی که به دنبالش بودند، رسیدند. جریان‌های نیرومند قدرت محرمانه در جنگل‌های پرتراوت همگرا می‌شدند. دایرمار مدعی شد آن‌جا، مکانی بود که دوباره تمدن خود را آغاز می‌کردند.

دایرمار درست مقابل چشمان پیروانش چیزی را رونمایی کرد که حین سفر طولانی و طاقت‌فرسا به شمال، پنهان نگاه داشته بود: شیشه‌ای کوچک پر از آب‌های سحرشده‌ی چشمه‌ی اصلی جاودانگی. درست پیش از تبعید پاکزادان از کوه هایجال، دایرمار

<sup>1</sup> Amani

مخفیانه یکی از شیشه‌های باقی‌مانده‌ی ایلیدان استورم ریج را از توقیف الف‌های شب خارج کرده بود.

داثرمار شیشه را در دریاچه‌ی کوچکی در مرکز اتصالات خالی کرد و فواره‌ی تابانی از نیرو، آسمان آزارت را خراشید. پاکزادان این مهد شکوهمند نیرو را "چشمه‌ی خورشید"<sup>۱</sup> نام نهادند؛ نامی که به افتخار داثرمار و جست‌وجوی پررنگش برای بازیابی فرهنگشان انتخاب شده بود.

پس از آن، پاکزادان سنت پرستش ماه خود را رها کرده و در عوض نیروی خود را از خورشید می‌گرفتند. بالاخره حتی با نام تازه‌ای شناخته شدند؛ الف‌های برین. میزان نیروی محرمانه‌ی در دسترس الف‌ها به اندازه‌ی تعجب‌آوری افزایش یافت. بسیاری از آن‌ها اعلام کردند که داثرمار برای آن‌ها رستگاری را به ارمغان آورده است. آن‌ها سرزمین جدید را کوئل تالاس، یا "وطن شریف" نامیدند و مدعی شدند که این نام، تمدن الف‌های شب را بی‌ارزش جلوه خواهد داد و تا قرن‌ها به یادگار خواهد ماند.

ترول‌ها موافق نبودند. الف‌های برین پادشاهی تازه‌شان را برفراز مخروبه‌های کهن آمانی بنا کردند- مخروبه‌هایی که هنوز از دید ترول‌ها مقدس بود. آمانی‌ها که به ازای هر الف ده تن بیشتر بودند، با خشم کوشیدند تا متجاوزان را از سرزمین مقدسشان بیرون برانند.

الف‌های برین با اتکا به قدرت تمام و کمال نیروی تازه‌یافته‌شان، به سختی موفق شدند در برابر حملات ترول‌ها تاب بیاورند. داثرمار به شخصه تقریباً تمامی نبردهای علیه آمانی‌های خشمگین را رهبری کرد. قدم به قدم، الف‌ها مرزهای پادشاهی خود را

---

<sup>1</sup> Sun Well

گسترش دادند و به قیمت جان برادران و خواهرانشان وطن جدیدی برای خود اختیار کردند.

با این حال بسیاری از الف‌های برین از استفاده‌ی بیش از اندازه از نیروی آرکین احساس خطر کردند؛ می‌ترسیدند که این کار لژیون سوزان را بار دیگر به آزارت بکشاند. دائرمار قوی‌ترین ساحران‌ش را فرستاد تا چاره‌ای بیندیشند. در طول دهه‌ها، آن‌ها رشته‌هایی یک‌پارچه از سنگ‌های جادویی را به دور مرزهای کوئل تالاس ساختند. این مانع، بن دینوریل<sup>۱</sup> یا در زبان الف‌ها، دروازه‌بان نامیده شد و از این‌که دیگران متوجه استفاده‌ی الف‌ها از نیروی آرکین شوند، جلوگیری می‌کرد و آمانی‌های خرافاتی را می‌ترساند و دور نگه می‌داشت.

ترول‌ها در نهایت به شهر معبد زول آمان عقب‌نشینی کردند. به این نتیجه رسیدند که کمین کردن برای کاروان‌های الف‌ها که خارج از مرزهای جادویی سرگردان بودند، بهتر از حمله‌ی تمام و کمال به کوئل تالاس است. گروهی زبده از الف‌های برین تکاور به سرعت برای مبارزه با این تهدید، مامور شد.

درون مرزهای کوئل تالاس، تمدن پیشرفت کرد. الف‌های برین که دیگر از استفاده‌ی جادو نمی‌ترسیدند، شاهکارهایی به وجود آوردند و سرزمین خود را در بهاری همیشگی فرو بردند. دیگر هیچ‌گاه زمستانی به بی‌رحمی زمستانی که در راه رسیدن به این سرزمین متحمل شده بودند، تجربه نمی‌کردند. پایتختشان، شهر سیلورمون<sup>۲</sup>، یادبودی روشن در خاطره‌ی الف‌های امپراتوری کهن بود.

<sup>1</sup> Ban'dinoriel

<sup>2</sup> Silvermoon City

با تاسیس امپراتوری جدید، دائرمار از رهبری استعفا کرد. نوادگان او قلمرویی مملو از صلح و خوشبختی به ارث خواهند برد. با این حال، این دوره وقتی که نتیجه‌ی دائرمار، آناسترین، خرقه‌ی رهبری را به تن کرد، به پایان رسید. اما وی بار دیگر، زمانی که مردمش با جنگ با ترول‌ها رو به رو بودند، به قدرت باز گشت.

# نفرین کریستال سانگ<sup>۱</sup>

## ۶۰۰۰ سال پیش از دروازه‌ی تاریک

با پیشرفت و شکوفایی کوئل تالاس، جوامع دیگر پاکزادان در سرتاسر جهان در کشمکش برای زنده ماندن بودند. چنین جامعه‌ای در شهر شاندارال، مخزنی از عتیقه‌های محرمانه و دست‌ساخته‌ها، در تقلا بود. این پایگاه مرزی در دامنه‌های شمالی کالیمدور در اوج امپراتوری الف‌های شب تاسیس شده بود. پس از شکافت، اقلیم اصلی آزراث به سرزمین‌های کوچک‌تری تقسیم شده بود. حالا شاندارال و پاکزادانش در قلب یخزده‌ی اقلیمی خشن و جدید به نام نورثرند<sup>۲</sup> در کشمکش بودند.

پاکزادان شاندارال در انزوای تمام به سر می‌بردند و از عموزاده‌هایشان در کالیمدور و پادشاهی‌های شرقی دور مانده بودند. فاصله‌ای که از چشمه‌ی جاودانگی دوم داشتند، آن‌ها را نسبت به بیماری و مریضی‌های دیگر آسیب‌پذیر کرده بود. با این وجود، برخلاف پیروان دائرمار، پاکزادان شاندارال هیچ شیشه‌ای پر از آب‌های چشمه‌ی

<sup>1</sup> Crystalsong

<sup>2</sup> Northrend

جاودانگی و راهی برای جایگزینی منبع جادو نداشتند. تا قرن‌ها این پاکزادان جنگل-های اطراف مون سانگ را برای پیدا کردن راهی برای زنده نگه داشتن خود، زیر و رو می‌کردند.

در این زمان، پاکزادان اعضای از گروه پروازی آبی را مشاهده کردند که از وردهای جادو برای بلورین ساختن موجودات زنده و مکیدن قدرت از آن‌ها استفاده می‌کردند. با این‌که اژدهایان این اقدامات را از روی کنجکاوی تمام و کمال انجام می‌دادند، اما الف‌ها این روش را به عنوان راهی برای پایان زجر کشیدن خود تا ابد دیدند.

تلاش‌های پاکزادان برای ایجاد ارتباط با این اژدهایان، نادیده گرفته شد یا در بعضی موارد با دشمنی آشکار مواجه شد. از روی ناچاری، گروهی از جادوگران پاکزاد به لانه‌ی شگفت‌انگیز اژدهایان آبی، نکسوس، نفوذ کردند. پاکزادان موفق به آموختن روش-های اژدهایان شدند اما طمع نیز آن‌ها را وادار کرد تا بیش از نیازشان از آن روش‌ها استفاده کنند. الف‌ها تعدادی از عتیقه‌های نیرومند ذخیره‌شده در نکسوس را ربودند. برای انجام این کار، محافظ‌های جادویی را فعال کردند و اژدهایان آبی را بر آشتفتند. هرچند دزدهای پاکزاد با جانشان فرار کردند، اما به خوبی می‌دانستند که اژدهایان به دنبال تلافی خواهند رفت.

آن روز خیلی زود فرا رسید. دوجین از اژدهایان آبی، خشم جوشان خود را نسبت به پاکزادان "پست"، دزدهای عتیقه‌های باارزششان را، بر سر شاندارال فرود آوردند. جادوگران الف که از راندن دشمنان درمانده بودند، روی پرتگاهی یخی بر فراز مونسانگ ایستادند. آن‌جا، موافقت کردند تا از روش‌هایی که از نکسوس آموخته بودند استفاده کنند. به همراه هم، جادوگران پاکزاد قدرتشان را متمرکز کردند و امیدوار بودند قسمت

کوچکی از جنگل را بلورین کنند و انرژی‌های آن را به عنوان سلاح نابودی اژدهایان در دست بگیرند.

ورد جادو، فاجعه‌بار از آب درآمد. وردخوانی نامحتاطانه‌ی پاکزادان انفجاری کور کننده ایجاد کرد که از کالیمدور و پادشاهی‌های شرقی هم دیده می‌شد. جریان خروشان انرژی در لحظه تمام جنگل مونسانگ را بلورین کرد. اژدهایان آبی که در شرف وقوع، وردی را حس کرده بودند، پیش از این که فاجعه‌ای رخ دهد فرار کردند. اشکال فیزیکی هر جاندار دیگری در آن ناحیه با آزاد شدن انرژی درهم‌شکست. روح‌هایشان، منحرف گشته توسط وردهایی نیرومند، نفرین شدند تا بی‌فکرانه در سرزمین لعن شده‌ی که به نام جنگل کریستال‌سانگ شناخته شد، پرتاب شوند.



اژدهایان آبی در حال فرود آمدن بر روی پاکزادان در جنگل مون سانگ.



# نابودی آندراسیل

## ۴۵۰۰ سال پیش از دروازه‌ی تاریک

وقتی شکافت، آزارت را به خاک و خون کشید، تخریب ساختارهای زمین، زندان خدایان باستان اسیر شده را لرزاند و زندان‌های شکل‌داده شده توسط نگهبانانشان را تضعیف کرد. این حادثه‌ی آخرالزمانی نهادهای نگون‌بخت را به سطوح جدیدی از آگاهی رساند. در طی هزاره‌ی بعدی، پیچک‌های عظیم فساد از زندان‌های آسیب‌دیده‌ی خدایان کهن رشد کردند و به تدریج به سطح زمین تراوش کردند. نورترند، جایی که یاگ‌سارون زندانی بود، عواقب شدیدی به چشم دید. ماده‌ی معدنی جدید و عجیبی به نام سارونیت<sup>۱</sup> در تمام پوسته‌ی زمین گسترش یافت و شیرهی زندگی را از گیاهان و جانوران بومی کشید.

با کشف سارونیت، گروه کوچکی از درویدهای حلقه‌ی سناریون تصمیم به ریشه‌کن کردن آن گرفتند. چنین استدلال کردند که چنان‌چه نیروهای زندگی‌بخش درخت

<sup>1</sup> Saronite

جهان می‌توانست سرزمین‌های اطراف کوه هایجال را شفا ببخشد، درخت عظیم دیگری می‌تواند همان اثر را بر نورترند بگذارد. این فکر خیلی زود ذهن رهبر گروه، فندرال استاگهلم<sup>۱</sup> را درگیر کرد.

بعضی از درویدها به او نصیحت کردند که از اژدها سیمایان راهنمایی بگیرد. دانش و رحمت آنان به نوردراسیل امکان پیشرفت داده بود؛ بدون آنها کاشت درخت عظیم دیگری می‌توانست عواقب پیش‌بینی نشده‌ای داشته باشد. با این حال استاگهلم باور داشت فرصتی برای صبر نبود. سارونیت بدون کنترل آنها در تمام نورترند و حتی در بخش‌های دیگری از دنیا در حال پخش شدن بود. به جای وقت کشتن با بحث‌های تمام‌نشده‌ی، استاگهلم دست به اقدام زد- بدون آن که مشورت سیمایان یا بقیه‌ی اعضای حلقه‌ی سناریون را داشته باشد.

فندرال و پیروان بسیار نزدیکش مخفیانه شش شاخه‌ی جادویی از شاخه‌های نوردراسیل را بردند و به همراه آنها مکان‌هایی از دنیا سفر کردند که ظهور سارونیت به حیات آسیب رسانده بود. یکی پس از دیگری، کاهنان شاخه‌ها را در این نواحی کاشتند و امیدوار بودند که جلوی نابودی را بگیرند. این مناطق که فندرال و هم‌پیمانانش نشان-گذاری کردند، شامل اشنوویل، جنگل کریستال‌سانگ، فرالاس و دو ناحیه‌ی دور افتاده از پادشاهی‌های شرقی می‌شد که بعدها به نام داسکوود<sup>۲</sup> و هینترلندز<sup>۳</sup> شناخته شدند.

شاخه‌ها به سرعت ریشه دواندند و درختان جدیدی از آنها رویدند. آنها به همراه هم مثل مجرای فاضلابی عمل می‌کردند که نیروهای رویای زمردین را در دنیای بیدار، منشعب می‌کردند و حیات وحش نزدیک خود را نیرویی تازه می‌بخشیدند و رسوب‌های سارونیت را پاکسازی می‌کردند. درویدها خشنود از موفقیت خود، آخرین و بزرگ‌ترین

<sup>1</sup> Fandral Staghelm

<sup>2</sup> Duskwood

<sup>3</sup> The Hinterlands

شاخه‌ها را در کوهستان‌های نورترند کاشتند؛ جایی که سارونیت بیش از همه جا پخش شده بود. این درخت دنیای جدید- به نام آندراسیل یا "تاج برف"- به سرعت شگفت-آوری رشد کرد و فواید آن فوراً دیده شد. گسترش سارونیت متوقف شد و حیات وحش بار دیگر شکوفا شد.

ملفاریون و بقیه‌ی اعضای حلقه‌ی سناریون با فهمیدن کاشته شدن این درختان بدون موافقت آن‌ها، خشمگین شدند. هرچند موافق بودند که این برنامه به نظر می‌رسید که مثمر ثمر واقع شده باشد. تا دهه‌های متمادی، آندراسیل بر فراز نورترند شاخه گسترده بود و همه‌چیز به نظر خوب می‌رسید.

اما سرانجام شرایط تغییر کرد. نبردهای خونینی میان تانکاها و دریاد‌های نورترند، دو نژادی که خصومت‌ورزی آن‌ها تا آن زمان شناخته نشده بود، رخ داد. این نبرد ناگهانی و به طرز تعجب‌آوری خشونت‌آمیز و شامل وحشی‌گری و اقداماتی زننده بود که قابل بیان نبودند. این خبر به آرامی به درویدها رسید و حلقه‌ی سناریون جست‌وجویی برای بررسی منشأ این خشونت ترتیب دادند.

آن‌چه کاهنان یافتند تا مغز استخوانشان را لرزاند. ریشه‌های آندراسیل چنان در عمق زمین فرو رفته بود که به زندان‌های زیرزمینی یاگ‌سارون رسیده بود. خدای باستان به درخت نیروهای شیطانی القا کرده و به این ترتیب، تمام موجودات زنده‌ی ناحیه به آرامی محکوم به دیوانگی شده بودند.

حلقه‌ی سناریون آگاه بود که بدون برکت سیمایان، آندراسیل در برابر نابودی آسیب-پذیر بود. هم‌چنین می‌دانستند که راهی برای نجات درخت دنیا یا کم کردن مشقت‌اش نبود. حلقه‌ی سناریون با اندوه به این نتیجه رسید که تنها راه نجات، نابودی آندراسیل است. با قلب‌هایی اندوهگین درخت عظیم را قطع کردند. درخت با صدای کرکننده‌ای

به سطح یخزده‌ی نورترند برخورد کرد که حتی میان جنگل‌های آسمانی رویای زمردین طنین انداخت. پس از آن برای همیشه، درویدها درخت دنیای قطع شده را وردراسیل<sup>۱</sup> یا "تاج شکسته" نامیدند.

هرچند از بین بردن آندراسیل اقدامی دل‌شکننده بود، اما حلقه‌ی سناریون خشنود بود که گسترش سارونیت را متوقف کرده است. با این وجود بدون اطلاع درویدها، نیروی سیاهی در رویای زمردین ریشه دوانده بود.

یاگسارون درخت‌هایی که فندرال کاشته بود را به عنوان درگاهی برای ورود به رویا استفاده کرده بود- درگاهی که از طریق آن خدایان باستان دیگر می‌توانستند به دامنه‌های روحانی نیز دسترسی پیدا کنند. بذرهاى کوچک نابودی میان قلمرو ایسرا گسترش یافت. بالاخره، این بذرها جاده‌های رویا را آلوده کرد. این اتفاق آغاز چیزی بود که به نام کابوس زمردین شناخته شد.

---

<sup>1</sup> Vordrassil

# مهاجرت نوم‌ها

## ۳۰۰۰ سال پیش از دروازه‌ی تاریک

همزمان با جنگ‌ها و تمدن‌هایی که در سطح آزارش شکل گرفتند، ارثن‌ها عمدتاً سر به کار خود داشتند. اقدامات نژادهای دیگر دنیا برایشان بی‌اهمیت بود. بعضی از ارثن‌ها زیر کوه‌های یخی نورترند، منزوی باقی ماندند. بقیه که با آرکیداس نگهبان و غول مونث، آیرونایا یک قرن زودتر به جنوب رفته بودند، در دخمه‌های مقبره‌های اولدامان خوابیده بودند. تنها تعداد کمی از ارثن‌ها انتخاب شدند که بیدار بمانند. تصمیم گرفته بودند که، همراه دوستان مکانوم خود وظیفه‌ی مراقبت و مدیریت امکانات را بر عهده داشته باشند.

در طول این مدت، آرکیداس و آیرونایا از خادمان خود دور شدند. آنها بیشتر درگیر سعی و تلاش برای درمان نفرین گوشت بودند. آرکیداس و آیرونایا اغلب در اتاق‌های اعماق اولدامان اقامت می‌گزیدند و سال‌ها در تفکری مسکوت باقی می‌ماندند. بالاخره این دو مخلوق تایتانی عظیم‌الجثه از دیدها پنهان شدند و به دوره‌ای طولانی در خواب

فرو رفتند. قرن‌ها بدون حرفی از هیچ‌یک از آن‌ها گذشت، و مکانوم‌ها و ارثن‌ها در مدیریت اولدامان تنها ماندند.

وقتی شکافت، آزارت را تکه‌تکه کرد بسیاری از ارثن‌های فعال از فاجعه قسر در رفتند اما درد دنیای در هم شکسته را در خود حس کردند. تونل‌های عمیقی در اولدامان حفر کردند و خود را در اتاق‌های مخصوص خواب، همراه با برادران به خواب رفته‌شان زندانی کردند.

تنها مکانوم‌ها برای مراقبت از تجهیزات باقی ماندند. با این حال آن‌ها نیز بالاخره تسلیم نفرین گوشت شدند. این رنج باعث شد بسیاری از آن‌ها به موجوداتی گوشتی تبدیل شوند که بعدها به نام نوم شناخته شدند. این موجودات که از نظر فیزیکی و ذهنی تضعیف شده بودند، از احساس تلاش برای هدف تهی شدند و تالارهای اولدامان را ترک کردند. به قله‌های کوه‌ها و غارهای اطراف فرار کردند. تنها تعداد انگشت‌شماری از نوم‌ها در این مکان ماندند که هنوز تحت تاثیر اراده‌ی مخلوق تایتانی خود بودند.

اولین نسل از نوم‌ها در کوه‌های برفی غرب اولدامان تجمعی ایجاد کردند. بدون قدرت و دفاع طبیعی، نوم‌های نحیف تقلا می‌کردند تا در شرایط سخت، ترول‌های یخی وحشی و تهدیدهای فراوان دیگر سرزمین زنده بمانند. هرچند هوش طبیعی و نبوغ خود را حفظ کرده بودند. با گذر نسل‌ها، نوم‌ها خود را صرف پیشرفت فنی و اکتشاف کردند؛ این‌ها تنها راه‌های باقی‌نگه داشتن خود در دنیای تازه‌ی وحشی بود. برای این هدف نوم‌ها از ثبت سابقه و داستان‌گویی‌های شفاهی اجتناب ورزیدند چرا که آن دو را برای زنده ماندن بی‌اهمیت می‌دانستند.

در طول تنها چند نسل، نوم ها تمام دانش خود از مخلوقات تایتانی را از دست دادند. هرچند آن چه به دست آوردند، جامعه‌ای نو بود. مهندسی مبتکرانه و علومشان در فائق آمدن بر سختی‌های متوالی کمکشان کرده بود. نوم ها سلسله‌ای از خانه‌های بسیار مستحکم در اعماق کوه‌های سرد، جایی که با نام دان مورو شناخته شد را در دل کوه کردند.

# قیام آراتور<sup>۱</sup>

## ۲۸۰۰ سال پیش از دروازه‌ی تاریک

طی هزاران سال، انسانیت در پادشاهی‌های شرقی رشد کرد. این نژاد نوپا از گروهی از وریکول‌ها برخاست که در دشت‌های تیریسفال سکنی گزیده بودند. هرچند نسبت به پیشینیان، از تعداد و قدرت انسان‌ها کاسته شده بود اما قدرت اراده و غرایز زنده ماندنی افسانه‌ای داشتند.

گروه‌های انسان‌های بدوی در تمام جنگل‌ها و تپه‌های اقلیم، توسعه یافتند. با تکامل جوامع و پیشرفت آن‌ها، انسان‌ها در آرایش‌های قبیله‌هایی متفاوت گرد آمدند که هر کدام باورهای روح‌گرایی خود را داشتند که غالباً شامل اشکالی از درویدیسم اولیه و شمنیسم عنصری می‌شد. علی‌رغم وجود ترول‌های آمانی، الف‌های برین و تهدیدهای بالقوه‌ی دیگر، دشمن عمده‌ی انسانیت، خود آن‌ها بود. قبیله‌های بدوی مداوم بر سر زمین و در ادامه، قدرت، با یکدیگر می‌جنگیدند.

---

<sup>1</sup> Arathor



یکی از قبایله‌ها، آراشی، سرانجام اشتباه رویکردهایش را دریافت. با گذر چندین دهه، تعدی ترول‌ها به قلمرو انسان‌ها جنبه‌ای رسمی‌تر و بی‌رحمانه‌تر به خود گرفت. چیزی میان آمانی‌های ددمنش شمال در حال تغییر بود. آراشی‌ها می‌دانستند اگر نژاد انسان از هم جدا بماند، شانس کمی برای پیروزی در جنگی با دشمنان پوست‌خزه‌ای خود خواهد داشت. این قبایله با رهبری جنگسالار تورادین<sup>۱</sup> آغازگر فعالیتی شد تا رقبای خود را تحت یک پرچم واحد گرد هم بیاورد، چه با زور و چه با سیاست‌مداری.

آراشی‌ها در مرزهای شمال شرقی زمین‌های انسانی زندگی می‌کردند و تاریخچه‌ای طولانی در درگیری با ترول‌ها داشتند. این تجربه تورادین را به استادی در فنون و تدابیر جنگی بدل کرده بود. در طول شش سال، جنگ‌سالار قبایله‌های دیگر را وادار به فرمانبرداری و تعدادی از دشمنانش را به وسیله‌ی ازدواج‌های سیاسی به دوستان خود تبدیل کرد. در موارد دیگر، تورادین رقبای خود را علیه یکدیگر می‌شوراند. در موارد نادری نیز جنگسالار زیرک وادار به فتح قهرمانانه‌ی بعضی از قبایله‌هایی شد که جنگ-جوتر بودند.

در کمال تعجب آن‌هایی که وی شکستشان داده بود، تورادین کسی نبود که با ظلم حکمرانی کند. وی به دشمنان پیشین خود، آرامش و برابری را با آن‌چه مدعی بود ملت انسانی باشکوه و جدیدیست، پیشکش کرد؛ پادشاهی متحدی از نیروی بالقوه‌ی نامحدود. رهبران قبایله‌ها به گم‌نامی مبتلا نمی‌شدند، بلکه به عنوان ژنرال‌های افتخاری به ملت خدمت می‌کردند. با این اقدامات، تورادین وفاداری دشمنان خود را به دست آورد و به عنوان پادشاه تاج‌گذاری کرد.

<sup>1</sup> Warlord Thoradin

شاه تورادین پادشاهی جدید خود را پادشاهی آراتور نامید و ماهرترین سازنده‌های خود را به ساخت پایتختی نیرومند به نام استروم<sup>۱</sup> در جنوب شرقی دشت تیریسفال گمارد. زمین کم‌آب و تنک اطراف شهر حائلی فوق‌العاده میان انسان‌ها و آمانی‌ها بود و به ترول‌ها اجازه نمی‌داد که کمین کردن‌های ترسناک میان جنگل‌های خود را پایه‌گذاری کنند. تورادین هم‌چنین به مردمش دستور داد تا دیواری عظیم نزدیک پایتخت بسازند تا در برابر تعدی آمانی‌ها، سپری دوچندان شود. حرف قدرت استروم به سرعت میان قبیله‌های مختلف دیگر انسان‌ها در سرتاسر اقلیم پیچید. بسیاری از آن‌ها در جست‌وجوی امنیت به قلعه مهاجرت کردند.

درست همان‌طور که تورادین انتظار داشت، چندی نگذشت که ترول‌های آمانی به مرزهای سرزمین‌های اشغال‌شده توسط انسان‌ها دست‌درازی کردند. شاه دو نفر از برجسته‌ترین ژنرال‌های خود را اعزام کرد تا از دشمن‌هایشان جاسوسی کنند و در کمین هر جانوری باشند که فراتر از مرزهای آراتور پرسه می‌زد.

یکی از این ژنرال‌ها ایگنائوس<sup>۲</sup> نام داشت. وی و مردمش اصالتاً در دامنه‌های ناهموار اطراف کوه‌های آلتراک ساکن بودند. با این‌که ایگنائوس و مردمان ساکن شمالش از نظر بسیاری از انسان‌های مناطق دیگر، زشت و وحشی به نظر می‌آمدند، آن‌ها در شجاعت و قدرت بی‌رقیب بودند. فراتر از مرزهای آراتور به خوبی گوش به زنگ بودند و هر ترولی را که در میانه‌ی جنگل در حال پرسه زدن می‌یافتند، به قتل می‌رساندند. ایگنائوس به خاطر خون آمانی‌هایی که ریخته بود، ترول‌گش<sup>۳</sup> لقب گرفت.

---

<sup>1</sup> Strom

<sup>2</sup> Ignaeus

<sup>3</sup> Trollbane

ژنرال دیگر موردعلاقه‌ی تورادین، لوردین<sup>۱</sup> بود که از قلب دشت های تیریسفال آمده بود. او و جنگجویان منظمش از ایگنائوس و دیگر مردمان کوهستان لطیف‌تر بودند. نیروهای لوردین که در ظاهر و باطن بلندهمت بودند، به کلی از گوشه گوشه‌ی مرزهای شمالی آراثور محافظت می‌کردند. در وضعیتی نادر که گروه‌های متجاوز آمانی‌ها به پادشاهی نزدیک شدند، لوردین آن‌ها را به تیغ کشید.

لوردین و ایگنائوس، هر دو اغلب با داستان‌هایی از اختلافات وحشتناکی که میان آمانی‌ها و الف‌های برین در کیلومترها دورتر، در شمال رخ داده بود، باز می‌گشتند. هم‌چنین زمزمه‌هایی از چیز دیگری که در جنگل‌های تاریک در حال وقوع بود، شکل گرفت؛ داستان‌هایی از مراسم مذهبی عجیب و غریب جادوگری و موجودات ماوراءالطبیعه که در تاریکی شب در جنگل‌ها پرسه می‌زدند.

هرچند گزارش‌ها آن‌ها را بی‌قرار می‌کرد، اما تورادین و ژنرال‌هایش موافقت کردند تا نژاد خود را به خطر نیندازند یا کمکی برای الف‌های برین منزوی نفرستند. برای زمان حال قوی‌ترین نیروهایشان را پشت باروهای عظیم استروم نگه داشتند و مطمئن بودند که می‌توانند بر هر دشمنی غلبه کنند.

<sup>1</sup> Lordain

# افسانه‌ی دست نقره‌ای

هیچ‌کس نمی‌داند که دست نقره‌ای معروف تیر که قرن‌ها پیش در قلب دشت های تیریسفال پشت سر گذاشته شده بود، چه شد. دست نقره‌ای نمادی همگانی برای قبایل انسانی بود که در آن منطقه ساکن بودند. این دست روی لباس‌ها و آویز گردن‌بندها دیده می‌شد که برای دور نگه داشتن ارواح شیطانی و حفاظت از جنگجویان در نبرد و درمان بیماری‌ها پوشیده می‌شدند. قرن‌ها بعد، از آن به عنوان نمادی برای گروهی از پالادین‌ها استفاده شد: جنگ-جویانی با سلاح نور که از خود گذشتگی را فراتر از همه چیز قرار داده بودند.



قلمروهای ترول های آمانی، انسان ها و الف های برین در پادشاهی شرقی.

# جنگهای ترول، قسمت اول:

## محاصره‌ی کوئل تالاس

۲۸۰۰ سال پیش از دروازه‌ی تاریک

در هزاره‌ی پس از شکست خوردن به وسیله‌ی الف‌های برین، آمانی‌ها در شهر معبد زول آمان نقشه‌ی انتقام کشیدند. اما هرچند ترول‌ها جنگجویان زمختی بودند، فاقد رهبری نیرومند بودند که بتواند آن‌ها را به پیروزی برساند. درگیری‌های داخلی میان قبیله نیز گسترده شده بود و تهدیدی به نابودی آن‌ها از درون بود. بخت آمانی‌ها خیلی زود با دریافت کمک از قبیله‌ی محترم زاندالار، برگشت.

زاندالاری‌ها خود را محافظان و رهبران معنوی تمام ترول‌ها می‌دانستند. آن‌ها مشتاق نیرومندسازی جوامع ترول‌ها در سراسر آزارا بودند؛ جوامعی که بسیاریشان پس از زمان شکافت کبیر افسرده شده بودند. حتی زاندالاری‌ها نیز از این واقعه‌ی فاجعه‌بار

درد کشیده بودند. دریا وطن کوهستانی زاندالار که زمانی شکوهمند بود را بلعیده و چیزی جز جزیره‌ای کوچک باقی نگذاشته بود.

زاندالاری‌ها در آمانی‌ها فرصت احیای یکی از قدرت‌مندترین قبیله‌های نژاد خود و اثبات دوباره‌ی سلطه‌ی ترول‌ها بر پادشاهی‌های شرقی را می‌دیدند. غافلگیر کردن الف‌های برین کار آسانی نبود، اما زاندالاری‌ها به پیروزی مطمئن بودند. کوئل تالاس به اندازه‌ی امپراتوری پیشین الف‌های شب که سال‌ها پیش به ترول‌ها تلفات زیادی وارد کرده بود، قدرت‌مند نبود. به علاوه، زاندالاری‌ها پیشرفت کرده و هنرهای جادوگری خود را در طول هزاره‌ی اخیر تکامل بخشیده بودند.

چند تن از فرستاده‌های عاقل زاندالاری سفری از جزیره‌ی وطن خود به زول آمان ترتیب داده بودند. آن‌جا، قول داده بودند که به نقشه‌ی آمانی‌ها برای کشمکش قریب-الوقوع خود کمک کنند. مهم‌تر از آن، زاندالاری‌ها آن‌ها را مطمئن ساخته بودند که نیمه‌خدایان قدرت‌مند لوآ، ترول‌ها را در جنگ یاری می‌کنند. برای اعمال امور رهبری، زاندالاری‌ها هم‌چنین یکی از شجاع‌ترین جنگ‌جویان آمانی به نام جینتا<sup>۱</sup> را حاکم مردم خود منصوب نمودند.

گروه‌های کوچک جنگی آمانی از جنگل‌ها برخاستند، به مرزهای کوئل تالاس حمله بردند و قوای الف‌های برین را سنجیدند. همیشه ترول‌های حيله‌گر تعداد واقعی نفرات و قابلیت‌های خود را پنهان نگه می‌داشتند. پس از رشته‌ای درگیری‌های موفق، آمانی‌ها به این نتیجه رسیدند که سرانجام زمان نبرد اصلی فرا رسیده است.

بدون هشدار، ده‌ها هزار ترول مهاجم از جنگل‌های تاریک به بیرون ریختند. نیمه-خدایان هیولامانند لوآ همراه با آمانی‌ها رژه می‌رفتند و ترول‌های همراهشان را قدرت

<sup>1</sup> Jintha

ماورای طبیعی می‌بخشیدند. الف‌های برین ناامیدانه برای دفاع در برابر دشمنان جنگیدند، اما مجبور به واگذاری نبرد شدند. با سرعت و شدت تعجب‌آوری آمانی‌ها مرزهای خارجی‌تر کوئل تالاس را نابود کردند.

فرستادگان زاندالاری از زول آمان جنگ آشکار را، با خشنودی تماشاگر بودند. حتی الف‌ها و نیروهای آرکین قدرت‌مندشان نمی‌توانست توانایی آمانی‌ها را تاب بیاورد- توانایی نژاد ترول‌ها را.

پیروزی قاطعانه‌ی ترول‌ها تنها تابع زمان بود.



# جنگهای ترول، قسمت دوم: آتشی از بهشت

شاه تورادین نظارت دقیقی بر جنگ در حال تشدید میان الفهای برین و ترولها داشت. جاسوسان با قصه‌هایی به استروم برگشتند؛ از دودهایی که از مرزهای کوئل تالاس برمی‌خاست و از اجساد تکه‌تکه شده‌ی الفها که غارهای سرزمین‌های شمالی را که زمانی در صلح و صفا بود، کثیف کرده بودند. واضح بود که برتری با ترولها بود، اما تورادین به باور لجوجانه‌ی خود که دخالت در درگیری مردمش را به خطر ناملزومی می‌اندازد، اصرار می‌ورزید.

هرچند، نظر تورادین وقتی ناگهان گروهی از سفیرهای الفهای برین که از طرف شاه آناسترین سان استرایدر فرستاده شده و به استروم رسیدند، تغییر کرد. با وحشت فزاینده‌ای، تورادین وقتی سفیرها گزارشات دست اول از ارتباط بی‌رحمی‌های آمانی‌ها با

نیمه‌خدایان غیر این جهانی که در کنارشان می‌جنگیدند، ارائه می‌کردند، گوش سپرده بود.

تهدید آمانی‌ها عظیم‌تر از آن بود که تورادین یا مشاورانش هیچ‌گاه تصور کرده باشند. الف‌های برین استدلال می‌کردند که بدون کمک آراتور، ترول‌ها به زودی کوئل تالاس را نابود خواهند کرد. پس از آن، آمانی‌ها تمام قوای گروه‌های جنگی خون‌آشامشان را علیه خود استروم به کار خواهند گرفت.

پس از این جلسه، تورادین با مشاورانش مشورت کرد. آن‌ها به توافق رسیدند که پیمان بستن با الف‌ها معقول است، اما این را نیز می‌دانستند که آراتور نیروهای لازم برای مقابله‌ی تمام عیار با ترول‌ها را ندارد. تورادین و مشاورانش، شب پیش از تصمیم‌گیری به خوبی با هم بحث کردند. اگر به انسان‌ها جادو آموخته می‌شد، ممکن بود شکاف کوچک لازم برای تاثیرگذاری اساسی در جنگ، پر شود.

جادوی الفی میان انسان‌ها افسانه‌ای بود، اما آن‌ها هیچ‌گاه رازهایش را نفهمیده بودند. هرچند تورادین شکی عمیق به تمام اشکال جادو داشت اما می‌دانست که نیروهایش برای شکست دادن آمانی‌ها به آن نیاز خواهند داشت. روز بعد، تورادین با پیشنهادی پیش سفیرها برگشت: در عوض کمک ارتش، الف‌های برین می‌بایست به انسان‌ها جادو یاد می‌دادند.

الف‌های برین سفرا را برای مشورت با شاه‌اناسترین فرستادند. وی مانند همه‌ی مردمانش، از خطرهای جادوی بی‌پروا آگاه بود. آموختن هنرهای آرکین به انسان‌ها به سادگی می‌توانست فاجعه به بار بیاورد. با این حال با وجود این‌که این احتمال‌اناسترین را نگران کرده بودند، اما مردم خودش در خطر انقراض بودند. با آگاه بودن به این‌که حق

انتخاب چندانی ندارد، آناسترین موافقت کرد که الف‌های برین احکام ابتدایی جادو را به یکصد انسان آموزش دهند.

پیش از آن که دیر شود، جادوگران الفی به استروم سفر کردند و به سرعت آموزش انسان‌ها را آغاز نمودند. با گذشت چند ماه، مریبان چیزی شاخص را در دانش‌آموزهای خود مشاهده کردند. هرچند انسان‌ها از ظرافت و باریک‌بینی در اجرای جادو بی‌بهره بودند، اما قرابتی طبیعی و شگفت‌انگیز با آن داشتند.

در این میان، تورادین به ژنرال‌های خود دستور داد دژی در دامنه‌ی کوه‌های آلتراک تاسیس کنند. این نقش نقطه‌ای سنگرمانند برای حمله‌های آینده به ترول‌ها داشت. ژنرال‌های تورادین هم‌چنین دژهای زمخت دیگری در ایست ویلد ساختند، خط ممتدی در دامنه‌های حاصل‌خیز شرق دشت‌های تیریسفال. هرچند، دژ آلتراک مهم‌ترین مایملک انسان‌ها در شمال باقی ماند.

زمانی که الف‌ها انسان‌های جادوگر را تربیت کردند، آراتور حمله‌هایش را آغاز کرد. بیش از بیست هزار سرباز انسان در دژ آلتراک گرد آمدند. از آن‌جا، تورادین به شخصه نیروهای خود را به سمت کوئل تالاس هدایت کرد. هرچند انسان‌های جادوگر را با خود نبرد. آن‌ها پشت دیوارهای آلتراک می‌ماندند. اگر امور همان‌طور که تورادین امید داشت پیش می‌رفت، جادوگرها بعداً نقشی در جنگ ایفا می‌کردند...

ژنرال‌ها ایگنائوس و لوردین به عنوان پیش‌قراولان ارتش‌های آراتور عمل می‌کردند. روزها در پیش سپاه آرائی می‌رانند و راه شمال را باز کرده، هر ترول جاسوس و گروه‌های متجاوزی که می‌دیدند را به قتل می‌رساندند. پس از هفته‌ها راه‌پیمایی دشوار، تمام قوای ارتش‌های آرائی سرانجام به دامنه‌های بیرونی کوئل تالاس رسید و به جناح

جنوب آمانی‌ها حمله کردند. الف‌های برین هماهنگ با آرائی‌ها ضدحمله‌هایی از شمال وارد می‌آوردند و صفوف جلویی ترول‌ها را به هلاکت می‌رساندند.

آمانی‌ها در حال حاضر خود را در حال جنگ با دو سپاه یافتند. با این حال جینتا هم-چنان اطمینان داشت که ترول‌ها پیروز میدان خواهند بود. تصمیم الف‌ها بر پیمان بستن با انسان‌های اولیه، بوی گند ناچاری می‌داد. آرائی‌ها به خاطر جنگ‌جویان ستبرشان معروف بودند، اما از قدرتهای جادویی و انضباط نبرد الف‌ها بی‌بهره بودند. انسان‌های زمخت تنها مزاحم‌های کوچکی بودند- مزاحم‌هایی که جینتا به سرعت نابودشان می‌کرد. وی به قصد نابودی ارتش آرائی، گروه‌های جنگی‌اش را به جنوب هدایت کرد تا انسان‌ها را له کنند. تا وقتی آن‌ها را به قتل رساند، نهایتاً نیروهایش را بر کوئل تالاس و منقرض کردن الف‌ها متمرکز کند.

انسان‌ها در پی دستورات تورادین عقب‌نشینی آهسته‌ای را به سمت آلتراک آغاز کردند. هفته‌ها نبرد بی‌رحمانه و خونین پس از آن که آمانی‌های خودسر ارتش‌های آرائور را تا کوه‌ها دنبال کردند، ادامه یافت. با حرکت انسان‌ها به سمت جنوب، الف‌های برین نیز از کوئل تالاس بیرون آمده و به سمت آلتراک حرکت کردند. پیوسته جناح شمالی آمانی‌ها را غارت می‌کردند و به آرامی محافظان پشتی ترول‌ها را نابود می‌کردند.

سرانجام با رسیدن به دژ آلتراک، تورداین از فهمیدن این که آمانی‌ها هنوز به دنبالشان بودند، خشنود بود. وی نیروهایش را برای حمله‌ای آماده کرد که می‌دانست قریب‌الوقوع است. صبح روزی، با مه غلیظی که دامنه‌های آلتراک را در بر گرفته بود، آمانی‌ها به ارتش انسان‌ها حمله بردند. هرچند تعدادشان بیشتر از انسان‌ها بود، اما آرائی‌ها با سرسختی غیرمنتظره‌ای می‌جنگیدند. نبرد روزها ادامه یافت و هیچ‌یک از طرفین تسلیم

نشد. طولی نکشید که الف‌های برین از شمال رسیدند و در دومین جبهه به آن‌ها حمله کردند.

زمانی که انسان‌ها و الف‌ها مطمئن بودند که صفوف آمانی‌ها را از پا درآورده‌اند، سلاح پنهانشان را از غلاف بیرون کشیدند: یک‌صد انسان جادوگر. در حین روزهای اخیر جنگ، تورادین آن‌ها را میان دژ آلتراک پنهان نگاه داشته بود. حالا وقت آن بود که فطرتشان را در نبرد نشان دهند.

همراه با الف‌های جادوگر، انسان‌های جادوگر قدرت‌های تازه‌یافته‌ی وسیعشان را فراخواندند. به جای حمله به صورت فردی، جادوگرها کار غیرمنتظرانه‌ای کردند: نیروهایشان را جمع کرده و ورد وحشتناکی با هم خواندند. کوه‌های آلتراک سنگین شده و با جریان‌هایی از آتش که از آسمان قرمز خونین می‌بارید، لرزیدند. نیروی صفوف آمانی‌ها با آتش سوزان از هم پاشید. این شعله‌های جادویی لوآها و ترول‌ها را، همه با هم، از درون سوزاند.

جینتا جزو اولین آمانی‌هایی بود که در شعله‌های مسحور شده نابود شد. ترول‌های بازمانده بدون رهبرشان، صفوف را شکستند و به شمال عقب‌نشینی کردند. الف‌ها و انسان‌ها مثل سرگرمی آن‌ها را تعقیب کرده و هر آمانی مبارزی که می‌یافتند را به قتل می‌رساندند.

این نبرد فاجعه‌بار سفیرهای زاندالاری را به زمین زد. آن‌ها که زمانی بسیار مطمئن از پیروزی خود بودند، با ناباوری و شرم، دزدانه به جزیره‌ی وطن خود بازگشتند. برای آن‌ها این شکست نقطه‌ی عطفی سیاه در تاریخ ترول‌ها بود که نژاد محاصره شده‌شان شاید هیچ‌وقت از آن بهبود نیابند.

اما برای کوئل تالاس و آراتور، جنگ آغاز دوره‌ی شکوهمند و تازه‌ای بود. تا ماه‌ها پس از پایان یافتن نبرد، در خیابان‌های استروم و شهر سیلورمون جشن برقرار بود. الف‌های قدردان، وفاداری همیشگی خود را با آراتور و نوادگان تورادین عهد بستند.



انسانهای جادوگر قدرتهای خود را بر روی ترولهای آمانی رها می کنند.

## فداکاری لوردین

حین عقب‌نشینی به آلتراک، آمانی‌ها به سرعت به انسان‌ها نزدیک شدند و تهدیدی برای حمله به جناح‌ها و مغلوب کردن ارتش‌های آراتور به حساب می‌آمدند. برای جلوگیری از فاجعه، ژنرال لوردین داوطلب شد تا در کمین ترول‌ها بنشیند با این‌که می‌دانست جان سالم به در نخواهد برد. وی و پانصد نفر از شجاع‌ترین جنگ‌جویانش، زمانی که بقیه‌ی ارتش آراثی به عقب‌نشینی به سمت جنوب ادامه می‌دادند، سپاه آمانی‌ها را در دره‌ی باریکی معطل نگه داشتند. لوردین و جنگ‌جویان وی به استقبال مرگ رفتند، اما مقاومت دلیرانه‌ی آن‌ها به تامین پیروزی انسان‌ها و الف‌ها با هم، کمک کرد. میراث از خودگذشتگی خالص و فداکاری لوردین در هزاره‌ی بعد هم‌چنان در خون مردمانش باقی ماند.



# گسترش آراتور

## ۲۷۰۰ سال پیش از دروازه تاریک

پس از پایان یافتن سلطنت شاه تورادین، نسل‌های جدید انسان‌ها کشور آراتور را چه در اندازه و چه در قدرت، وسعت بخشیدند. بسیاری از اولین جادوگران انسانی، روش‌های قدرت آرکین را به افراد آموزش دادند به طوری که در طول چند دهه، تعداد جادوگران آراتور به طرز چشمگیری افزایش پیدا کرد.

سرمایه‌گذاری روی انسان‌ها که به وسیله‌ی جادوگران قدرت‌مند از تهدیدهای طبیعی در امان بودند، قرارگاه‌های جدیدی در سرزمین‌های مرزی آراتی ایجاد کرد. بعضی مدعی مراتع سرسبز ایست‌ویلد شدند، قلمروهایی که زمانی ترول‌ها در آن حکمرانی می‌کردند. بقیه به دژ آلتراک و دژهای کوچک دیگری که در حین نبرد با ترول‌ها ساخته شده بودند، مهاجرت کردند. این تاسیسات مستحکم خیلی زود به پایگاه‌های تجاری شلوغی مبدل شد.

محبوب‌ترین و حاصل‌خیزترین سرزمین‌ها در دشت‌های تیریسفال واقع شده بود. آن‌جا، آرائی‌ها سنگری برای محافظت مزارع خود در مقابل نول‌ها<sup>۱</sup>، کوبولدها<sup>۲</sup> و حیوانات وحشی دیگر ساخته بودند. بسیاری از سربازان سابق در این ناحیه که به یاد ژنرال مرحوم لوردین، لوردان<sup>۳</sup> نامیده شده بود، ساکن شدند.

آرائی‌های دیگر به منطقه‌ی ساحلی به نام گیلنس مهاجرت کردند؛ جایی که ردیف‌هایی از لنگرگاه‌های مستحکم ساختند. این مهاجرین در آب‌ها ماهی‌گیری می‌کردند و با دیگر نواحی آراتور به سختی مشغول تجارت بودند. جسورترین این ملوانان به آب‌های آزاد اطراف گیلنس رفت و آمد می‌کردند و بالاخره جزیره‌ی بزرگی در جنوب یافتند که از سنگ‌های معدن و دیگر منابع طبیعی ارزشمند، سرشار بود. بعضی از ملوانان در این جزیره ماندند و پایگاه دریایی بزرگی به نام کول تیراس تاسیس نمودند.

با گذشت ده‌ها سال، این شهرهای جدید به رشد و پیشرفت به نحوی خاص خود ادامه دادند. قدرت‌های حاکم پایتخت آراتور، استروم، نگران بودند که این قرارگاه‌ها بیش از حد مستقل شوند. برخلاف اقدامات این حاکمان برای اعمال قدرت بر پادشاهی، بسیاری از شهرها بالاخره استقلال داخلی به دست آوردند. اولین و قابل‌توجه‌ترین مثال این شهرها، پایگاه تجاری دالاران بود.

دالاران که در قلب آراتور تاسیس شده بود، به سرعت تبدیل به مرکز تجاری مهم و بانفوذی تبدیل شد. شهروندان از سراسر آراتور در جست‌وجوی ثروت و فرصت‌های جدید به این شهر مهاجرت می‌کردند. یکی از این مهاجران، جادوگر بااستعداد و عجیب

---

<sup>1</sup> gnoll

<sup>2</sup> Kobold

<sup>3</sup> Lordaeron

بود به نام آردوگان. وی تحسین مردم دالاران را به دست آورده و به عنوان حاکم آن انتخاب شد.

تحت حکومت آردوگان، دالاران به پیشرفت در مسیر نیرومندی ادامه داد و نهایتاً به ایالتی مستقل تکامل یافت. هم‌چنین این شهر به بندرگاه ضروری‌تری برای جادوگران آراتور تبدیل شد- جادوگرهایی که شهروندان پادشاهی هر روز با شک و احتیاط بیشتری آن‌ها را می‌نگریستند.

# شورای تیریسفال

## ۲۶۸۰ سال پیش از دروازه‌ی تاریک

رشد و رفاهی که آراتور تجربه می‌کرد، به اندازه‌ی زیادی ناشی از جادوگرها و حفاظتی که آن‌ها برای مهاجران به همراه داشتند، بود. با این همه، بی‌اعتمادی محرمانه‌ای از جادوگران میان مردم عادی نیز جوانه زد. با گذشت زمان، اختلاف عقیده و خرافات زیاد شد و باعث درگیری‌هایی میان استفاده‌کنندگان از جادو و باقی جامعه شد. بسیاری از جادوگران، عصبانی از این که مردم آن‌چه می‌دیدند را دیوانگی بی‌اساس می‌خواندند، از شهرها و شهرستان‌ها خارج شدند.

حاکم دالاران، آردوگان، بسیاری از این جادوگران خشمگین را به شهر خود دعوت کرد. آن‌جا، وی مدعی شد که جادوگران می‌توانند بی‌پیش‌داوری زندگی کنند. عده‌ی زیادی از این جادوگران فراخوان آردوگان را پاسخ گفتند و در دالاران ساکن شدند. وقتی اولین گروه از این ساحران رسیدند، بر آن شدند تا این شهر را تبدیل به مرکزی شکوهمند از

دانایی کنند. جادوگران به وسیله‌ی قدرت‌های عظیمشان دالاران را از نظر اندازه و قلمرو وسعت دادند. آن‌ها ساقه‌های درخشانی در تمام شهر رویاندند و کتاب‌خانه‌هایی وسیع و مخازنی از عجایب آرکین ایجاد کردند.

آردوگان و قدرت‌مندترین این جادوگرهای تازه از راه رسیده، ماگوکراسی<sup>۱</sup> ای برای حکمرانی بر این شهر رو به رشد تشکیل دادند. این چارچوب حکومتی موجب تقویت مطالعه و انجام هنرهای آرکین شد. با بر سر زبان‌ها افتادن دالاران، جادوگرهای سراسر آراتور آن را نشانه‌ی امید و آزادی دانستند.

در طی چندین سال، دالاران از تراکم جمعیت منفجر شد. هرچند درصد کمی از ساکنین توانایی انجام جادوهای آرکین داشتند، اما حمایتی که برای آن‌ها فراهم کرده بودند، باعث شد تجارت و صنعت بدون محدودیت رشد کنند. جرم و جنایت عملاً صورت نمی‌گرفت و خطرات طبیعی تا حد زیادی فراموش شده بودند.

اما این استفاده‌ی بی‌محدودیت از جادو تبعات فاجعه‌باری به همراه داشت.

استفاده‌ی بی‌پروا از جادو پرده‌ی واقعیت را در جامعه درید. جادوگران دالاران از موج‌های نیروی آرکین که از شهر بیرون زده و به مارپیچ زیرین می‌رفتند، بی‌اطلاع بودند. این امواج نیرو توجه شیاطین متعلق به لژیون سوزان را که در اطراف پراکنده بودند، جلب کردند. تعداد کمی از این شیاطین با نفوذ کردن به خود دالاران، وارد دنیای فیزیکی شدند. با این‌که این موجودات ضعیف و معمولاً تنها بودند، اما در ایجاد هرج و مرج و وحشت در آرامش شهر موفق بودند.

<sup>۱</sup> به معنی حکمرانی cracy به معنی مغ و Magho ترکیب کلمات Maghocracy

ماگوکراسی برای کنار آمدن با این متجاوزان شیطانی در تقلا بود و همزمان آن‌ها را از عموم جامعه پنهان نگه می‌داشت. هر روز ترس حاکمان شهر از این که عامه‌ی خرافه-پسند به حقیقت پی ببرند، و بترسند و آشوب به پا کنند، بیشتر می‌شد. بالاخره، ماگوکراسی از آن سوی دیوارهای شهر طلب کمک کرد. جادوگران حکمران درخواستی فوری به الف‌های برین کوئل تالاس فرستادند. انسان‌ها امیدوار بودند که الف‌ها با خرد بی‌پایانشان بفهمند چطور باید با هجوم ناگهانی شیاطین کنار بیایند.

چارچوب حکمران کوئل تالاس، شورای سیلورمون، فوراً بزرگ‌ترین جادوگران الف‌های برین را برای بررسی موضوع فرستاد. آن‌ها تشخیص دادند که تنها چندی از شیاطین به دنیای فیزیکی وارد شده بودند اما جادوگران می‌دانستند که این تنها شروع ماجرا بود. تا زمانی که ماگوکراسی محدودیت‌هایی بر استفاده‌ی انسان‌ها از جادو اعمال نمی‌کرد، این مشکل حادث می‌شد.

بسیاری از رهبران دالاران، توصیه‌های الف‌های برین را رد کردند. جادوگرها به این شهر آمده بودند چرا که به راحتی می‌توانستند هنرهای آرکین را تمرین کنند و محدود کردن آن‌ها موجب تاثیراتی زیان‌آور می‌شد. در بهترین حالت، اغلب باهوش‌ترین جادوگران آن مکان را ترک کرده و مطالعات آرکین را جای دیگری ادامه می‌دادند. در بدترین حالت، تمام اقتصاد دالاران سقوط می‌کرد و شورش‌ی ایجاد کرده، و جادوگران در گوشه‌های دور دنیا پراکنده می‌شدند. در هر صورت، استفاده از جادوی آرکین چه در میان دیوارهای دالاران و چه خارج از آن، ادامه می‌یافت. اهمیتی نداشت چه اتفاقی بی‌افتد، تهدید از جانب لژیون سوزان همواره وجود داشت.

شورای سیلورمون و ماگوکراسی دالاران که موافقت کرده بودند، نمی‌توانند استفاده از جادو را ممنوع کنند، تصمیم گرفتند تا راه‌حل دیگری ارائه کنند. به اتفاق هم محفلی

مخفیانه برای حل مسائل مرتبط با متجاوزان شیطانی ایجاد کردند. این گروه جدید در بیشه‌ای مخفی در دشت های تیریسفال جلسه‌ای برگزار کردند تا حول کار خود بحث کنند، و پس از آن این محفل شورای تیریسفال نام گرفت. اعضای مستعد شورا مسئول جست‌وجو و دور کردن مامورین لژیون در هر ناحیه‌ای بودند که ممکن بود حضور داشته باشند. ساحران هم‌چنین بی‌سروصدا جادوگران دیگر را در مورد خطرات وردخوانی بی‌پروا تعلیم دادند.

# اولین نگهبان

## ۲۶۱۰ سال پیش از دروازه تاریک

تا دهه‌های متمادی، اولین اعضای شورای تیریسفال محتاطانه هر اهریمنی که می‌توانستند را یافته و دور کرده بودند. اعضای شورا زمانی که با دشمنانی با نیروهای فوق‌العاده مواجه می‌شدند، توانایی‌های خود را در فردی متمرکز می‌کردند که مدت کوتاهی به عنوان تک شاهرگی برای عبور قدرتشان عمل می‌کرد.

توانمندسازی یک مبارز مراسم خطرناکی بود و همین‌طور تنها در شرایط نادر و وخیم انجام می‌شد. اعضای شورا باید برای اجرای مراسم در نزدیکی فرد می‌بودند که این، آن‌ها را آسیب‌پذیر می‌کرد. هجوم عظیم نیروها نیز قدرت بالقوه‌ای برای نابود کردن مبارزهای منتخب داشت. با این حال اگر آن‌ها زنده می‌ماندند، قادر بودند حتی تواناترین ماموران لژیون سوزان را مغلوب کنند. علی‌رغم این خطرات، شورای تیریسفال تا سال‌ها، این شیوه‌ی توانمندسازی را به‌طور موثری استفاده می‌کرد.



اما وقتی دردلردی<sup>۱</sup> به نام کاتراناتیر<sup>۲</sup> به دالاران نفوذ کرد، همه چیز دستخوش تغییر شد. این اهریمن حيله گر مناره‌های مخروطی زیبای شهر را می‌پایید و سموم خود را در قلب‌ها و ذهن‌های مردم می‌پراکند. بلایای وحشتناکی گریبان دالاران را گرفت و با شیوع رنج، حجابی از پارانویا شهر را فرا گرفت.

با بررسی این پدیده، شورای تیریسفال کاتراناتیر را یافت و با وی رو به رو شد. جادوگران با استعداد خود را در مقابل این اهریمن، بازنده یافتند. چون چاره‌ی دیگری نیافتند، تصمیم به توان‌مندسازی الفی برین به نام آرتین برایت‌هند<sup>۳</sup> به عنوان مبارز خود گرفتند. آرتین با قدرت مرکب شورا به عنوان توانایی خود، خود را در برابر کاتراناتیر قرار داد.

این جا بود که کاتراناتیر قوی‌ترین توانایی شورا را به نفع خود برگرداند. این اهریمن به جای آن که مستقیماً با مبارز رو به رو شود، به اعضای شورا حمله کرد. اعضا از آن جایی که توانایی‌های خود را در اختیار برایت‌هند قرار داده بودند، نتوانستند از خود دفاع کنند. حمله‌ی ناملموس کاتراناتیر ارتباط میان اعضای شورا و آرتین را به هم زد و این اتفاق به نوبه‌ی خود توانایی‌های مبارز را تضعیف کرد؛ تا جایی که در نهایت توسط اهریمن کشته شد. تنها دخالت ناامیدانه‌ی نیمه‌الف جوانی به نام آلودی<sup>۴</sup> بود که شورا را از نابودی مطلق نجات داد.

شورا حالا محتاطانه برای مبارزه‌ی دیگری دوباره گرد آمدند، اما این بار به عنوان جادوگرهای تک نفره بدون آن که مبارزی باشد تا قدرت‌هایشان را بر وی متمرکز کنند.

<sup>1</sup> Dreadlord

<sup>2</sup> Kathra'natir

<sup>3</sup> Aertin Brighthand

<sup>4</sup> Alodi

کاتراناتیر از آشفتگی شورا استفاده برد و به سادگی از اقدامات دشمنان خود جلوگیری کرد.

این شکست اعتماد به نفس و امید شورای تیریسفال را در هم شکست. جادوگران می-دانستند که نمی‌توانند به صورت تک‌نفره از پس کاتراناتیر بریایند، و بر مراسم توانمندسازیشان نیز نمی‌توانستند تکیه کنند.

در این برهه‌ی تاریک، آلودی و هم‌پیمانانش راه جدیدی برای استفاده از قدرت خود پیدا کردند. اعضای شورا دیگر لازم نبود برای نبرد حاضر باشند و می‌توانستند از طریق مراسمی پیچیده برای همیشه قسمتی از قدرت خود را در اختیار فرد دیگری قرار بدهند. آلودی اولین کسی بود که متحمل این شیوه‌ی آزمایشی شد. وقتی مراسم موفق از آب درآمد، وی خود را نه مبارز شورا، بلکه نگهبان آن اعلام کرد.

آلودی که به تازگی نیرومندتر شده بود با کاتراناتیر رو به رو شده و او را شکست داد و او را به اعماق خروشان ماریپیچ زیرین بازگرداند. آلودی که لقب قهرمانی گرفت، به عنوان اولین نگهبان تیریسفال شروع به خدمت کرد. وی نیروهای عظیم خود را برای طولانی‌تر کردن عمر خود به کار گرفت و به مدت صد سال به دنبال شکار مزدوران لژیون بود. در انتهای قرن خدمتش، وی داوطلبانه قدرت خود را تسلیم کرد و تصمیم گرفت تا باقی مانده‌ی روزهای زندگی خود را در آرامش و آسودگی بگذراند.

به این ترتیب سنت نگهبان آغاز شد. هر قرن، جادوگری جدید برمی‌خاست تا زندگی خود را وقف امنیت آزارث کند. جادوگرهای انتخاب شده برای اعمال قدرت شورا، با تسلیم کردن قدرت عظیم خود پس از صد سال، فروتنی و تعهد خود به آرامش را نشان می‌دادند.

برای بیش از یک هزاره، دوره‌ای بی‌سابقه از شکوفایی تمام آزرث را در بر گرفت. هرچند اختلافات و رنج‌ها کاملاً ریشه‌کن نمی‌شدند، اما نگهبانان تضمین می‌کردند که هیچ متجاوز ددمنشی به دنیایشان آسیب نمی‌رساند. حین این‌که این افراد نجیب، مبارزه‌ی تک‌نفره و محرمانه‌ی خود علیه لژیون را پیش می‌بردند، دالاران هم‌چنان یکی از مراکز پیشتاز دانش و تحقیق آرکین باقی ماند.

# آیرون فورج و بیداری دورفها

## ۲۵۰۰ سال پیش از دروازه تاریک

کیلومترها دورتر از دالاران، به سمت جنوب، سردابه‌ی اولدامان در تاریکی و سکوت فرو رفته بود. قرن‌ها پیش آیرونایا و آرکیداس به خواب فرو رفته بودند. بسیاری از مکانوم‌ها، که زمانی از ماشین‌های اولدامان مراقبت می‌کردند؛ بعد از اینکه تحت تاثیر نفرین گوشت قرار گرفتند، مهاجرت کردند. اما تعداد انگشت‌شماری از این خدمت‌کاران باوفا و منظم باقی مانده بودند. جثه‌هایشان که زمانی حالت ارتجاعی داشتند، به آرامی تحت تاثیر تخریب زمانی قرار گرفته بود. همه پیر شدند و از میان رفتند تا جایی که تنها یک نفر باقی ماند.

با این‌که این مکانوم تنها، تمام تلاش خود را برای نگه‌داری از اولدامان به کار می‌گرفت، اما بخش‌های زیادی از این پناهگاه احتیاج به تعمیر داشت. خیلی زود نفرین گوشت فرم فلزمانندش را از بین برد و این مصیبت بالاخره او را بدل به یک نوم کرد، و وی پیر و آماده‌ی مرگ شد. آگاه به این‌که وقت زیادی نمانده بود، نوم برای آزاد کردن

ارثن‌هایی کار می‌کرد که در اعماق اولدامان به خواب رفته بودند. نمی‌توانست این فکر را تحمل کند که وقتی بمیرد، برای همیشه در راهروهای بی‌روح این سردابه متروک خواهند ماند.

با نفسی که می‌رفت تا دیگر نیاید، نوم اتاق‌های خواب زیرزمینی را فعال کرد. اتاق‌ها به زندگی برگشتند. مخلوقات تایتانی خواب‌آلوده‌ی داخل آن‌ها در دنیایی تازه... و سرنوشتی نو چشم باز کردند.

این ارثن‌های از خواب برخاسته متوجه شدند که به طرز چشم‌گیری تغییر کرده‌اند. عوارض نفرین گوشت آن‌ها را به موجوداتی از گوشت و خون که خود را دورف<sup>۱</sup> می‌نامیدند، مبدل ساخته بود.

دورف‌ها که هم‌چنان از خواب چندساله مست بودند، از راهروهای نیمه‌مخروبه‌ی اولدامان بیرون آمده و به سطح زمین وارد شدند و به طرف غرب کشیده شدند؛ جایی که رشته‌کوه‌هایی از سنگ‌های باشکوه سر به ابرها کشیده بود. دورف‌ها، بسیار همانند نوم‌هایی که قرن‌ها پیش اولدامان را ترک کرده بودند، مجبور به درگیری با موجودات وحشی شدند که در آن سرزمین پرسه می‌زدند. نوم‌ها از هوش خود برای فائق آمدن بر این تهدیدها استفاده کرده بودند، اما دورف‌ها به انعطاف‌پذیری و قدرت‌های بدنی طبیعی خود اتکا کردند. بالاخره، به کوهستانی رسیدند که در افق غربی دیده بودند و در منطقه‌ی برفی دان مورو<sup>۲</sup> ساکن شدند.

هرچند نفرین گوشت خاطراتشان را تضعیف کرده بود، اما دورف‌ها هنوز کشش‌هایی نسبت به میراث تایتانی خود داشتند. با الهام گرفتن از تجدید خاطرات گذشته، وطن

<sup>1</sup> Dwarf

<sup>2</sup> Dun Morogh

جدید خود را به افتخار الهه‌ی خود، خازگوروث<sup>۱</sup>، خازمودان<sup>۲</sup> یا کوه خاز نامیدند. دورف‌ها وابستگی طبیعی خود به سنگ‌تراشی و کار معدن را حفظ کرده بودند. آن‌ها قلب بلندترین کوه‌های خازمودان را حفر کرده و کوره‌ی آهنگری عظیمی ساختند. در اطراف آن، شهری عظیم بنا کردند به نام آبرون فورج<sup>۳</sup>. این مرکز وطن جدیدشان شد؛ وطنی بزرگ و قدرت‌مند که تا اعماق کوه‌ها امتداد یافته بود.

دورف‌ها که مشغول حفر کوه‌های خازمودان و پهناور ساختن دارایی‌های خود بودند، نوم‌ها را ساکن در غارهای نزدیک خود یافتند. مردم آبرون فورج از هوش و دانش تکنولوژیک همسایگان کوچک خود هیجان‌زده شده بودند. دورف‌ها هم‌چنین خویشاوندی ذاتی با نوم‌ها را حس کرده بودند که تا حد زیادی از پیشینیان تایتانی آن‌ها ناشی شده بود.

دورف‌ها دانش سنگ‌تراشی و ساخت و ساز خود را به نوم‌ها منتقل کرده و به آن‌ها برای ایجاد زیرساخت‌های شهری فوق‌العاده که بعدها نومرگان<sup>۴</sup> نامیده می‌شد، کمک کردند. در عوض، نوم‌ها به دورف‌ها مهندسی و علوم آموختند و کارایی و پیشرفتی ضروری را به آبرون فورج معرفی کردند. هرچند نوم‌ها و دورف‌ها در قرن‌های آینده تا حد زیادی سر در کار خود داشتند، اما پیوندی ناگسستنی ایجاد کردند و در زمان‌های سختی به یاری هم رسیدند.

---

<sup>1</sup> Khaz'goroth

<sup>2</sup> Khaz Modan

<sup>3</sup> به معنی کوره‌ی آهنی Ironforge

<sup>4</sup> Gnomeregan

# جنگ داخلی گوروباشی<sup>۱</sup>

## ۱۵۰۰ سال پیش از دروازه‌ی تاریک

در دامنه‌های جنوبی پادشاهی‌های شرقی، ترول‌های جنگلی گوروباشی در فقر و سختی زندگی می‌کردند. آن‌ها هیچ‌گاه به طور کامل از هلاکتی که شکافت باعث شده بود، بهبود نیافته بودند. بسیاری از زمین‌های شکار و کشاورزی برای همیشه از بین رفته بود و قحطی همراه همیشگی امپراتوری بود.

گوروباشی‌های دره‌ی استرنگلتورن<sup>۲</sup> که در بازیافتن شکوه سابق خود ناتوان بودند، بالاخره به ارواح لوآی قدرت‌مندی که ترول‌ها می‌پرستیدند رو آوردند. یکی از این موجودات فراخوان آن‌ها را پاسخ داد: هاکار سول فلیر<sup>۳</sup>، لوآی خون. این روح بدنهاد قول داد که به گوروباشی در وسعت بخشیدن به امپراتوری خود در نیمه‌ی پایین دست پادشاهی‌های شرقی کمک کند. در عوض درخواست تعداد زیادی قربانی زنده کرد.

<sup>1</sup> Gurubashi

<sup>2</sup> Stranglethorn Vale

<sup>3</sup> Hakkar the Soulflayer

گوروباشی‌هایی که به هاکار سوگند وفاداری یاد کردند به نام هاکاری شناخته شدند. آن‌ها گروه‌های نول و قبیله‌های مورلاک اطراف خود و همچنین ترول‌های دیگری که مخالف هاکار بودند را کاملاً شکست دادند. افرادی که به اسیری گرفته شدند خیلی زود آرزو کردند که ای کاش در نبرد مرده بودند؛ روح تجزیه‌شده‌ی هاکار تا سال‌ها از خون اسیران تغذیه می‌کرد. گوروباشی‌ها تحت کنترل هاکاری‌ها، تمام آن‌چه را آرزو داشتند به دست آوردند و زمین‌های وسیع و حتی بسیاری از جزیره‌هایی را که در سواحل دریاهای جنوب، نقطه نقطه سر برآورده بودند فتح کردند.

زاندالاری‌ها که این اتفاقات را از دور به تماشا نشسته بودند، ابتدا از بازگشت گوروباشی به نبرد و پرستش‌های سنتی خود خوش حال بودند، اما وقتی روشن شد که شهوت هاکار نسبت به خون هیچ‌گاه فرو نخواهد نشست، فهمیدند که این خدای شیطانی نه فقط ترول‌ها را به نابودی خواهد کشاند، بلکه تمام دنیا را از بین خواهد برد.

زاندالاری‌ها نیروهای خود را صف‌آرایی کرده و کشتی‌های خود را به سمت پادشاهی‌های شرقی راندند. آن‌جا با ترول‌های گوروباشی که اختلاف عقیده‌شان با هاکار را پنهان کرده بودند، دیدار کردند. زاندالاری‌ها و هم‌پیمانان جدیدشان متوجه شدند که فرقه‌ای از متعصب‌ترین راهبان هاکار، آتال‌آی‌ها<sup>۱</sup>، در تلاش برای احضار روح لوآ در کالبدی زنده بودند. این به نوبه‌ی خود ابعاد جدیدی از قدرت وی آشکار کرد و ورد بدیمن آشکاری را برای نژاد ترول‌ها به همراه داشت.

زاندالاری‌ها که از نقشه‌های آتال‌آی وحشت کرده بودند، با سپاه خود به پایتخت گوروباشی، زول گروب حمله کردند. نبردها روز و شب میان زیگورات‌های پوشیده از

---

<sup>1</sup> Atal'ai



تاکِ شهرِ معبدِ ادامه داشت. بالاخره، بالای معبد خون آلود هاکار، زاندالاری‌ها هاکار و بیشتر پیروان دیوانه‌ی وی را شکست دادند.

برخلاف این پیروزی، زاندالاری‌ها و هم‌پیمانانشان موافقت کردند تا نسبت به هر نشانه-ای از ظهور دوباره‌ی هاکار، گوش به زنگ باشند. لوآ واقعا نمرده بود- روح او تنها از دنیای فیزیکی تبعید شده بود.

تعدادی از راهبان متعصب آتال‌آی وی نیز به جنگل‌های اطراف زول‌گروب فرار کرده بودند. این ترول‌ها بالاخره در باتلاق مصیبت<sup>۱</sup> در شمال پایتخت گوروباشی ساکن شدند و پنهانی، در قلب لجن‌زار وحشی معبدی عظیم برای لوآی خونخوار خود ساختند؛ معبد آتال‌هاکار<sup>۲</sup>.

در اعماق معبد، آتال‌آی‌ها به پرستش هاکار ادامه دادند. آن‌ها اعمال و جشن‌هایی وحشتناک به جا می‌آوردند و امیدوار بودند تا بار دیگر لوآ را به دنیای جسمانی فرا بخوانند. جادوهای سیاه در گیاهان و جانوران اطراف معبد نفوذ کرد. این به نوبه‌ی خود توجه گروه پروازی اژدهایان سبز، ایسرا را به خود جلب کرد.

با فاش شدن نقشه‌های آتال‌آی برای احضار هاکار، ایسرا قدرت‌های خود را بر معبد و ساکنینش رها کرد. حمله‌ی اژدهایان دیوارهای معبد را خم کرد و بنیان آن را از هم پاشید. زیگورات عظیم شروع به فرو رفتن به زیر زمین کرد. همان‌طور که لجن باتلاقی معبد را می‌بلعید، آتال‌آی‌های وحشت‌زده مراسم خود را رها کرده و در لجن‌زار پراکنده شدند.

<sup>1</sup> Swamp of Sorrow

<sup>2</sup> Atal'Hakkar

هرچند ایسرا بازگشت هاکار را بی نتیجه گذاشت، اما می دانست که آتال آیها ممکن بود روزی دوباره سعی در بازگرداندن لوآ کنند. به این ترتیب، به تعدادی از اژدهایان سبز وفادارش دستور داد تا بر معبد مخروبه نظارت کنند و مطمئن شوند که دوباره از آن برای باز کردن پای چنین شیاطینی به دنیا استفاده نخواهد شد.

# الدرتالاس<sup>۱</sup> و اسارت ایمولتار<sup>۲</sup>

## ۱۲۰۰ سال پیش از دروازه‌ی تاریک

فرسنگ‌ها دورتر از امپراتوری گوروباشی، در آنسوی دریا جامعه‌ای پنهان از پاکزادان که از شکافت عظیم جان سالم به در برده بودند، با آینده‌ی نامعلومی دست و پنجه نرم می‌کردند. آن‌ها را به نام شندرالار<sup>۳</sup>، به معنی "آن‌هایی که پنهان ماندند" می‌شناختند. قریب به ده هزار سال پیش، ملکه آشارا آن‌ها را مسئول ذخیره‌سازی و امانت‌داری از ارزشمندترین کتاب‌های خود کرده بود. شندرالار تحت رهبری شاهزاده تورتلدرین<sup>۴</sup> با وظیفه‌شناسی از ملکه‌ی خود فرمانبرداری می‌کردند. آن‌ها در قلب مه‌گرفته‌ی جنگل‌های جنوب کالیمدور سفر کردند و شهری بزرگ بنا نهادند به نام الدرتالاس.

<sup>1</sup> Eldre'thalas

<sup>2</sup> Immol'thar

<sup>3</sup> Shen'dralar

<sup>4</sup> Prince Tortheldrin

وقتی شکافت عظیم بعدها دنیا را نابود کرد، الدرتالاس تقریباً از تخریب جان سالم به در برد. تنها تلاش‌های تورتلدرین و پیروانش بود که شهر را نجات داد. آن‌ها با هم وردی قوی برای حفاظت از الدرتالاس در برابر نیروهای نابودگر شکافت خواندند.

هرچند شندرالارها شهرشان را نجات داده بودند، اما چندی گذشت تا فهمیدند که چشمه‌ی جاودانگی در شکافت از بین رفته است. بدون چشمه‌ی قدرتی که از آن تغذیه شوند، تورتلدرین و پیروانش فناپذیری خود را تا حد زیادی از دست رفته می‌دیدند. شندرالارها خیلی زود در رخوت عمیقی فرو رفتند و در مخفیگاه منزوی خود پژمرده شدند.

تورتلدرین بالاخره نقشه‌ای برای احیای شندرالار کشید. وی برج‌هایی در یکی از جوانح آسیب‌دیده‌ی الدرتالاس ساخت و زندانی تعبیه کرد تا جایگاه منبع جدیدی از قدرت باشد: اهریمنی به نام ایمولتار. در کمال حیرت دیگر شندرالارها، تورتلدرین مخفیانه این موجود وحشتناک را احضار کرده و به بند کشیده بود تا نیروهایش را کشیده و به پیروانش القا کند. هر اعتراضی وقتی شندرالارهای دیگر قدرت اهریمن را در درون خود تجربه کردند، فروکش کرد. هرچند قدرت ایمولتار سیاه و فرّار بود، اما تقویت‌کننده و اعتیادآور بود، حتی بیشتر از چشمه‌ی جاودانگی.

شندرالارها از منبع تازه‌یافته‌ی قدرت خود غرق لذت بودند اما می‌دانستند که نگه داشتن ایمولتار در میان خود، کاری بسیار خطرناک بود. بنابراین برای آن‌که از قدرت اهریمن برای زندانی نگه داشتن آن استفاده کنند، راهی ایجاد کردند. تا هزاران سال، همه‌چیز خوب پیش رفت.

اما بهای محدود نگه داشتن ایمولتار، استفاده‌ی بیشتر و بیشتر از قدرت بود. حدود نه هزار سال پس از شکافت، زندان اهریمن در آستانه‌ی خطرناکی قرار گرفت. این زندان

آن قدر انرژی می‌گرفت که شندرالارها قدرتی برای القا به خود نمی‌یافتند. تقریباً نیمه-شبی بود که نقشه‌ی به ظاهر زیرکانه‌ی تورتلدرین بر آب شد و دسترسی وی به جادوی اهریمن، متوقف گردید.

شندرالارها نه تنها فناپذیری را بار دیگر از دست داده بودند، بلکه به طرز ناامیدکننده‌ای به نیروهای قوی ایمولتار وابسته شده بودند. تورتلدرین که در بازیافتن قدرت خود درمانده بود، با نزدیک‌ترین هم‌پیمانان خود نقشه ریخت و شندرالارهای دیگر را بی‌رحمانه به قتل رساند.

نقشه‌ی خیانت‌آمیز تورتلدرین موفق واقع شد؛ با کم شدن جمعیت، الف‌های باقی مانده می‌توانستند به طور نامحدود از قدرت ایمولتار استفاده کنند.

با کم شدن تعداد شندرالارها، تورتلدرین و پیروانش قسمت‌های زیادی از شهر خود را که زمانی شکوهی خاص داشت، رها کردند. بخش عظیم‌تر الدرتالاس در تاریکی و ویرانی باقی ماند. خیلی زود، موجودات دیگر از جنگل‌های اطراف آمدند تا ادعای خود را بر پناهگاه مخروبه‌ی الف‌ها قمار کنند.



الدرتالاس شهر پاکزادان (بعد ها به نام دایر ماول شناخته شد).

# از هم گسیختگی آراتور

## ۱۲۰۰ سال پیش از دروازه‌ی تاریک

با عقب نشینی تورتلدرین و پیروانش در اعماق الدرتالاس، پادشاهی آراتور شروع به از هم گسیختگی کرد. پایگاه‌های تجاری که زمانی کوچک بودند و شهرهایی که پس از جنگ‌های ترول تاسیس شده بودند، به ایالت‌های قدرت‌مندی از نوع خود تبدیل شده بودند. بالاخره، استروم نفوذ خود بر این مناطق را از دست رفته دید.

استحکامات جزیره‌ای کول تیراس به سنت‌های تجارت و ترابری خود ادامه می‌داد. این ایالت به ناوگان عظیم خود افتخار می‌کرد که از ناوگان تمام شهرهای آراتور بزرگ‌تر بود. شجاع‌ترین ناخداهایش سواحل پادشاهی‌های شرقی را جست‌وجو می‌کردند و با کالاهایی عجیب و داستان‌هایی حیرت‌انگیز از سرزمین‌هایی در گوشه‌های اقلیم باز می‌گشتند.

اقتصاد ترابری و ماهی‌گیری کول تیراس، قدرت دریایی همسایه‌ی شمالیش را تحت‌الشعاع قرار داد: گیلنس. این همسایه که توانایی رقابت با ناوگان نوپای کول تیراس را

نداشت، بر تقویت ارتش‌های زمینی و ظرفیت‌های بازرگانی خود تمرکز کرد. ارتش گیلنس در آراتور یکی از قدرت‌مندترین ارتش‌ها بود و با ایالت‌شهر آلتراک که بر اغلب سرزمین‌های شمالی حکومت می‌کرد، برابری می‌کرد.

گیلنس و آلتراک اغلب نیروهایشان را ترکیب کرده و ماموریت‌های عظیمی را برای ایمن‌سازی مرزهای آراتور رهبری می‌کردند. در جنوب استروم، در خازمودان، دورف‌ها و نوم‌ها را یافتند. شاهکارهای ساختمانی و مهندسی که متعلق به آیرون فورج و نومرگان بود، نیروهای اعزامی را حیرت‌زده کردند. انسان‌ها به سرعت با هر دو نژاد، به خصوص دورف‌ها که همانند خودشان به نبرد، قصه‌گویی و آجوی سنگین عشق می‌ورزیدند، پایه‌ی دوستی بنا کردند. این سه فرهنگ در تجارت و مبادله‌ی دانش آهنگری، معدن، مهندسی و حتی جادوی آرکین به شدت مشغول شدند.

با گذشت سال‌ها، قدرت استروم رو به افول رفت. این شهر که توسط صخره‌ها، زمین‌های کوهستانی و منابع طبیعی محاصره شده بود، قادر نبود با اقتصادهای ایالت‌شهرهای دیگر رقابت کند. بالاخره، بسیاری از خانواده‌های اشراف استروم به دره‌های حاصل‌خیز و مراتع شمال رهسپار شدند. آن‌جا ایالت‌شهری بنا کردند و نامش را از منطقه‌ی پیرامونشان گرفتند: لوردران. این اشراف از ثروت خود برای خرید قطعه‌های بزرگ زمین‌هایی استفاده کردند که بخشی از آن‌ها را ساکنین سابقشان توسعه داده بودند. این مناطق شامل آگاماند میلز<sup>۱</sup> و مزارع متعلق به خانواده‌های بالنیر<sup>۲</sup> و سالیدن<sup>۳</sup> می‌شدند.

لوردران هم‌چنین وطن زاهدی عمیقاً مذهبی بود که به نور، قدرتی کیهانی که ادعا می‌کردند هر موجود زنده‌ای را حیات بخشیده است، ایمان داشتند. بسیاری از بیماران و

<sup>1</sup> Agamand Mills

<sup>2</sup> Balnir

<sup>3</sup> Solliden



افراد مسن، امیدوار به یافتن درمانی برای دردهایشان، به بخش‌های مذهبی لوردان سفر کردند. افراد دیگری در جست‌وجوی خرد و بصیرت این ایالت‌شهر را زیارت می‌کردند. مزرهای لوردان به سرعت توسعه یافتند و شهر به پادشاهی شایسته‌ای بدل شد. خانواده‌های اشراف بالاخره قلب ملت در حال رشد خود را، شهر پایتخت نامیدند.

از حرکت لردهای استروم به سمت شمال چندی نگذشته بود که آخرین نوادگان در قید حیات پادشاه تورادین نیز آزارا را ترک کردند. آن‌ها که تحت رهبری عضوی از خانواده‌ی تورادین به نام فالدیر<sup>۱</sup> بودند، از طریق دریا سفر کردند و به مکان دوری به سمت جنوب رفتند که شایعات می‌گفتند سرزمینی شاداب و خالی از سکنه، و مکانی - ست که در آن می‌توانند شروعی تازه آغاز کنند.

قصه‌ها درست از آب درآمدند. نوادگان تورادین در آن سرزمین ساکن شدند و پادشاهی استروم‌ویند را تاسیس کردند. این ایالت‌شهر که میان صخره‌ها واقع شده بود و بندری داشت که به طور طبیعی از آن حفاظت می‌شد، خود را به عنوان ابرقدرتی در منطقه ثابت کرد.

استروم در دستان چند خانواده‌ی حکومتی اداره می‌شد که لچ‌بازتر از آن بودند که پایتخت قدیمی را رها کنند. در میان آن‌ها، نوادگان ایگنائوس ترول‌گش بودند؛ ژنرالی که در طول جنگ‌های ترول به افسانه‌ای تبدیل شده بود. با گذشت سالیان، این خانواده‌ها زیرساخت‌های در حال نابودی استروم را بازسازی کرده و آن را پایتخت استروم‌گارد نامیدند. هرچند این شهر هیچ‌گاه شکوه سابق خود را بازیافت.

<sup>1</sup> Faldir

در واقع، رویای تورادین برای مردمی متحد در حال مرگ بود. در طول نسل‌ها، ایالت-شهرهای متنوع به طرز فزاینده‌ای از هم دور و منزوی شده بودند. با درون‌گرا شدن این ملت‌ها، میان آن‌ها رقابت درگرفت و موجب شد بیش‌تر نگران خوشبختی خود و کم‌تر درگیر کمک به دیگران باشند.

# لوردران و نور مقدس

پس از جنگ‌های ترول، تعدادی از انسان‌های راهب شروع به دیدن خیالات و رویاهای مبهمی از موجوداتی فرشته‌مانند کردند؛ از اشکالی هندسی که از نوری زنده نبض می‌زدند. هرچند راهب‌ها نمی‌دانستند، اما آن‌ها در واقع با ناروها در تاریکی عظیم فراسو ارتباط برقرار کرده بودند. از طریق این ارتباط، ناروها قلب‌های بعضی انسان‌ها را هدایت کرده و آن‌ها را به نور مقدس معرفی می‌کردند.

از روبه‌رویی لطیف آن‌ها با ناروها، راهب‌ها یاد گرفتند که تاثیرات شفایی خارق العاده‌ای از نور را تحت کنترل درآورند. آن‌ها همچنین جنبشی مذهبی بر اصول قضایی، صلح و اقدامات نوع‌دوستانه ایجاد کردند. این جنبش با محبوب شدن میان مردم عام، رو به رشد گذاشت.



ایالت شهر های آراتور ( پادشاهی های انسان ها ).

# مارودان و طلوع سنتورها

## ۱۱۰۰ سال پیش از دروازه‌ی تاریک

تا هزاران سال، تائورن<sup>۱</sup>های عشایر در جنگل‌های سرزنده‌ی کالیمدور پرسه می‌زدند و در هماهنگی با طبیعت و عناصر می‌زیستند. از تمام سرزمین‌هایی که قبیله‌ها گشته بودند، یک سرزمین به‌خصوص برای تمام تائورن‌های شمن‌باور مقدس شد. نامش ماشانشه<sup>۲</sup>، یا "بافته‌ی مادر زمین" بود که به افتخار خدایی افسانه‌ای که باور داشتند دنیا را خلق کرده، نامیده بودندش. این چمن‌زار سبز رنگ در میان ساحل غربی کالیمدور واقع شده بود و جنگل‌های فرالاس و کوه‌های استون‌تالون را از هم جدا می‌کرد.

شمن‌باوران تائورن که درگیر زمزمه‌های ضعیف طبیعت بودند، به تدریج قانع شدند که مادر زمین، خود جایی میان مراتع ساکن بود. آن‌ها دهه‌ها را صرف تلاش برای بیدار کردن آن، با برقراری ارتباط با وی به عناصر ناحیه و اجرای مراسم شادی کردند.

<sup>1</sup> Tauren

<sup>2</sup> Mashan'she

شمن باوران بالاخره موفق شدند، اما به زودی یافتند که زمزمه‌هایی که شنیده بودند از مادر زمینی نیک‌خواه برنخاسته بود. آن صداها تنها پژواک‌هایی از چیزی تاریک‌تر بودند- چیزی از گذشته‌ی اساسی خشونت‌آمیز آزرث. از اعماق غاری بزرگ زیر زمین- های چمن، عنصری عظیمی بیرون آمده بود: شاهزاده ترادراس<sup>۱</sup>، از نوادگان حاکم عنصری، ترازین<sup>۲</sup>.

در قرن‌های گذشته، نگهبانان بیشتر عناصر طبیعی را در سطح دیگری از موجودیت حبس کرده بودند. با این حال بعضی، مثل ترادراس از این تبعید اجتناب می‌ورزیدند. او زیر زمین پنهان شده بود و در نهایت به خوابی عمیق فرو رفته بود. هزاره‌ی خواب به آرامی شمایل قدرت‌مند ترادراس را تضعیف کرده بود.

ترادراس تازه از خواب برخاسته و انرژی‌های پیرامون سبز خود را مصرف کرده بود. نیروی قدرت‌افزا در عنصری جریان یافت و بدن زمختش را احیا کرد. جذب نیرو توسط ترادراس اثرات عظیمی بر خشک کردن زمین‌ها گذاشت. حیات گیاهی در ماشانشه پژمرد و از میان رفت. تائورن‌های وحشت‌زده، که حالا مجبور شده بودند برای امرار معاش زمین‌ها را جست‌وجو کنند، بعدها این زمین‌های بی‌ثمر را دسولس<sup>۳</sup> نامیدند.

مرگ ناگهانی و خشونت‌بار این اکوسیستم‌های وسیع و در هم پیچیده، آزرث و سرزمین‌های اطراف را تحت تاثیر قرار داد. بسیاری از درویدهای فانی و ارواح رویای زمردین از تناوب عدم حیات، گیج بودند. یکی از پسران جنگلی سناریوس، زئاتار<sup>۴</sup>، برای جست‌وجو از خواب برخاست.

<sup>1</sup> Princess Theradras

<sup>2</sup> Therazane

<sup>3</sup> به معنی ویران و نابود Desolace

<sup>4</sup> Zaetar

زئاتار مانند پدرش، در شکل نیم‌گوزنی شاهانه به دنیای فیزیکی قدم گذاشت. انگورهای نرم و برگ‌های سبزرنگ اطراف دنده‌ها و شاخ‌هایش را گرفته بودند. هر جا سم‌هایش به خاک برخورد می‌کردند، یک دوجین نهال جوانه می‌زدند که در نهایت به جنگلی شاداب منتهی شدند.

جست‌وجوی زئاتار وی را به غارهای نمناک زیرین دسولس هدایت کرد، جایی که او ترادراس را یافت. هرچند ذهن خود را بر اسیر کردن این موجود عجیب متمرکز کرده بود، اما خیلی زود این شاهزاده او را فریفت. نیروهای زندگی دزدیده‌شده‌ای که از ترادراس ساطع می‌شد، زئاتار را اغوا کرد و او، شیفته‌ی زیبایی شاهزاده شد.

ترادراس متقابلاً زئاتار را زیبا می‌دید و مصمم بود هر کاری می‌توانست برای جلب عشق فناپذیرش بکند. شاهزاده‌ی طبیعت کاملاً از نفوذی که بر زئاتار داشت، مطلع بود و آن را به نفع خود استفاده می‌کرد. ترادراس ادعا کرد که قصد رساندن هیچ آسیبی به زمین‌ها را نداشته و به دنبال راه‌هایی برای بازگرداندن منطقه به زیبایی ابتدایی خود بوده است. سپس اصرار ورزید که شاید همراه هم بتوانند موفق شوند.

زئاتار جست‌وجوی ابتدایی خود را رها کرد و جفت ترادراس شد. می‌دانست که این برخلاف طبیعتش است، اما نمی‌توانست عشقی را که در سینه‌اش جوانه زده بود، انکار کند. از این پیوند ممنوعه نسلی گمراه متولد شد به نام سنتورها، که وحشی‌گری آن‌ها سرزمین‌های کالیمدور را ارباب و تهدید می‌کرد.

سنتورها آن‌چه از شکوه زیبایی کم داشتند را با قدرتشان جبران می‌کردند. پایین‌تنه‌ی اسب مانندشان به آن‌ها سرعت فوق‌العاده‌ای بخشیده بود، در حالی که بالاتنه‌ی ستبر انسانیشان قدرت جسمی خارق‌العاده‌ای برایشان فراهم می‌کرد. با این وجود میل وافر سنتورها به وحشی‌گری تمام ویژگی‌های دیگرشان را تحت‌الشعاع قرار می‌داد.

با دیدن سنتورها، زئاتار فوراً به عمق گناهِش پی برد. هرچند سعی کرد تا با فرزندان خودش ارتباط بگیرد اما نمی‌توانست حضورشان را تحمل کند. سنتورها نفرت را در چشمان پدر تشخیص می‌دادند و این خشم کورکننده‌ای در آن‌ها برمی‌انگیخت. مردان اسبی وحشی حمله‌ور شده و زئاتار را به قتل رساندند.

مرگ زئاتار قلب ترادراس را شکاند. شاهزاده‌ی طبیعت سنتورها را به خاطر کشتار بی‌رحمانه‌شان تنبیه کرد، و آن‌ها با دیدن این‌که مادر عزیزشان را آزرده بودند، غمگین شدند و التماس کردند آن‌ها را ببخشد، و قول دادند که از آن روز به بعد، به پدر مرحومشان احترام گذاشته و افتخار کنند. ترادراس بعدها مقبره‌ای برای روح زئاتار، در غار بزرگی که زمانی در آن خوابیده بود، ساخت. سنتورها این مکان را مارودان نامیدند و پس از آن، آن‌جا را مکانی مقدس می‌دانستند.

سنتورها به سرعت تکثیر شدند و دسولس را فرا گرفتند. آن‌ها خشم خود را بر تائورن‌های بی‌چاره که در آن ناحیه ساکن بودند، تخلیه کردند و مجبورشان کردند تا وطنشان را ترک کنند. با این حال، فرزندان وحشی ترادراس، در دسولس متوقف نشدند. در قرن‌های بعد، گروه‌های غارت‌گر سنتورها، تائورن‌ها را دنبال کرده و دوره‌ای تاریک از جنگ را میان این دو نژاد رقم زدند.



# نبرد شن‌های روان

## ۹۷۵ سال پیش از دروازه‌ی تاریک

پس از آخرین نبرد علیه امپراتوری ترول‌ها، نوادگان آکیر<sup>۱</sup> در قلمروهای زیرزمینی خود پنهان ماندند. تنها منتید<sup>۲</sup>‌های پانداریا<sup>۳</sup> هم‌چنان تهدیدی باقی مانده بودند. تقریباً تمام نژادهای آزرث قدرت بی‌رحمانه‌ی تجمعات حشره‌مانندی که زیر زمین می‌لولیدند را فراموش کرده بودند.

یکی از این اجتماعات، کیراجی<sup>۴</sup>‌ها، در قلعه‌ی کهن آهن‌کیراج<sup>۵</sup> ریشه گرفته بودند. نگهبانان در اصل دژ عظیم را برای زندانی کردن خدای باستان کثون<sup>۶</sup> ساخته بودند. آن‌جا در میان راهروهای مرده‌ی سنگ‌ماسه‌ای آهن‌کیراج، حشره‌آسایان به خواب رفته بودند.

<sup>1</sup> Aqir

<sup>2</sup> Mantid

<sup>3</sup> Pandaria

<sup>4</sup> Qiraji

<sup>5</sup> Ahn'Qiraj

<sup>6</sup> Old God C'Thun

با این‌که آشارا و امپراتوری الف‌های شبش زمانی درباره‌ی قلعه می دانستند، اما موجودیت آن در طی زمان از دست رفته بود. موجودات زنده‌ی کمی در نزدیکی آهن-کیراج زندگی می‌کردند. این تا حدی ناشی از صحرای سکونت‌ناپذیر و وسیع سیلیتوس<sup>۱</sup> بود که از هرم‌های سر به آسمان کشیده‌ی دژ آغاز شده بود.

آهن‌کیراج تا زمانی که آرک دروید فندرال استگهلم جست‌وجویی برای احیای زمین-های سیلیتوس آغاز کرد، توسط الف‌ها دوباره کشف نشده بود. وی پسر جنگ‌جوی خود، والستان و گروهی از مورد اطمینان‌ترین دروید هایش را برای انجام این عمل اعزام کرد. آن‌ها به سختی راه خود را در شن‌های روان سوزان باز کرده و به دنبال ذخایر پنهان آب بودند تا از آن‌ها برای تبدیل منطقه به جنگلی شاداب استفاده کنند. بالاخره والستان و همراهانش بطور اتفاقی به آهن‌کیراج رسیدند. هرچند بعضی درویدها برای ورود به قلعه به آن‌ها هشدار داده بودند، اما فرزند فندرال متوقف نشد. حضور وی در راهروهای سرد و مرده، سهوا کیراجی‌های به خواب رفته را دوباره زندگی بخشید.

از این زندان زیرین آهن‌کیراج، کثون نیز از کیراجی‌های بیدار شده آگاه شد. خدای باستان حشره‌آسایان را به دیوانگی مرگباری کشاند. بلندمرتبه‌ترین قبایل کیراجی‌ها شروع به سازماندهی خادمان خود که پرشمارترینشان به نام سیلیتید شناخته شده بودند، کردند. این حشره‌آسایان خبیث در انواع شکل‌ها وجود داشته و از خواسته‌ی اربابان کیراجی خود پیروی می‌کردند.

---

<sup>1</sup> Silithus

کشف کیراجی‌ها والستان و پیروان درویدش را شگفت‌زده کرد. آن‌ها با عقب‌نشینی از آهن کیراج، پایگاه کوچکی در سیلیتوس بنا کردند تا بر حشره‌آسایان نظارت کنند. پیش چشمانشان، قلعه هر روز از شمار بیشتری کیراجی پر می‌شد.

سپس، بدون هشدار، ارتشی عظیم از تونل‌های زیرین آهن کیراج سر برآورد. کیراجی‌ها رهبر این سپاه در حال حمله بودند. آن‌ها خادمان سیلیتید خود را هدایت می‌کردند تا صحراهای اطراف را پر کرده و به مناطق دیگر نیز نفوذ کنند.

تا این زمان، والستان از پدر درخواست کمک کرده بود. فاندرال نیروهایی از درویدها، سنتینل‌ها، راهبه‌ها و نگهبانان بیشه را برای مقابله با تهدید کیراجی‌ها اعزام کرد. در دامنه‌های جنوبی کالیمدور، سپاه الف‌های شب با دشمنان خبیث خود نبردی آغاز کردند. گاه و بی‌گاه موفق می‌شدند که کیراجی‌ها را به سمت ریگ‌های روان سیلیتوس عقب برانند، اما حشره‌آسایان با ضدحمله‌ای ورق را برمی‌گرداندند. این جزر و مد تا ماه‌ها ادامه یافت و به دنبال خود، اجساد از بین رفته‌ی الف‌ها و حشره‌آسایان را همانند هم، به جا گذاشت.

نبرد شن‌های روان آغاز شده بود.

فاندرال و همراهانش حین تعقیب نبرد خود، پایگاه‌هایی در جنوب کالیمدور تاسیس کردند و از این مکان‌ها نبرد خشن علیه کیراجی‌ها را ادامه دادند. بالاخره، درویدهای خستگی‌ناپذیر و هم‌پیمانان آن‌ها موفق شدند تا کیراجی‌ها را به قلب خود سیلیتوس برگردانند.

اما درست زمانی که پیروزی در دسترس به نظر می‌رسید، نبرد چرخش مهیبی کرد. حین حمله‌ی دروغینی که کیراجی‌ها ترتیب داده بودند، والستان پیش چشمان فاندرال اسیر شده و از هم دریده شد.

مرگ والسطان آرک دروید را خرد کرده و تخم تردید را میان والامقامهای الفهای شب کاشت. کیراجی‌ها فرصت را غنیمت شمردند و بار دیگر از سیلیتوس بیرون ریختند و به صحراهای شرقی تاناریس هجوم بردند و با غیرت به قلمرو دسته‌ی اژدهایان برنزی حمله کردند؛ یعنی غارهای زمان.

حمله‌ی بی‌پروای کیراجی‌ها اژدهایان برنزی را به حرکت درآورد. آن‌ها که تحت رهبری آناکرونوس بودند، درخواست کمک پروازهای اژدهای قرمز، سبز و آبی دادند. اژدهایان قدرت‌مند به الفهای شب پیوستند و کمک کردند تا ارتش‌های کیراجی‌ها را به پشت دیوارهای آهن کیراج برگردانند.

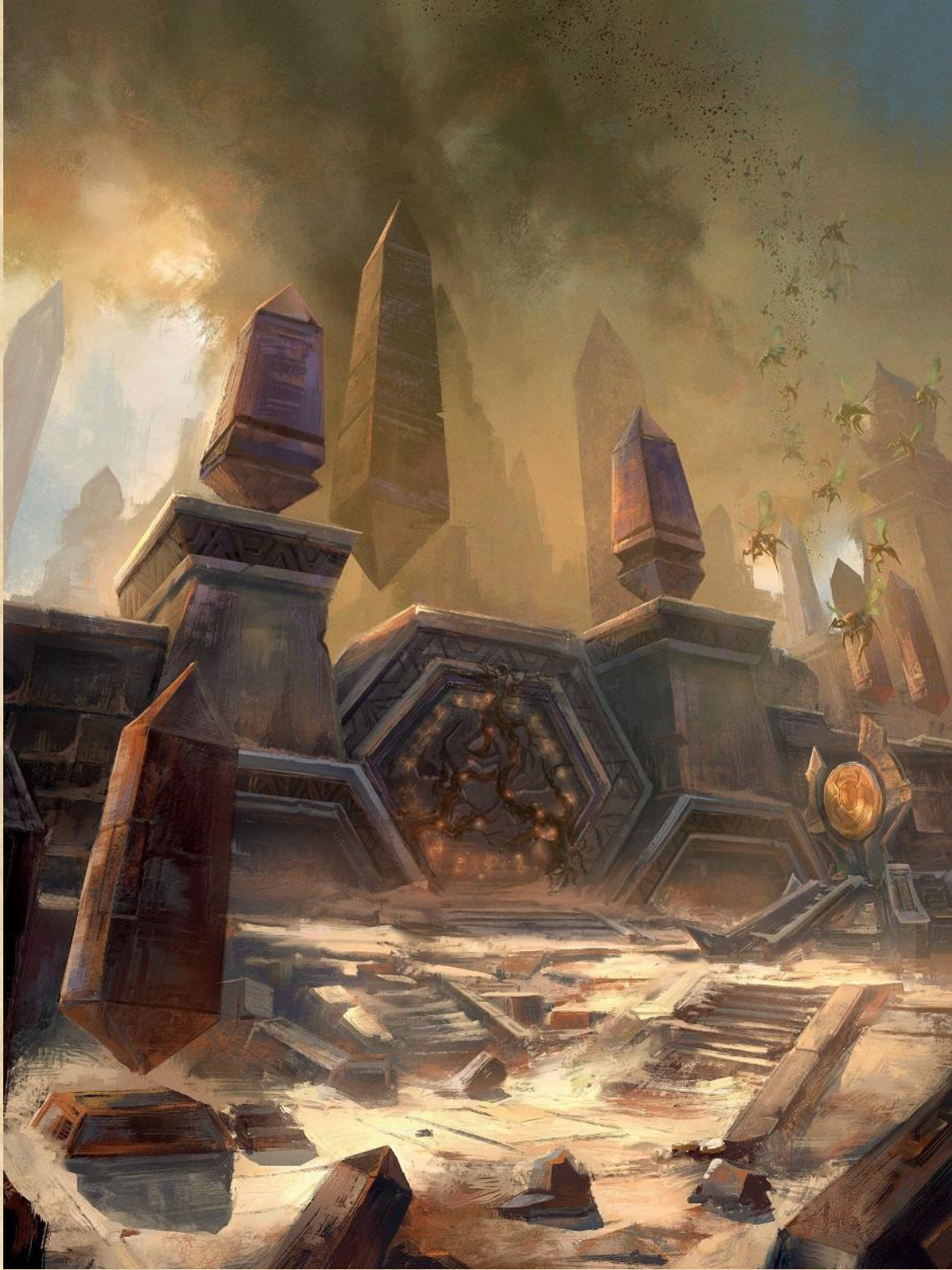
اما حتی با وجود ملحق شدن اژدهایان قدرت‌مند به نبرد نیز کیراجی‌ها پرشمارتر از آن بودند که کاملاً شکست بخورند. فاندرال می‌ترسید که جنگ هیچ‌گاه پایان نیابد. هزاران الف تا آن موقع با پنجه‌های حشره‌آسایان تلف شده بودند و او بیزار بود از این که عده‌ی بیشتری از مردم خود را قربانی کند. نهایتاً، وی و اژدهایان تدبیری برای پایان بخشیدن فوری به جنگ اندیشیدند. آن‌ها حشره‌آسایان را درون خود آهن کیراج به دام انداختند.

الفهای شب و اژدهایان برای به انجام رساندن این عمل، در مقابل آهن کیراج تجمع کرده بودند. فاندرال درویدهای خود را فراخواند تا قدرت‌هایشان را متمرکز کنند. همراه با آناکرونوس، الفها مانع عظیمی را احضار کردند تا آهن کیراج را ببندد. بیرون شهر نفرین شده، زمین خشک دهان باز کرده بود و مانعی جادویی از سنگ با ریشه‌های غول‌آسا سربرآورده بودند. این دیوار اسکاراب سایه‌ی بزرگی بر زمین بی‌ثمر انداخته بود و کیراجی‌ها را به خوبی میان شهر خود، تا همیشه زندانی کرده بود.

به عنوان اقدام آخر، آناکرونوس دو عتیقه‌ی مرموز یعنی ناقوس اسکاراب و عصای سلطنتی شن‌های روان را به وجود آورد. اژدها عصا را به فاندرال سپرد، تا اگر احیاناً

احتیاجی بود تا دوباره وارد آهن‌کیراج شوند، بتواند از این عتیقه برای باز کردن دیوار اسکاراب استفاده کند.

فاندرال آرامشی در پایان دادن به تهدید کیراجی‌ها نیافت، چرا که مرگ والستان هنوز قلبش را می‌فشرد. وی به هنگام عصبانیت، عصای سلطنتی شن‌های روان را خرد کرد و خرده‌های آن تا هزار سال بعد گم شدند.



**دیوار اسکاراب و ناقوس اسکاراب.**

# نگهبان آگوبین

## ۸۲۳ سال پیش از دروازه تاریک

با گذر سالیان در دالاران، نگهبانان جدیدی از تیریسفال آمدند و رفتند. بعضی در آرامش بازنشسته شدند، و دیگران حین نبرد خستگی‌ناپذیر علیه مامورین لژیون سوزان کشته شدند. به هر حال، دالاران تحت نظر چشمان مراقب نگهبانان، امن باقی ماند.

یکی از آخرین نگهبانانی که خدمت می‌کرد، جادوگری زیرک بود به نام اسکاول. با پایان یافتن یک قرن تعهد وی، داوطلب مناسبی برای پر کردن جای خود نیافت. شورای تیریسفال که نگران بود در سال‌ها یا دهه‌های بعدی که ممکن بود طول بکشد تا نگهبان دیگری پیدا شود، چه اتفاقی می‌توانست بی‌افتد، درخواست داد تا اسکاول در مقام خود بماند. انسان جادوگر تمایلی نداشت، اما بالاخره موافقت کرد. با این همه، یک قرن خدمت تنها یک سنت بود، نه یک قانون. رابطه‌ی میان اسکاول و شورا نسبتاً قوی بود؛ آن‌ها به همراه هم به محافظت از جهان از شکارهای لژیون ادامه دادند.

سال‌ها از زمانی که اسکاوول بالاخره گروهی از کارآموزان را یافت که ممکن بود جایش را بگیرند، گذشت. میان آن‌ها انسان مونثی بود به نام آگوییین، که به سرعت خود را به عنوان ماهرترین و با استعدادترین داوطلبان شناساند. شورای تیریسفال بالاخره افتخار نگهبانی را با دعای خیر اسکاوول، به وی اعطا کرد. او فوراً به تبعید نیروهای تاریکی مشغول شد.

آگوییین نگهبان زیرکی بود، اما در روابط خود با شورای تیریسفال، هم لج‌باز بود و هم کله‌شق. بی‌اعتمادی ریشه‌دارش به صاحبان قدرت معمولاً او را در برابر جادوگرهای مسن‌تر به دردسر می‌انداخت. آگوییین با نادیده گرفتن توصیه‌ها و نصیحت‌های آنان، راه خود را در طول سالیان دراز نگهبانی ساخت. با این حال شورای تیریسفال از رفتار وی ناراحت نبود. جادوگرها می‌دانستند که آگوییین ساحره‌ای بی‌رقیب و نابغه است و قادر به بکارگیری حجم‌های عظیم نیروهای آرکین می‌باشد. اثربخشی وی در نگهبانی، غیرقابل‌پیش‌بینی بودن او و میل وافرش به نافرمانی را تحت‌الشعاع قرار می‌داد.

نزدیک به انتهای قرن مباشرت وی، آگوییین چیزی تاریک در حال چرخ خوردن در زمین‌های یخ‌زده‌ی نورث‌رند تشخیص داد. وی به اقلیم دور مسافرت کرد و گروهی اهریمن را یافت که اژدهایان آبی بی پروا را شکار می‌کردند و از نیروهای آرکین بالقوه‌شان تغذیه می‌کردند. هرچند اژدهایان قدرت‌مند بودند، اما نمی‌توانستند حيله‌گری و قدرت عظیم لژیون را تاب بیاورند.

آگوییین فوراً به برج معبد ویرمرست، معبد مقدس تمام اژدهایان، سفر کرد. وی موجودات جادویی را فراخواند تا به عهد مقدس خود برای محافظت از جهان در برابر شیاطین، وفا کنند. چندین دسته از گروه‌های پروازی به رهبری الکسترازا بافنده‌ی



زندگی، با نبرد در کنار نگهبان موافقت کردند. آن‌ها با هم کمینی نزدیک باقی مانده‌های عظیم استخوانی گالاکرونند ترتیب دادند.

اهریمنان در دام آگوییین افتادند. با وقوع کولاکی در آن منطقه، نگهبان و هم‌پیمانان بال‌دارش خدمه‌ی لژیون را در هم شکستند. با این حال نه آگوییین و نه اژدهاییان انتظار آن چه بعد اتفاق افتاد را نداشتند.

آسمان نورترند پیچ خورد و تاریک شد. شکل هیولامانند شیطنانی‌ای بر میدان نبرد ظاهر شد که سارگراس، رهبر لژیون سوزان بود. این تنها آواتاری از لرد اهریمنی بود، بخش خیلی کوچکی بود از قدرت کیهانی سارگراس. اما او با این وجود، بازتاب دهنده‌ی قدرتی عظیم یا خشم بود. وی قدرت وحشتناک خود را بر آگوییین رهانید، قصد داشت نگهبانی که مدت مدیدی بود با مامورینش مقابله می‌کرد را از بین ببرد.

آگوییین برای نبرد تردید نکرد. وی قدرت‌های خود را احضار کرده و آن‌ها را برای تحمل سارگراس آماده کرد. نبردی که پیش آمد، سخت‌ترین مبارزه‌ی آگوییین تا آن زمان بود. در سایه‌ی باقی مانده‌های عظیم‌الجثه‌ی گالاکرونند، سارگراس و نگهبان خشم را از بهشت فراخواندند. حمله‌هایشان آسمان تاریک شده را دو نیمه کرد و بر پوسته‌ی یخی نورترند اثر زخمی را به جا گذاشت. طوفانی از جادو منطقه را فرا گرفت و حتی اژدهاییان قدرت‌مند را فلج کرد. آگوییین با طوفانی ناگهانی و نهایی از جادو دشمن خود را شکست داد. هرچند دیگر رمقی برایش نمانده بود، اما پیروز شده بود.

یا این چنین به نظر می‌رسید.

وقتی آگوییین سارگراس را شکست داد، او روح خود را به جسم ضعیف آگوییین منتقل کرد. آن‌جا، رشته‌ای از خباثت نامیرای سارگراس باقی ماند که در اعماق روح آگوییین چرخ می‌خورد.

آگویی که از حضور تاریک میان روحش بی‌خبر بود، هیبت عظیم و در هم فرو ریخته-ی سارگراس را جمع کرد تا جایی که به هیچ‌کس آسیبی نمی‌رساند، مهر و مومش کند. وی مکان‌های زیادی را برای آرامگاه نهایی لرد شیطانی در نظر داشت. در نهایت شهر باستانی الفی سورامار را، که در طی شکافت به اعماق دریا فرو رفته بود، انتخاب کرد.

در حین جنگ باستانیان، لژیون سعی کرده بود دروازه‌ای در خود سورمار ایجاد کند. این نقشه توسط دسته‌ای از پاکزادان به رهبری جادوگر کبیر، ایسانده، خنثی شده بود. این ساحران قدرت‌مند رشته‌ای از مهرهای جادویی ایجاد کردند تا دروازه‌ی اهریمنی را ببندند و هم‌چنین تمام نیروهای فل اطراف را بی‌اثر کنند. وقتی شکافت بعدها جهان را تکان داد، قسمتی از سورامار که شامل دروازه‌ی شکست‌خورده‌ی لژیون بود را، امواج بلعیده بودند.

این مخروبه‌ها از یادرفته بودند که توجه آگویی را جلب کردند. او که می‌دانست مهرهای پاکزادان هر نیروی شیطانی که هنوز در هیبت سارگراس معلق بودند را خنثی می‌کند، بدن در هم‌شکسته‌ی لرد شیطانی را میان قسمت غرق‌شده‌ی سورامار دفن کرد. آگویی امیدوار بود باقی‌مانده‌ی سارگراس، دست‌نخورده تا آخرالزمان همان‌جا بماند.



آگوبین در حال نبرد با آواتار سارگراس در نورثرند.

# لیولنگ<sup>۱</sup> و جزیره‌ی سرگردان

## ۸۰۰ سال پیش از دروازه‌ی تاریک

تا زمانی که نگهبان آگوییین بر دنیای آزرث نظارت داشت، پاندارن‌های تنها، موجودیت منزوی خود را ادامه دادند. زندگی در وطن پانداریای آن‌ها در صلح نسبی پیش رفت و برای حمله‌های متناوب منتیدها علیه سرپنتز اسپاین<sup>۲</sup> باقی ماند. پاندارن‌ها به عنوان جمعی از مردم، راضی بودند که روزهای خود را پشت مه‌های غلیظی که نواحیشان را پوشش می‌داد، بگذرانند. آن‌ها همگی باور داشتند که بقیه‌ی آزرث در شکافت فاجعه‌بار از بین رفته است.

اما پاندارنی جوان، لیولنگ، چنین باوری نداشت. او در مرتعی کوچک در دره‌ی آرام فور ویندز<sup>۳</sup> بزرگ شده بود و اغلب روی صخره‌هایی که به دریا منتهی می‌شدند، وقت گذرانده بود و مانده بود که چیزی فراتر از خط افق زنده است یا نه. کنجکاو، او را به

---

<sup>1</sup> Liu Lang

<sup>2</sup> Serpent's Spine

<sup>3</sup> Four Winds

حرکتی جسورانه سوق داد: وی سفری را در دریای بزرگ آغاز می‌کرد و یک بار برای همیشه کشف می‌کرد که چه اتفاقی در دنیای خارج رخ داده است.

لیولنگ که هشدارها و تمسخرهای پاندارن‌های همراهش را نادیده گرفته بود، تدارکات ناچیزی تهیه کرد و سفر خود را آغاز نمود. وی با نشستن روی لاک‌پشتی کوچک به نام شنزین سو<sup>۱</sup>، در میان مه‌های پنهان کار پیش رفت. زمان بدون حرفی از لیولنگ گذشت و پاندارن‌های دیگر باور داشتند که او حین مخاطره‌ی احمقانه‌ی خود مرده است.

سپس، پنج سال بعد، لیولنگ بازگشت. داستان‌های فوق‌العاده‌ای از سرزمین‌هایی ناشناخته و مردمی در آن سوی دریا تعریف می‌کرد. پس از جمع کردن تدارکات بیشتر، لیولنگ بار دیگر راهی شد.

این بار، در سفر خود تنها نبود. شنزین سو در طی سالیان بزرگ‌تر شده بود و داستان‌های لیولنگ الهام‌بخش پاندارنی شده بود تا در مرحله‌ی بعدی سفرش به او بپیوندد. نامش شینیزی<sup>۲</sup> بود و بعدها به همسری لیولنگ درآمد.

هر پنج سال یک‌بار، لیولنگ بازمی‌گشت. هر بار، شنزین سو بزرگ‌تر شده بود و پاندارن‌های بیشتری تصمیم می‌گرفتند تا برای یک زندگی پر از ماجراجویی، به جهان‌گرد عجیب و غریب بپیوندند. این سنت دهه‌ها ادامه یافت تا این که لاک‌پشت عظیم به اندازه‌ی جزیره‌ای رشد کرده بود. کوه‌های مه‌گرفته و دریاچه‌هایی بالای لاک‌پشت شکل گرفته بودند. بالاخره، روستاهایی در آن مکان سربرآوردند. این مکان، وطن جامعه‌ای در حال توسعه از پاندارن‌ها شد که در نهایت پناه‌گاه منحصر به فرد خود را جزیره‌ی سرگردان نام نهادند.

<sup>1</sup> Shen-zin Su

<sup>2</sup> Shinizi

لیولنگ پیر در آخرین سفر خود از پانداریا، به خواب عمیقی فرو رفت که بیداری نداشت. در مرگ، روح وی با خود لاک پشت دریایی یکی شد. سنت لیولنگ که جست-وجوی بی پروا و جرئت رویاپردازی فراتر از شناخته‌ها بود، همراه او از دنیا نرفت. پاندارن‌های جزیره‌ی سرگردان ارزش‌های او را تا قرن‌های بعد با خود نگاه داشتند.

# ناپیدی آگوبین

## ۶۰۰ سال پیش از دروازه‌ی تاریک

پس از نبرد آن دو در نورثرند، سارگراس در افکار آگوبین چرخ می‌زد. وی با تحریک افکاری که آگوبین همیشه نسبت به محفل داشت، او را مجبور کرد تا از شورای تیریسفال فاصله بگیرد. مهم‌ترین این افکار، چیزی بود که آگوبین به تازگی یافته بود: اعضای تیریسفال در حال دخالت در سیاست‌های ملل انسانی بودند. جادوگران استدلال می‌کردند که، آنچه آن‌ها انجام می‌دادند ضروری بود- که محفل آن‌ها بیش از اندازه در سایه‌ها به سر برده بود. با دانش و خردشان، آن‌ها قدرت جلوگیری از جنگ و درد را در دنیای فانی داشتند.

آگوبین هرچند، فعالیت‌های در سایه‌ی شورا را به دیده‌ی تردید و ناراحتی می‌نگریست. وی می‌ترسید که اگر کنار بکشد، نگهبانی ضعیف‌تر را انتخاب کنند، کسی را که بتواند برای برنامه‌های سیاسی از او استفاده کنند. به این ترتیب آگوبین تصمیم گرفت بیش از یک صده خدمت خود، به عنوان نگهبان کارش را ادامه دهد. او از قدرت‌هایش برای طولانی کردن زندگی خود به اندازه‌ی دهه‌ها طولانی‌تر از حدی که ممکن بود، استفاده

کرد. هرچند بعضی از اعضای شورا با انتخاب آگوییین موافق نبودند، اما تصمیمش را پذیرفتند. به هر حال، آگوییین نبردهای خارق‌العاده‌ای را در حین دوره‌ی نگهبانی خود پیروز شده بود.

در طی صد سال بعد، رابطه‌ی آگوییین با شورا هر چه بیشتر لکه‌دار شد. نفوذ زیرکانه‌ی سارگراس، آگوییین را حتی نسبت به همراهان جادوگر خود، پارانوئیدتر کرده بود. ناراحتی در حال پیشرفت او باعث شده بود پناه‌گاهی خیلی دورتر از چشمان شورا بسازد. در میان زمین‌های بی‌حاصل و دور گذرگاه ددویند، برجی عظیم به نام کارازان ساخته بود. مکان دقیق این برج تا سال‌ها برای شورا به صورت رازی باقی مانده بود.

آگوییین اغلب برای کار در آرامش و سکوت، به کارازان پناه می‌برد. اما این برج هدف مهم دیگری نیز داشت؛ به عنوان مجرای بود برای خطوط نیروی بالقوه در ناحیه‌ی اطراف، که از طریق آن آگوییین می‌توانست زمانی که نیاز داشت، نیرو جذب کند.

بالاخره، اعضای مسن شورا یکی یکی فوت کردند و قدرت‌های آن‌ها هم‌چنان در چنگ آگوییین مانده بود. ساحران جدیدی برای عضویت شورا پیدا شدند. آن‌ها سیاست شورا برای مداخله در کار ملت‌های پادشاهی‌های شرقی را ادامه دادند. بسیاری از این اعضای جدید همچنان اصرار بر دیدگاهی سخت‌گیرانه‌تر برای مقابله با نگهبان خیره‌سر داشته و او را مجبور می‌کردند تا قدرت‌های خود را ترک بگویند.

در حین یکی از بازدیدهای نادر آگوییین از دالاران، شورا از او خواست به عنوان نگهبان استعفا بدهد یا با عواقب فوری آن مواجه شود. آگوییین از تهدید آن‌ها طفره رفت. بی‌اعتمادی وی نسبت به شورا حالا به دشمنی آشکار بدل گشته بود. او به جادوگران گفت که قرار دادن سرنوشت آزارات در دستان آن‌ها، به مثابه‌ی نفرین کردن تمام دنیاست.



اعضای شورا که به شدت از رفتار آگوییین عصبانی بودند، میان خود به توافق رسیدند که اقدام کنند. اگر نگهبان قدرت‌های خود را داوطلبانه تسلیم نمی‌کرد، آن‌ها او را به این کار مجبور می‌کردند. شورا به مدتی طولانی بحث کرد که چطور به بهترین شکل به این هدف دست یابد. بعضی از اعضا به قدرت رساندن نگهبانی دیگر را پیشنهاد دادند، اما این ایده احتمالات بسیار خطرناکی را ایجاد می‌کرد. اگر آگوییین و نگهبان دیگری مجبور به نبرد می‌شدند، عواقب آن برای تمام دنیا فاجعه‌آمیز بود. این‌که چنین اختلافی توجه عموم را به محفل مخفیانه جلب کند، حتی از اهمیت بیشتری برخوردار بود.

بالاخره شورا بر رشته‌ی اقدامات زیرکانه‌تری توافق کرد. آن‌ها تیریسگارد، محفلی از جادوگرها را تشکیل دادند که مجهز به عتیقه‌ها و تجهیزاتی بودند که می‌توانست نیروهای خارق‌العاده‌ی نگهبان را تضعیف کند. با گذشت سال‌ها از تمریناتشان، این شکارچیان کاردان و مستعد اعزام شدند تا آگوییین را بیابند و او را به دالاران برگردانند.

نگهبان به راحتی بسیاری از اعضای تیریسگارد را دور زد. هرچند، شکارچیان در پیدا کردن کارازان و گزارش دادن مکان آن به شورا موفق شدند.

حال که کارازان دیگر امن نبود، آگوییین با استفاده از جادو برج را از دید بیگانگان مهر و موم کرد. سپس رفت تا پناهگاه تازه‌ای بیابد - پناهگاهی که نه شورا و نه تیریسگارد بتوانند هیچ‌وقت پیدایش کنند. پس از تفکر بسیار، تصمیم گرفت این دژ را در خرابه‌های سورامار باستان، در اعماق دریا بسازد. محل سکونت وی، خلوتگاه نگهبان، تا قرن‌ها بر تیریسگارد ناشناخته ماند.

# نبرد سه پتک

## ۲۳۰ سال پیش از دروازه‌ی تاریک

فرسنگ‌ها دورتر از پناهگاه پنهان نگهبان، شاه کبیر مودیموس آنویلمار و دورف هایش در وطن کوهستانی آبرون فورج رو به پیشرفت گذاشتند. در طی قرن‌ها، شراکت تجاری با ایالت‌شهرهای انسان‌ها، خزانه‌های آبرون فورج را مملو از ثروت کرده بود. شاهکارهای عظیم معماری مثل سد استون‌رات، بازدیدکنندگان کنجکاو را از آن سوی پادشاهی الفی کوئل تالاس به آن‌جا می‌کشید.

اما زیر نمای خوشبختی، درگیری‌هایی میان سه خاندان قدرت‌مند آبرون فورج به آرامی می‌جوشید: برونزبیرد ها<sup>۱</sup>، وایلدهمر ها<sup>۲</sup> و دارک آبرون ها<sup>۳</sup>.

<sup>1</sup> به معنی ریش برنزی‌ها Bronzebeards

<sup>2</sup> به معنی تبرهای وحشی Wildhammers

<sup>3</sup> به معنی آهنان تیره Dark Irons

خان مدوران برونزبیرد رهبر خاندان برونزبیرد بود، بزرگ‌ترین خاندان. این خاندان که هسته‌ی مرکزی ارتش آیرون‌فورج و طبقات بازرگانی را تشکیل داده بود، خود را ستون فقرات پادشاهی می‌دانست و ادعا می‌کرد روابط دور خونی با شاه کبیر مادیموس دارد.

وایلدهمرها میان تپه‌های پر فراز و نشیب و سطوح شیبدار یخی خارج از آیرون‌فورج زندگی می‌کردند. آن‌ها به رهبری خان خاردروس وایلدهمر به عنوان کوه‌نشینانی زبردست و به طرزی خارق‌العاده، منعطف، بدنام بودند. از آن جایی که خاندان برونزبیرد آن‌ها را زشت و ناهنجار می‌دانست، وایلدهمرها برای محکم کردن جای پای خود میان عالی‌رتبگان آیرون‌فورج با شاه کبیر مادیموس بیشتر ارتباط گرفتند.

خان تائوریسان ساحر بر دارک‌آیرون‌ها حکومت می‌کرد، کسی که در عمیق‌ترین و تاریک‌ترین گوشه‌های شهر زیرزمینی زندگی می‌کرد. تمرینات تفننی طولانی‌مدت آن‌ها با جادو، همراه با ذوق وافری که به پنهان‌کاری و طرح‌ریزی سیاسی داشتند، خشم دیگر ساکنان آیرون‌فورج را برانگیخت. تائوریسان با به کارگیری ثروت خود به عنوان اهرمی برای حفاظت از مردمش و امن ساختن مکانی در ناحیه‌هایی از آیرون‌فورج که از نظر سیاسی بی‌ثبات بودند، نظارت دقیقی بر معادن گران‌ترین جواهرها و منابع پادشاهی داشت.

پادشاه کبیر مادیموس تلاش می‌کرد تا با هر خاندانی، با عدالت و احترام برخورد کند، اما ناتوانی وی در آرام کردن درگیری‌های میان جناح‌ها، نهایتاً به فاجعه‌ای منجر شد. شاه کبیر بر اثر کهولت سن درگذشت و پیش از آن که پسر بزرگش بتواند تاج‌گذاری کند، کتری در حال جوشش آیرون‌فورج سر رفت.

کسی دقیق نمی‌داند چه کسی اولین ضربه را وارد کرد. جنگ میان سه خاندان با رقابت آن‌ها بر سر حکومت بر کوهستان، جرقه زد. نبردهای خونینی در هر گوشه‌ی پادشاهی تا زمانی طولانی و سال‌هایی وحشتناک ادامه یافت. در نهایت، خاندان برونزبیرد با استفاده از تخصص نظامی خود، وایلدهمرها و دارک‌آیرون‌ها را از کوه‌ها راند و مدعی پیروزی مطلق شد.

خاردروس شکست را تایید کرد و خاندان خود را به سمت شمال هدایت نمود. وایلدهمرها نهایتاً در ناحیه‌ای نزدیک از جنگل‌زارها ساکن شدند. آن‌ها شهر زیرزمینی عظیمی احداث کردند به نام گریم‌باتول، شهری که چندی بعد حتی آیرون‌فورج را از نظر وسعت و اعتبار به رقابت طلبید. شکستی که به تازگی رخ داده بود بر شانه‌های خاردروس سنگینی می‌کرد، اما بالاخره او و خاندانش سرنوشت خود را پذیرفته و در وطن خود پیشرفت کردند.

دارک‌آیرون‌ها به جنوب و به سمت کوه‌های رد‌ریج حرکت کردند. آن‌جا، پادشاهی جدید تائوریسان را بنا کردند که از رهبرشان نام‌گذاری شده بود. هرچند مردمان او نیز پیشرفت کردند، اما خود تائوریسان به حقارت غلتید. او رویای درخواست مجازات از عموزادگان خود در شمال، و استعمال تمام خازمودان برای خود را در سر می‌پروراند.

پس از گذشت سال‌ها از ترتیب دادن محرمانه‌ی ارتشی تازه، تائوریسان ترتیب حمله‌ی دوقطبی بی‌پروایی علیه خاندان‌های برونزبیرد و وایلدهمر داد. خان ساحر، خود حمله را بر آیرون‌فورج هدایت می‌کرد. او با تکیه بر جنگ‌جویان سرسخت دارک‌آیرونش و سپاهیان عظیم از مرگ‌برخاسته‌اش، و اسباب محاصره‌اش، عازم شد. مهاجمان پیش از آن‌که برونزبیردها بالاخره صف‌آرایی کنند و دارک‌آیرون‌ها را به رد‌ریج برگردانند، به قلب شهر رسیدند.

همسر تائوریسان، ساحره مادگود، دومین ارتش علیه گریم باتول را رهبری می‌کرد. دارک آیرون ها قلعه‌ی مقتدر را محاصره کردند و جادوهای سیاه خود را برای شکستن اراده‌ی وایلدهمرها فراخواندند. آن‌ها سایه‌های گریم باتول را به زندگی بازگرداندند و شهر پر تکاپو را به قلمروی کابوس و وحشت تغییر دادند. خاردروس وایلدهمرهای خود را در ضدحمله‌ای بی‌پروا رهبری کرده و مادگود را شکست داد. با مرگ مادگود، دارک آیرون‌ها به جنوب عقب‌نشینی کردند و آن زمان بود که خود را رو در رو با ارتش-های آیرون فورج دیدند. مادوران از حمله باخبر شده و نیروهای خود را به شمال برده بود. ارتش‌های برونزبیرد و وایلدهمر، دارک آیرون‌ها را از هر دو طرف در هم کوبیده و آن‌ها را کاملاً نابود کردند.

در مقابل دارک آیرون‌ها، مادوران و خاردروس دشمنی مشترک و هدفی تازه یافتند. آن‌ها رقابت‌های کهنه‌ی خود را کنار گذاشتند و سپاه قدرتمندشان را به جنوب فرستادند و مدعی بودند که تا وقتی تائوریسان و دارک آیرون‌های خیانت‌کارش را از صفحه‌ی جهان محو نکرده‌اند، نمی‌ایستند.

با نزدیک شدن ارتش‌های برونزبیرد و وایلدهمر، تائوریسان به زحمت به دنبال راهی برای شکست دادن دشمنانش بود. او تصمیم گرفت قدرتی آتشین از اعماق دنیا جذب کرده و آن را به عنوان سلاح به کار گیرد. سپس تائوریسان ورد نیرومندی برای حفظ پادشاهیش خواند. اما در میانه‌ی افسون‌هایش، ذهنش به سمت مرگ همسر و شکست-های اخیرش رفت و خشم قلبش را فراگرفت. غضب وی چنان رشد کرد که افسونش در صفحه‌ی طبیعت شکافی ایجاد کرد و به راگناروس، ارباب آتش نفوذ کرد.

تائوریسان، ناخودآگاه راگناروس را از صفحه‌ی طبیعت بیرون کشید و او را به پهنه‌ی آزارت فراخواند. زمین خم شد و پیچ خورد. تولد دوباره‌ی خشونت‌آمیز ارباب آتش

رشته‌ای از انفجارهای آخرالزمانی را شکل داد که آنی، خان ساحر را کشت و کوه‌های اطراف را خرد کرد.

از دوردست‌ها، مادوران و خاردروس با ترس شاهد دو نیمه شدن دنیا و وقوع طوفان‌های آتشی در ناحیه بودند. آن‌ها در آن لحظه می‌دانستند که تائوریسان خود و مردمش را نفرین کرده بود و چون نسبت به امنیت خود ترس داشتند، وایلد‌همرها و برونزبیردها رو به شمال نهاده و فرار کردند.



**تائوریسان، راگناروس ارباب آتش را به جهان فرا می خواند.**

## پس از آن و بازسازی

در سال‌های پس از جنگ سه پتک، مادوران و مردمش آبرون فورج را بازسازی کردند. خاردروس و وایلدهمرها هرچند، تصمیم به ترک گریم باتول گرفته بودند. مادگود شهر عظیم را با مرگش نفرین کرده و آن را غیرقابل سکونت کرده بود. برونزبیردها به وایلدهمرها مکانی در آبرون فورج پیشکش کردند، که در بهترین حالت تنها برای آرام کردن آن‌ها بود. مادوران از اعماق قلب می‌دانست که خاردروس بسیار مغرورتر از آن بود که چنین پیشنهادی را بپذیرد. همان‌طور که انتظار می‌رفت، حاکم وایلدهمرها به سوی تحقق آینده‌ای جدید برای خاندان خود، پیش رفت.

بعضی از وایلدهمرها در منطقه‌ای به نام نورثران ساکن شدند اما خاردروس بیشتر خاندانش را در شمال حتی پیش‌تر، به جنگل‌های هینترلندز برد. وایلدهمرها هنوز درگیر خاطرات گریم باتول بودند، و به این ترتیب تصمیم گرفتند تا از خانه‌های زیرزمینی گذشته دوری کنند. با رسیدن به هینترلندز، خاردروس و مردمش شهری با شکوه به نام آیری پیک، بالای کوه‌ها ساختند. وایلدهمرها روابط سنتی خود با دنیای



طبیعی را مستحکم کردند، جادو را تمرین کردند و با گریفن‌های باهوش نیمه‌شیر، نیمه‌عقاب- موجوداتی که فراز و نشیب‌ها و شکاف‌های کوه‌ها را خانه‌ی خود می‌دانستند- روابط دوستانه برقرار کردند. گریفن‌ها برای وایلد‌همرها به عنوان بخشی جدانشدنی از فرهنگشان، تبدیل به نماد شدند.

مادوران و خاردروس روابط سیاسی میان این دو ملت رو به بهبودی ایجاد کردند. طاق‌های عظیم تانول اسپن هم به عنوان پلی اقتصادی و هم نمادین میان قلمروهای دورف‌ها ساخته شدند. هرچند رقابت و تفاوت‌های ایدئولوژیک هم‌چنان باقی ماندند، اما دو رهبر پیمان بستند که هیچ‌گاه دوباره علیه هم سلاح به دست نگیرند.

زمانی که خاردروس و مادوران از دنیا رفتند، پسرانشان بناها را بر ساخت دو مجسمه‌ی بزرگ از این رهبران گماردند. هنرمندان این مجسمه‌ها را در ورودی سرزمین‌های جنوبی افراشتند، سرزمین‌هایی که آن‌سویشان قلمروهای دارک‌آیرون قرار داشت. آن‌جا، مجسمه‌ها به شب‌زنده‌داری خستگی‌ناپذیری مشغول بودند و چشمان سنگیشان تا همیشه به زمین‌های نابود شده‌ی الهه‌های انتقامشان خیره شده بود.

تولد دوباره‌ی راگناروس بخش بزرگی از کوه‌های رد‌ریج را تخریب کرده بود. آتشفشان خشمگینی به نام کوه بلک‌راک حالا بر پادشاهی از بین رفته‌ی دارک‌آیرون سایه انداخته بود. بناهای جنوب آتشفشان که دود از آن‌ها برمی‌خاست، به نام برنینگ استیز<sup>۱</sup> شناخته می‌شدند. شکافی که به سمت شمال دهان باز کرده بود، سیرینگ گورج<sup>۲</sup> نام گرفته بود.

<sup>۱</sup> به معنی پله‌های سوزان Burning Steppes

<sup>۲</sup> به معنی گلوی سوخته The Searing Gorge

راگناروس به شخصه تا اعماق قلب سوزان کوه بلک‌راک عقب‌نشینی کرد و از آن کمین-گاه، یعنی مولتن گر<sup>۱</sup>، دارک آیرون‌های بازمانده را به اسارت گرفت. دورف‌ها از تک‌تک دستورات ارباب طبیعی خود پیروی می‌کردند. آن‌ها قلعه‌ی جدیدی زیر کوه ساختند و آن را شهر شدو فورج<sup>۲</sup> نامیدند و در میان وطن آتشینشان، به پرورش نفرت خود نسبت به وایلد‌همرها و برونزبیردها ادامه دادند.

---

<sup>۱</sup> به معنی هسته‌ی مذاب Molten Core

<sup>۲</sup> به معنی ساخته‌ی سایه Shadow Forge

# حکومت خانوادگی آنویلمار

کنترل خانوادگی آنویلمار بر آبرون فورج با جنگ هزینه‌بر سه پتک به پایان رسید. مادوران برونزبیرد رهبری جامعه‌ی دورف‌ها را بر عهده گرفت، اما تصمیم نداشت از حاکمان قدیمیش دشمن بسازد. بنابراین، مادوران به شاهزاده‌ی خانوادگی به تازگی عزل‌شده‌ی آنویلمار و نوادگان آن‌ها، جایگاهی همیشگی بر مجلس آبرون فورج پیشکش کرد.



سرزمین های دورف ها و نوم ها.

# آزادسازی کازان

## ۱۰۰ سال پیش از دروازه‌ی تاریک

پس از شکافت، زاندالاری‌ها برای جست‌وجوی چندین جزیره‌ای که در دریای تازه تشکیل شده‌ی میان کالیمدور و پادشاهی‌های شرقی ایجاد شده بود، عازم شدند. به وسیله‌ی این سفرها بود که ترول‌ها کازان را، که جزیره‌ای تحت سلطه‌ی گابلین‌ها بود، یافتند. این موجودات ریزنقش با پوست‌های به رنگ سبز، باهوش اما زمخت بودند.

در ابتدا، این دو نژاد فاصله‌ی خود را از هم حفظ می‌کردند. زاندالاری‌ها در جست‌وجوی معدنی عجیب به نام کاجامیت به کازان آمده بودند. مصرف کاجامیت تبخیر شده باعث تاثیراتی شده بود، مثلا احساسات تحریک شده، توهم و هوش فزاینده. ترول‌ها این ماده‌ی معدنی را بسیار ارزشمند می‌دانستند و آن را جزء مقدس مراسم مذهبی و جشن‌هایشان می‌دیدند. تا قرن‌ها، رگه‌های متعدد کاجامیت در نزدیکی سطح جزیره را استخراج می‌کردند و بعضا گابلین‌ها را برای کار اجیر می‌کردند و خرده‌ریزهای بی‌ارزش

اما درخشانی که موجودات ریزنقش ارزشمند می‌دانستند، به عنوان مزد به آنها می‌دادند.

وقتی ترول‌ها منبعی غیرقابل تصور از کاجامیت را مدفون در اعماق زمین یافتند، حتی بیشتر از آنچه که زاندالاری‌ها زمانی به آن احتیاج پیدا می‌کردند، این نظم به هم خورد. به جای آن که خود برای دستیابی به این ماده زمین را بکنند، گابلین‌ها را به بردگی گرفتند و آنها را مجبور کردند تا تحت شرایط زجرآوری به استخراج مشغول شوند. تا هزاران سال، گابلین‌ها زیر یوغ ترول‌ها زجر می‌کشیدند و ضعیف‌تر از آن بودند که مقاومت کنند.

در نهایت، خود کاجامیت بود که باعث رهایی گابلین‌ها شد.

ابری از گرد کاجامیت همیشه معادن را دربرگرفته بود. با گذشت زمان، تنفس در این ابر، بر هوش... و حيله‌گری گابلین‌ها افزود. آنها محرمانه نقشه‌ی سرنگونی اربابان برده‌داریشان را با استفاده از موادی که می‌یافتند تا تله، مواد منفجره یا سلاح‌های مبتکرانه بسازند، کشیدند.

ترول‌های ناظر وقتی گروه‌هایی از گابلین، مسلح به تکنولوژی‌هایی فراتر از آنچه زاندالاری‌ها در اختیار داشتند، از معادن بیرون ریختند، شوکه شدند. این انقلاب سلطه‌ی ترول‌ها بر کازان را از دستشان گرفت و عملیات استخراج را به هدر داد و نابودی بی‌حسابی به جا گذاشت.

زاندالاری‌های باقی مانده فرارکردند و گابلین‌ها آزادی تازه‌ی خود را با همکاری پرتلاشی برای پر کردن جای خالی قدرت، جشن گرفتند. میان این غوغا، جناح‌ها و تعهدات فراوانی ایجاد شد. قدرت‌مندترین این گروه‌ها را به نام کارتل‌ها می‌شناختند. وقتی برنده‌ی دیگری از نبرد بیرون نیامد، این کارتل‌ها قرار آتش‌بسی ناآرام گذاشتند.

اختلافات هیچ‌وقت به طور کامل میان فرقه‌های مختلف گابلین از بین نرفت، اما تا دهه-ها بسیاری از نبردهایشان در زمینه‌ی اقتصادی بود. کارتل‌ها نهایتاً برای حفظ خود به تجارت روی آورده و سود خود را برای جمع کردن ثروت و قدرت بیشتر به کار گرفتند.

# گابلین های باستانی

در زمان های قدیم، نگهبان میمیرون کاجامیت را کشف کرده و از آن برای آزمایش هایی بر نژادهای مختلف استفاده کرده و هوش آنها را تا حد زیادی تقویت کرده بود. بعضی از این موارد آزمایش شده اعضای نژادی کوچک و بدوی بودند که در جنگلزارهای نزدیک اولدوار می گشتند. استفاده از کاجامیت، موجودات را به نسلی واقعا باهوش و کوشا تبدیل کرد که بعدها به نام گابلین شناخته شدند.

ویرانی ناشی از شکافت، ذخیره ی گابلین ها از کاجامیت را به پایان رساند. در طول تنها چند نسل، هوش تقویت شده ی آنها از بین رفت. گابلین هایی که در جزیره ی کازان پناه گرفته بودند تا آن موقع نقشی که کاجامیت در جامعه ی پیشینشان ایفا کرده بود را فراموش کرده بودند.



# استورم‌ویند و جنگ نول

## ۷۵ سال پیش از دروازه‌ی تاریک

در تمام پادشاهی‌های شرقی، جوامع مختلف انسانی رو به رشد گذاشتند. کوچک‌ترین و منزوی‌ترین این پادشاهی‌ها، استورم‌ویند بود. با گذشت سال‌ها این اقلیم از طریق مزارعی که در ناحیه‌ی حاصل‌خیز اطراف پراکنده بودند، به رفاه رسید. با افزایش جمعیت استورم‌ویند، شهرهای کوچکی نزدیک جنگل الوین، کوه‌های رد ریج، برایت‌وود و نان آور پادشاهی، یعنی وست‌فال، به وجود آمد.

هرچند این اقلیم نسبتاً در آرامش بود، اما خیلی زود تهدیدهایی سربرآوردند. گروه‌هایی از نول‌های وحشی اما کم‌هوش، انسان‌های هم‌سایه‌ی خود را شکارهای ساده‌ای می‌دیدند. این موجودات حیوانی گروه‌های متجاوزی به سمت کاروان‌ها، مزارع، و حتی شهرهای کوچک‌تر استورم‌ویند اعزام کردند. در پاسخ، استورم‌ویند شوالیه‌های دلاور و دیگر سربازان خود را فرستاد تا سرسختانه از سرزمین پاسداری کنند.

شهر استورم‌ویند پناه‌گاه پناه‌جویان محاصره شده‌ای شد که از خانه‌ی خود رانده شده بودند. قلب مستحکم پادشاهی نه تنها امنیت که هدایت معنوی نیز ارائه می‌داد. با گذشت دهه‌ها، کشیش‌های مذهبی از کلیسای نور مقدس لوردان به سمت جنوب رفتند تا باور خود را بگسترانند. با رسیدن به استورم‌ویند، این افراد زاهد، محفل مقدس کشیشان نورث‌شایر را تشکیل دادند. پادشاهی به این کشیشان به عنوان منبع خرد و آسایش در زمان سختی می‌نگریست.

زمانی که کشیشان مذهبی از نیروهای نور برای تسکین قلب‌ها و اذهان شهروندان استورم‌ویند استفاده می‌کردند، نیروهای ارتش از مرزهای پادشاهی پاسداری می‌کردند. هرچند هوشیاری آن‌ها از خون‌ریزی‌های عظیم در قلمروهای بیرونی جلوگیری کرد، اما نول‌ها هم‌چنان به عنوان خطر باقی بودند.

حین حکومت شاه باراتن رین، این تهدیدی که در انتظار فرصت بود، از کنترل خارج شد. نول‌ها شروع به حمله‌های بی‌پروا به خود شهر استورم‌ویند کردند. به سرعت روشن شد که این حمله‌ها تنها برای پرت کردن حواس دشمن بوده است - وقتی سربازان از شهر مراقبت می‌کردند، مزارع وست‌فال در آتش می‌سوختند. نول‌ها با نفرات چنان زیادی به شهر حمله بردند که سربازان کمی می‌توانستند برای محافظت از زمین‌های کشاورزی اعزام شوند.

این جنگ برای نول‌های وحشی تاکتیک معمولی نداشت و علت خوبی هم داشت: در گذشته هیچ‌وقت رهبری هوشمند از میان آن‌ها برنخاسته بود. رهبر گروه، گارفنگ، که نول آلفای حيله‌گری بود از گروه رد‌ریچ، سال‌های زیادی را صرف فتح گروه‌های دیگر در مناطق اطراف کرده بود. حالا ارتشی از مهاجمان وحشی تحت دستور خود داشت و

تاکتیکی عملی تا به طور موثر از آن‌ها استفاده کند. در طول یک سال پس از اولین حمله، نول‌های وی تقریباً به سومین پایگاه انسان‌ها در خارج از شهر حمله کردند.

شاه باراتن فرستادگانی به لوردران، گیلنس و پادشاهی‌های انسانی دیگر برای درخواست کمک فرستاد. اما آن‌ها کمکی نفرستادند چرا که در کمک کردن به پادشاهی کوچک‌تر و مردمی روستایی برای پایان بخشیدن به این تهدید، چیزی نمی‌دیدند. استورم‌ویند خودکفا بود، بنابراین تجارت با پادشاهی‌های دیگر به ندرت اتفاق می‌افتاد و تمایلات معنوی مردمانش به چشم دیگران عجیب و غریب می‌نمود. انسان‌های استورم‌ویند مجبور بودند خودشان از خود، دفاع کنند.

اکراه جوامع دیگر در فرستادن کمک، شاه باراتن را خشمگین کرد، به این ترتیب وی مصمم شد تا امور را در دست خود بگیرد. رهبر گروه نول‌ها در حمله به شهر استورم-ویند جسورانه عمل کرده بود؛ باراتن نیز فکر کرد که فنون جنگی به همان مقدار جسورانه نیاز بود تا او را شکست دهند.

شاه و گروهی کوچک و گلچین از شوالیه‌ها، تحت پوشش تاریکی شهر را ترک گفتند و منتظر حمله‌ی بعدی نول‌ها به دیوارهای شهر ماندند. وقتی گروه‌های حمله‌ور، هجوم آوردند، شاه و نیروهایش حرکت خود را عملی کردند- سواری سریعی به خارج شهر استورم‌ویند و به سمت کوه‌های رد ریج. حقه‌ی باراتن عملی شد: رهبر گروه هیچ نیرویی برای این حمله‌ی آن‌ها در رد ریج باقی نگذاشته بود، اما جنگ‌جوهایش را نیز همراهی نمی‌کرد. گارفنگ نیز مثل بیشتر نول‌ها عاشق این بود که بگذارد دیگران کارهای سخت را برایش انجام دهند.

اما کمپ رهبر گروه در رد ریج، با تمام ارتشش که به جنگ رفته بودند، بی‌دفاع و در معرض خطر مانده بود.

گروه باراتن یک روز و شب کامل با گارفنگ و نگهبانان شخصی وی جنگید. در آخر، خود شاه باراتن بود که شمشیری در گردن رهبر گروه فرو برد. نیمی از شوالیه‌هایش مرده بودند و بازماندگان همه زخمی بودند، اما باراتن بالاخره حکومت گارفنگ را پایان داده بود.

وقتی نیروهای نول‌ها فهمیدند که رهبرشان مرده است، با یکدیگر به اختلاف برخوردند. چندین تن از رهبران بالقوه برای گرفتن جایگاه گارفنگ با هم درگیر شدند. اما هیچ‌یک از آن‌ها حيله‌گری و مکر او را نداشتند و نول‌ها تنها شمار خود را کم می‌کردند، که باعث شد برای نفوذ به زمین‌های انسان‌ها ناتوان شوند. شاه باراتن از این اختلافات داخلی سوءاستفاده کرد. وی سربازانش را اعزام کرد و نیروهای خود را به کوه‌های رد ریج فرستاد. آن‌ها در آن مکان آن‌چه از نول‌ها باقی مانده بود را نابود کردند. هرچند گروه‌های کوچکی از این موجودات متخاصم همچنان در آن ناحیه به سکونت ادامه دادند، اما دیگر به اندازه‌ی زمان‌های گذشته، برای استورم‌ویند تهدیدی به شمار نمی‌آمدند.

شاه باراتن رین، که پس از آن به نام شکست‌ناپذیر شناخته می‌شد، به عنوان قهرمان معروف شد و پادشاهی استورم‌ویند به دوره‌ای از رفاه عالی وارد شد. پیروزی به مردم استورم‌ویند اعتماد به نفس داده بود که می‌توانستند از پس هر تهدیدی که ممکن بود سر برآورد، برآیند حتی اگر مجبور بودند بدون کمک دیگر جوامع انسان‌ها با آن رو به رو شوند. در سال‌های پیش رو، استورم‌ویند از پادشاهی‌های شمالی دیگر فاصله‌ی حتی بیشتری گرفت.

اما در بی‌خبری دنیای بیرون، اتفاقاتی در استورم‌ویند صورت گرفت که سرنوشت آزارا را برای همیشه تغییر داد.



مدیو با تصویری از سارگراس در پشت سرش.

# آخرین نگهبان

## ۴۵ سال پیش از دروازه‌ی تاریک

فرسنگ‌ها دورتر از استورم‌ویند، شورای تیریسفال به جست‌وجوی خستگی‌ناپذیر خود برای آگوبین، نگهبان خائن ادامه دادند. گروه‌های خستگی‌ناپذیر تیریسگارد دنیا را زیر و رو کردند تا آگوبین را بیابند و در دفاع از خود پاسخگو باشد.

آگوبین هرچند، در پناهگاه امن خود در اعماق مخروبه‌های غرق‌شده‌ی سورامار باستانی باقی ماند. تنها به ندرت برای قدم زدن به دنیای خارج می‌رفت. بعضی اوقات، با شورای تیریسفال ارتباطی برقرار می‌کرد و فعالیت‌هایشان را مشاهده می‌کرد. در کمال ناامیدی وی، فهمید اقدامات مداخله‌جویانه‌ی شورا در سیاست حتی آشکارتر و دردسرسازتر شده است. حالا، شورای تیریسفال به صورت فعالانه بر کشورداری ممارست می‌ورزید.

حین یکی از این اقامت‌های کوتاه مدت بود که آگوبین با نیلاس آران، یکی از سرسخت‌ترین و بی‌رحم‌ترین تیریسگاردها برخورد کرد. او ماه‌ها نگهبان را تعقیب می‌-

کرد و از ابزارهای جادویی تحت کنترل خود برای بی‌اثر ساختن جادوی نگهبان و مانع شدن از تلاش‌هایی که برای فرار کردن از چنگش می‌کرد، استفاده می‌کرد.

این برخوردهای خشمگینانه میان نیلاس و آگویین به بازی موش و گربه تبدیل شده بود. حین دوئل‌های طولانی‌مدت آن‌ها، رقبا یکدیگر را دست می‌انداختند و به دنبال نکاتی از قدرت‌ها و نقطه‌ضعف‌های یکدیگر بودند. در کمال تعجب آگویین، متوجه شد که نیلاس نسبت به شورای تیریسفال درگیر سوءتفاهم‌هایی است. نیلاس به خوبی به دسیسه‌های سیاسی شورا آگاه بود و آن‌ها را نمی‌پذیرفت.

نیلاس متوجه شد که آگویین آن شورشی خائنی که شورای تیریسفال از او ساخته بود، نیست. هم‌چنان که موارد بیشتری درباره‌ی انگیزه‌های خود نگهبان می‌فهمید، به تدریج با گرفتاری او هم‌دردی می‌کرد. نیلاس هم‌چنین حس کرد که آگویین با تاریکی نادیدنی‌ای در روحش دست و پنجه نرم می‌کند، اما با وجود این که بسیار باهوش بود اما هیچ‌گاه متوجه نشد که این نقطه‌ی تاریک در واقع حضور سرگردان سارگراس بود. او که امیدوار بود به آگویین در موفق شدن در تلاش‌هایش کمک کند، تسلیم شد و شکارش را ترک کرد.

مدت زیادی نگذشته بود که عشقی غیرمنتظره میان این دو دشمن دیرینه شکل گرفت. آن‌ها موافقت کردند که در جلوگیری از شورای تیریسفال برای نظارت بر نگهبانی دیگر، همکاری کنند. آگویین که می‌دانست نمی‌تواند جامه‌ی نگهبانیش را برای همیشه نگه دارد، راه حلی به نیلاس پیشنهاد داد. آن‌ها صاحب فرزندی می‌شدند که می‌توانست وارث قدرت‌های تیریسفالی آگویین شود. تنها آن زمان بود که نگهبانی جدید می‌توانست از نفوذ شورای تیریسفال رها شود.

نیلاس با آمادگی موافقت کرد، این نقشه را کاری رستگاری بخش برای آگویین می دید. اگر آگویین نمی توانست نقطه‌ی تاریک درونیش را تطهیر کند، شاید آن زمان می-توانست وارثی خلق کند که او را از مسئولیت‌های شخصی خود خلاص کند.

بالاخره، آگویین صاحب پسری شد که نامش را مدیو یا "نگهدار رازها" به زبان الف‌های برین گذاشت. نوزاد پیوستگی خارق‌العاده‌ای با جادو داشت، هدیه‌ای طبیعی که از والدینش به ارث برده بود. آگویین هم‌چنین قدرت‌های خود را از روح پسرک دور نگاه داشت، و همان‌جا نگه داشت تا مدیو بالغ شود.

هرچند در مدیو چیز تاریک‌تری وجود داشت: روح سرگردان سارگراس در روح بچه چرخ می‌زد. با این‌که آگویین نمی‌دانست، اما این لرد اهریمنی بچه را زمانی که در شکمش چرخ می‌خورد، تسخیر کرده بود.

آگویین و نیلاس قلمروهای دور و امنی را در جست و جوی مکانی برای رشد و تربیت مدیو زیر پا گذاشتند. بالاخره به خاطر مکان منزوی و ارتباطات ضعیفی که با دالاران و جوامع شمالی دیگر داشت، استورم‌ویند را برگزیدند. آن‌جا، نیلاس جادوگر رسمی دربار پادشاهی استورم‌ویند شد.

آگویین که آینده‌ای برای پسرش فراهم آورده بود، مدیو را تحت حمایت نیلاس گذاشت. او بچه را آموزش می‌داد و به روش‌های هنرهای آرکین تربیت می‌کرد تا این‌که زمانی می‌رسید که مدیو می‌توانست نقش نگهبانی را بر عهده بگیرد. آگویین خود استورم‌ویند را ترک کرد و از وظایف نگهبانی بازنشسته شد. قرن‌های طولانی جوهره‌اش را کشیده بود و دیگر تحمل بیشتر از آن را نداشت. از دیده‌ها پنهان شد اما از دور بر فرزند دلبندهش نظارت داشت.



نقش نیلاس به عنوان جادوگر رسمی دربار به این معنی بود که مدیو جوان نیز بخشی از دربار پادشاهی بود. با بزرگ‌تر شدن پسرک، بیشتر وقتش را در معیشت دو بچه‌ی قابل‌توجه دیگر می‌گذراند: آندوین لوتار، از نوادگان خون‌آرایی و لیان رین، شاهزاده‌ی استورم‌ویند. علی‌رغم ذوق آن‌ها بر شیطنت و ماجراجویی، این سه بچه بسیار مورد علاقه‌ی مردم پادشاهی بودند.

مدیو دوستی خود را با آندوین و لیان را قدر می‌دانست، چراکه فعالیت‌های آن‌ها معمولاً به معنی فرار از آموزش‌های سخت‌گیرانه‌ی نیلاس بود. هرچند مدیو در هنرهای آرکین فوق‌العاده بود، اما پدرش به ندرت او را تشویق می‌کرد. پدرش راهنمایی سرد و سخت‌گیر بود و همواره از پسرش می‌خواست چیزهای بیشتری به دست بیاورد. نیلاس بالاخره فاش کرد که چرا چنین به مدیو سخت می‌گرفت. به پسرش در مورد شورای تیریسفال گفت، و سلسله‌ی نگهبانان، و ارث محرمانه‌ی خود مدیو را. نیلاس می‌گفت بالاخره روزی می‌رسید که پسرک صاحب عنوان نگهبانی می‌شد. سرنوشت تمام دنیا آن زمان، مستقیماً بر شانه‌های او بود.

فشار سرنوشت و مطالعات سنگین، افکار مدیو را آزار می‌داد. استرس رو به افزایش او وقتی پسرک بالاخره به سن مناسب رسید، موجب عواقب فاجعه‌باری شد. شب چهاردهمین تولدش، اضطراب فزاینده‌ی مدیو، نیروهای نگهبانی به خواب‌رفته‌اش را بیدار کرد. رویاهای تبداری با فریادهای نیروهای تیریسفالی درونش که برای آزاد شدن زوزه می‌کشیدند، به جوانک حمله‌ور شدند.

نیلاس با بیچارگی سعی داشت به پسرک کمک کند، اما نیروهای خارق‌العاده‌ی درون مدیو بیرون ریختند و پدرش را کشتند. پس از آن پسرک به کمای عمیقی فرو رفت. تا

سال‌های بسیاری، بیهوش در صومعه‌ی نورث‌شایر استورم‌ویند خوابیده بود و کشیش‌ها به او سر می‌زدند و دوستان وفادارش، آندوین و لیان از او مراقبت می‌کردند.

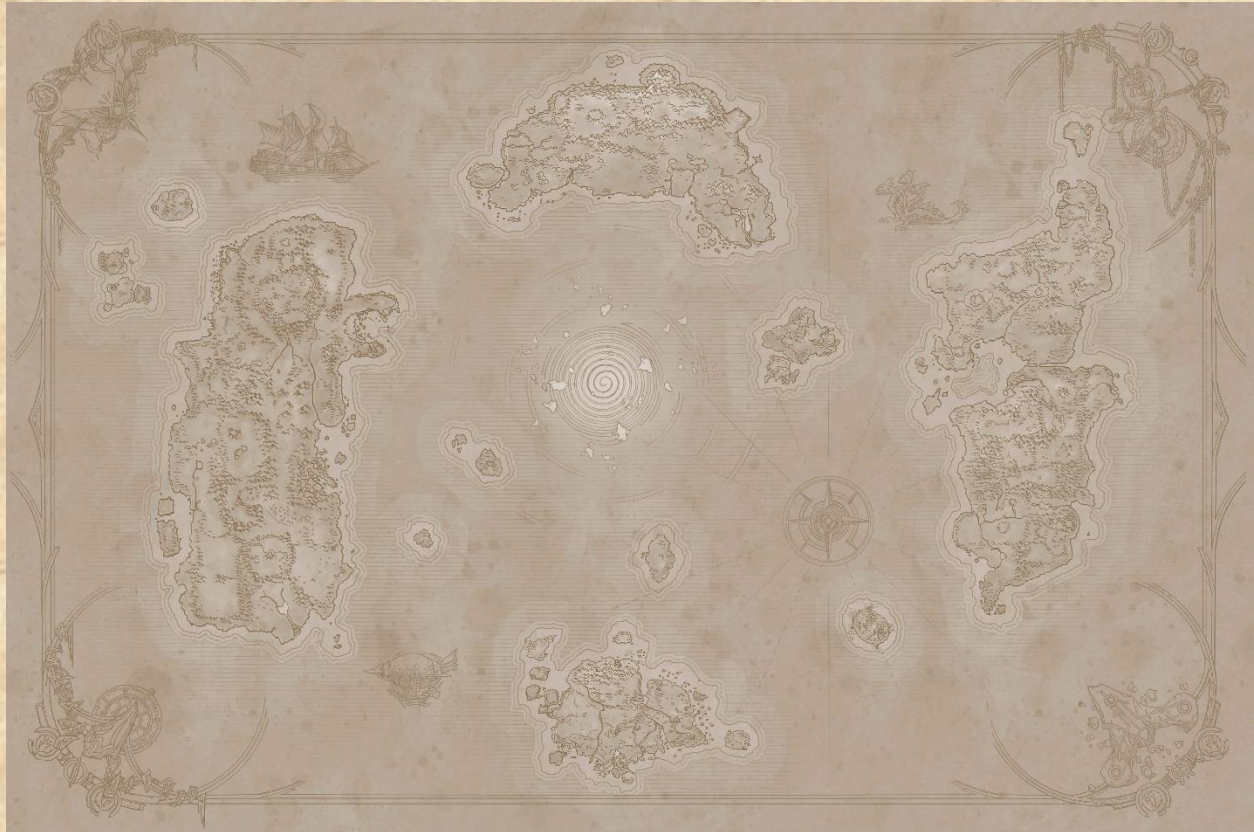
وقتی مدیو بالاخره به هوش آمد، متوجه شد دنیای اطرافش تغییر کرده است. لیان برای جانشینی پدر، باراتن، به عنوان شاه استورم‌ویند آماده می‌شد. آندوین لوثار در ارتش استورم‌ویند شوالیه‌ای شده بود. با خو گرفتن تدریجی مدیو با زندگی جدیدش، متوجه قدرت عظیمی در نوک انگشتانش شد و تلاش می‌کرد از آن برای محافظت دنیا از نیروهای اهریمنی استفاده کند. علی‌رغم کمای عجیبش، معمولی به نظر می‌رسید و به کشیش‌ها اطمینان خاطر داد که هیچ مشکلی نبود.

حتی خود مدیو نیز از این‌که سارگراس هنوز در روحش پنهان بود و با ظرافت در هر فکر و عمل او می‌چرخید و آن را به سرانجامی تاریک‌تر سوق می‌داد، خبر نداشت. بالاخره، تایتان شکست‌خورده وسیله‌ی بی‌عیب و نقصی یافته بود که به وسیله‌ی آن می‌توانست حمله‌ی بعدی لژیون به آرزا را آغاز کند.



برج کارازان، خانه آینده ای نگهبان مدیو.





پایان جلد اول.

سایت رسمی دوران اژدها

<http://Dragonage.ir>

سایت رسمی کالیمدور

<http://Kalimdor.ir>

کانال تلگرام دوران اژدها

[https://t.me/Dragon\\_Age](https://t.me/Dragon_Age)

کانال تلگرام کالیمدور

[https://t.me/Kalimdor\\_IR](https://t.me/Kalimdor_IR)

صفحه اینستاگرام دوران اژدها

<https://www.instagram.com/dragonage.ir>

صفحه اینستاگرام کالیمدور

[https://instagram.com/kalimdor\\_ir](https://instagram.com/kalimdor_ir)

