

(Podrobně:

**-10,000 Válka Prastarých:** tři svazky doporučuji sehnat a přečíst, zveřejnění těchto textů je nezákonné.)

### **Titáni a formování vesmíru**

Nikdo přesně neví, jak vlastně vesmír vznikl. Někteří tvrdí, že katastrofická kosmická exploze poslala nekonečné světy do obrovské Velké Tmy – světy, které jednou ponесou životní formy zázračné a ohromné rozmanitosti. Ostatní věří, že vesmír byl stvořen jako celek všemohoucí bytostí. Ačkoliv přesný původ vesmíru zůstává nejistý, je jasné, že rasa mocných bytostí povstala, aby přinesla stabilitu rozličným světům a zajistila bezpečnou budoucnost pro bytosti, které ji budou následovat v jejich stopách.

Titáni, obrovití bohové s kovovou kůží z dalekých částí kosmu, prozkoumali nově narozený vesmír a začali pracovat ve světech, na které narazili. Utvářeli světy vztyčováním mohutných hor a hloubením nekonečných moří. Rozdýchali oblaka a větry do bytí. To všechno bylo součástí jejich nezměrného a prozíravého plánu na vytvoření řádu místo chaosu. Také dali nižším rasám moc k pečování o jejich dílo a k udržování celistvosti jejich světů.

Vedeni elitní skupinkou známou jako Pantheon, Titáni vnesli řád do stovek milionů světů rozptýlených ve Velké Tmě během prvních dnů tvoření světa. Laskavý Pantheon, který usiloval o ochranu těchto světů, byl vždy ostražitý vůči hrozbě útoků od ničemných bytostí z Netheru. Nether, mezihvězdná dimenze magie chaosu, která spojovala nesčetné světy vesmíru, byl domovem nekonečného počtu démonických bytostí, které usilovali jen o zničení života a pohlcení žijícího vesmíru. Titáni, neschopni přijmout zlo v jakékoliv formě, usilovali o nalezení cesty k zastavení neustálé hrozby v podobě démonů.

### **Sargerasy a zrada**

V průběhu času démoni dokázali nalézt cestu do světů Titánů a tak Pantheon vyvolil svého nejlepšího válečníka, Sargerase, do první linie obrany. Sargeras, vznešený bronzový obr, plnil své úkoly po nespočetná tisíciletí, vyháněl a ničil demony kdekoliv, kde na ně narazil. Během bojů narazil Sargeras na dvě mocné démonické rasy, obě dvě byly závislé na čerpání síly a převahy z fyzického vesmíru.

Eredar, zákeřní ďábelští kouzelníci, používali svá kouzla k napadení a zotročení řady světů. Domorodé rasy těchto světů byly mocí Eredar zmutovány a z jejich příslušníků se také stali démoni. I Sargerasovy téměř neomezené síly byly málo na porážku ničemných Eledar. Sargeras byl velmi zneklidněn zkažeností a vše-pohlucujícím zlem bytostí. Neschopen přijít na původ této zkaženosti, začal Titán sklouzávat do sklíčenosti. Navzdory své rostoucí depresi Sargeras vesmír těchto kouzelníků zbavil. Chytil je do pasti v rohu Twisting Netheru.

Když se jeho zmatenost a neštěstí prohloubily, byl Sargeras nucen bojovat proti jiné skupince se záměrem narušit Titány nastolený pořádek: Nathrezim (také známi jako DREADLORDS (Páni děsu)). Tato rasa upírských démonů si podrobila množství obývaných světů. Ovládla jejich obyvatele a obrátila je k temnotě. Hanební Nathrezim štváli jednotlivé národy proti sobě. Vzbuzovali v nich bezmyšlenkovitou nedůvěru a nenávisť. Sargeras Nathrezim snadno porazil, ale jejich zkaženost na něj hluboce zapůsobila.

Jak pochyby a nejistota postupně ovládaly Sargerasovy smysly, postupně ztrácel jakoukoliv



víru, jak v jeho poslání, tak i v Titánskou vizi uspořádaného vesmíru. Nakonec začal věřit, že představa pořádku byla bláhovostí, a že chaos a zkáza jsou jedinou jistotou v temném a osamělém vesmíru. Jeho společníci Titáni se pokusili přesvědčit ho o jeho omylu a zklidnit jeho zuřící emoce, ale Sargeras jejich míněním opovrhoval. Sargeras navždy opustil jejich řady a vydal se hledat vlastní místo ve vesmíru. Ačkoliv byl Pantheon z jeho odchodu velmi zarmoucen, Titáni nikdy nemohli předpovědět, jak daleko jejich ztracený bratr může zajít.

Jakmile Sargerasovo šílenství pohltilo i poslední známky jeho ušlechtilého ducha, začal věřit, že za neúspěch stvoření můžou sami Titáni. Rozhodl se tedy, že zničí všechnu jejich práci v celém vesmíru. Chtěl toho dosáhnout vytvořením nezastavitelné armády, která uvrhne celý

vesmír v plameny.

Dokonce i Sargerasova titánská podoba se v důsledku zkaženosti, která zamořila jeho kdysi vznešené srdce, změnila. V jeho očích, vlasech a vousech vypukl oheň a jeho bronzová kůže se potrhala, aby mohla odkrýt nekonečnou zásobu ohromné nenávisti.

Ve svém běsnění zničil Sargeras vězení Eledarů i Nathrezimů a osvobodil tyto odporné demony. A tak se tyto vychytralé příšery rozhodli sloužit tomuto temnému Titánovi, kde jen to je možné. Z řad démonů si Sargeras vybral dva šampióny, kteří budou velet jeho armádě jeho armádě zkázy. Kil'jaeden Podvodník byl vybrán, aby našel ty nejprohnilější rasy v celém vesmíru a naverboval je do řad Sargerasovi armády. Druhý šampión Archimonde Poskvρνitel měl za úkol vést Titánovu armádu do boje proti komukoliv, kdo se postaví Sargerasově vůli.

Prvním krokem, který učinil Kil'jaeden Podvodník, bylo zotročení upířích Pánů Děsu. Páni děsu mu sloužili jako osobní agenti, kteří po vesmíru pátrali po primitivních rasách, které by mohli zkažit a přivést do obětí jejich pána. První mezi Pány děsu byl Tichondrius Temnachtivý. Tichondrius sloužil jako Kil'jaedenův dokonalý voják a byl odsouzen k roznášení Sargerasovi plamenné vůle do všech temných zákoutí vesmíru.

Mocný Archimonde si také pořídil vlastní agenty. Vyvolávající zlomyslné Pány pekel a jejich barbarského vůdce, Mannoroth ničitele, Archimonde doufal, že má konečně dostatečnou sílu k zastavení stvoření všeho života.

Jakmile Sargeras uviděl, že jeho armády jsou shromážděny a připraveny uposlechnout každý jeho rozkaz, vypustil jeho bouřlivé síly do ohromné Velké Tmy. Poté nazval svoji armádu Plamennou Legií. Ani doteď není jasné kolik světů zničil a spálili při jejich Planoucí Křížové výpravě.

#### Staří bohové a stavění Azerothu

Neuvědomující si Sargerasova záměru zničit jejich nesčetnou práci, pokračovali Titáni v pohybu ze světa do světa, formující a organizující každou planetu pro co se hodila. V průběhu jejich cesty narazili malý svět, který je později známý jako Azeroth. Jak šli Titáni přes prvotní krajinu tohoto světa, narazili na množství nepřátelských elementárních stvoření. Tito elementálové, ctění jako rasa bytostí nezměrného zla, jsou známí pouze jako Staří Bohové,

slíbili, že zaženou Titány pryč a ponechají tak jejich svět nedotčený kovových doteků Titánů.

Pantheon, vyrušený sklonem pro zlo Starých Bohů, vedl válku proti elementálům a jejich temným pánům. Armády Starých bohů byli vedeni nejmocnějším poručíky: Ragnarosem Pánem ohně, Therazane Matkou skal, Al'Akir Pánem větrů a Neptulon Pánem přílivu. Jejich chaotické síly se střetávali po celé tváři světa s kolosálními Titány. Ačkoliv byli elementálové silní mimo rozsah smrtelnosti, nemohli jejich společné síly zastavit mocné Titány. Jeden po druhém Páni živlů padli a jejich síly byly rozptýleny.

Pantheon zničil pevnosti Starých bohů a uvěznil pět zlých bohů daleko pod povrch světa. Bez moci Starých Bohů připoutat jejich bouřlivé duše k fyzickému světu byli elementálové vyhnáni do hlubinných plání, kde mohou mezi sebou zápasit na věky věků. S odchodem elementálů se příroda uklidnila a svět se srovnal do pokojné harmonie. Titáni viděli, že hrozba byla zažehnána a dali se do práce.

Titáni zplnomocnily spoustu ras k pomáhání utváření světa. K vykopání ohromných jeskyní do země Titáni stvořili trpaslíkům podobné hliněné, žijící magické kameny. Na pomoc při vylovení a vyzvednutí země z mořského dna, vytvořili Titáni obrovské, ale mírumilovné mořské obry. Po mnoho věků Titáni hýbali a tvarovali zemi až z toho zbyl jenom jediný perfektní kontinent. Uprostřed světadílu Titáni utvořili jezero jiskřících energií. Jezero, které pojmenovali Studna Věčnosti, zdroj života pro Azeroth. Její mocná energie vyživovala kosti světa a posilnila život k ujmoutí se v úrodných zemích. Po čase se rostliny, stromy, příšery a stvoření všech druhů začali radovat z původního kontinentu. Jak soumrak udeřil na poslední den jejich práce, pojmenovali Titáni první kontinent Kalimdor: „ Země věčného svitu hvězd“.

#### Dračí břemeno

Titáni byli spokojeni s novou podobou tohoto malého světa a chystali se Azeroth pomalu opustit. Nicméně, ještě před svým odchodem pověřili nejmocnější rasu tohoto světa dohledem na Kalimdorem. Tato rasa měla zajistit aby žádná síla nenarušila jeho klid. V této době zde žilo mnoho dračích vážek. Mezi nimi žilo pět mocných vážek, které drželi nadvládu nad ostatními. A byly to právě tyto vážky, které byly Titány pověřeny k vedení tohoto nadějného světa. Nejmocnější z členů Pantheonu předali těmto vůdcům část své moci. Tito vznešení draci se stali známými jako Ohrmoná Vzezření.

Aman'Thul, praotec Pantheonu, uložil část své kosmické moci do velkého bronzového draka – Nozdormu. Praotec zmocnil Nozdorma ke střežení samotného času a hlídání stále se proplétajících nitek osudu. Klidný Nozdormu byl znám jako Věčný.

Eonar, patronka všeho živého, dala část své síly červenému obru Alexstrasze. Alexstrasze se poté vždy říkalo Nosička Života a byla pověřena ochranou všech živých bytostí na celém světě. V důsledku své prvotřídní moudrosti a bezmezného soucitu byla korunována Dračí Královnou a získala nadvládu nad svým druhem.

Eonar také obdařila Alexstraszinu mladší sestru, malou a mrštnou dračiči Yseru, částí přírodního vlivu. Ysera upadla do nekonečného transu, směřující k probouzejícímu Snu Tvoření. Známá jako Snílek měla dohlížet na rostoucí divočinu její zelené říše – Smaragdového Snu.

Norgannon, strážce Titánského učení a vedoucí mág, podaroval modrého draka Malygose částí své ohromné moci. Od té doby se Malygosovi říkalo Splétač Kouzel, strážce magie a

skrytého tajemství.

Khaz'goroth, Titánský tvůrce a kovář světa, propůjčil část svém ohromné moci mocnému černému drakovi Neltharionovi. Dobrosrdečnému Neltharionovi, také známému jako Strážce Světa, byla dána nadvláda nad pevninou a hlubinami světa. Ztělesňoval sílu půdy a sloužil jako Alexstraszin největší pomocník. Takto posílení byli mocní draci, pověřeni ochranou Azerothu. S mocnými draky za zády opustili Titáni navždy Azeroth. Naneštěstí to bylo jen otázkou času, než se Sargeras o existenci čerstvě stvořeného světa dozvěděl...

Probouzející se svět a Studna věčnosti

Deset tisíc let před tím, než se lidé a orkové střetli v První Válce, svět Azerothu představoval jediný velký kontinent, obklopený mořem. Tato pevnina, známá jako Kalimdor, byla domovem pro množství rozličných ras a bytostí, soupeřících o přežití proti divokým živlům probouzejícího se světa. V temném středu kontinentu leželo tajemné jezero žhnoucích energie. Jezero, jež bylo později nazváno Studna věčnosti, bylo pravým srdcem magie a přírodní síly světa. Čerpající svou energii z Velké Tmy, fungovala Studna jako mystický zdroj, který vydávala svou silnou energii po celém světě a vyživovala tak život ve všech jeho podivuhodných formách.

Jednoho dne, primitivní klan nočních lidí opatrně doputoval až ke břehům okouzlujícího jezera. Divocí lidé, ovlivněni silou jezera, si na jeho březích postavili primitivní obydlí. Postupem času síla Studny učinila členy kmene silnými, chytrými a téměř nesmrtelnými. Klan přijal jméno Kaldorei, které znamenalo „děti hvězd“ v jejich rodném jazyce. Na oslavu jejich bující společnosti vybudovali okolo jezera mnoho úžasných staveb a chrámů.

Kaldorei, neboli noční elfové, jak se jim později říkalo, uctívali bohyni hvězd Elune a věřili, že ve dne spí uvnitř třpytu Studny. První elfí proroci a knězi studovali Studnu s neukojitelnou zvědavostí, hnáni touhou objevit její nevyslovitelnou sílu a taje. Jak jejich společenství rostlo, prozkoumávali elfové Kalimdor a setkávali se s jeho ostatními obyvateli. Jedinými bytostmi, které byli mocnější než oni, byli prastaří a mocní draci. Elfové zjistili, že draci se považují za ochránce světa a pochopili, že bude lepší jejich tajemství nechat na pokoji.

Díky své výjimečnosti se elfové postupně setkali a spřátelili s mnoha mocnými bytostmi. Jedním z nich byl Cenarius, mocný polobůh pravěkých lesů. Ušlechtilý Cenarius byl k učení elfů laskavý a naučil je mnoho o světě přírody. Kaldorei si vybudovali silné cítění k lesům Kalimdoru a oddávali se harmonii přírody.

Jak plynuly zdánlivě nekonečné roky, civilizace elfů se rozrostla jak plošně, tak i kulturně. Jejich chrámy, silnice a obydlí se táhly po celé ploše kontinentu. Azshara, krásná a chytrá elfí královna, nechala postavit na břehu Studny ohromný a obdivuhodný palác, který pojmul její nejbližší služebníky. Její služebníci, kterým říkala Quel'dorei nebo „Urození“, plnili každý jejich příkaz a věřili že jsou lepší než zbytek elfů. Ačkoliv královna Azshara byla milována celým svým lidem, Urození byli tajně zbytkem elfů nenáviděni.

Sdílejí zvědavost vůči Studně Věčnosti, přikázala Azshara urozeným objevit její tajemství a odhalit její pravý význam na světě. Urození se do práce ponořili a studovali Studnu bez přestání. Postupem času přišli na to jak sílu Studny usměrňovat a používat. Jak jejich experimenty pokračovali, Urození zjistili že mohou pomocí nově objevené energie libovolně jak budovat, tak i ničit. Neopatrní Urození si chtěli přivlastnit nebezpečnou magii pramenící ze Studny. I přesto, že Azshara a její pomocníci věděli jak je tato magie nebezpečná, začali ji

používat s bezohlednou bezstarostností. Cenarius a mnoho moudrých elfů je varovalo, že takováto nedbalost může skončit jen obrovskou nehodou. I přesto, Azshara a její následovníci pokračovali v rozšiřování svých stále rostoucích sil.

Jak jejich moc rostla, na Azsharu a Urozené dolehla velká změna. Nadutí Urození začali být na své elfské druhy krutí a přehnaně tvrdí. Temná rouška zakryla Azsharinu bývalou krásu a královna se začala stranit všech elfů s výjimkou Urozených kněžů.

Mladý učenec Malfurion Stormrage, který strávil mnoho času studiem učení druidů, začal tušit, že je to právě ohromná moc Studny, která kazí Urozené a jeho milovanou královnu. Ačkoliv si nedokázal představit zlo, které mohlo přijít, věděl, že život nočních elfů se brzy navždy změní...

Válka Prastarých

### **10 000 let před Warcraftem**

Nedbalé používání magie Urozených poslalo zčeřenou spirální energii zpět do Věčné Velké Tmy. Proudící zčeřené energie byli ucítěny cizími myslmi. Sargeras Velký Nepřítel všeho života, Ničitel Světů ucítil tyto mocné proudy a byl tažen k jejich zdroji. Zkoumajíc prvotní svět Azeroth a cítící nekonečnou energii pocházející ze Studny Věčnosti, byl Sargeras pohlcen neukojitelným hladem. Velký bůh bezejmenné nicoty se rozhodl zničit tento svět a vzít si jeho energii.

Sargeras seskupil jeho obrovskou Plamennou Legii a vyrazil ke světu Azeroth. Legii, zahrnující milion ječících démonů, ze vzdálených koutů vesmíru, a démonů hladových po dobývání, a kterou připravili Sargerasovi poručíci, Archimonde Poskvrnitel a Mannoroth Ničitel, byla připravena na úder.

Královna Azshara, přemožena záchvatem její vlastní magie, se stala obětí Sargerasovy obrovské moci a dovolila mu vstoupit do jejího světa. Dokonce i její služebníci Urození se poddali uctívat Sargerase jako jejich boha. Aby ukázali svoji oddanost Legii, pomohli Urození jejich královně otevřít obrovský portál do hlubin Studny Věčnosti.

Když už byli všechny přípravy u konce, Sargeras začal svou katastrofální invazi do Azerothu. Váleční démoni Plamenné Legie vtrhli začali obléhat spící města nočních elfů. Pod vedením Archimoda a Mannorotha se Legie hrnula zeměmi Kalimdoru, nechávajíc za sebou jen prach a popel. Démoní velitelé k zemi přivolávali žhnoucí pekelníky, kteří jako hořící meteority padaly na věže půvabných Kalimdorských chrámů. Skupina planoucích, krvežíznivých zabijáků známých jako Doomguard křížovala pole Kalimdoru zabíjejíc vše co jim stálo v cestě. Bandy divokých, démonických pekelníků zpusťovali krajinu bez jediné známky odporu. I přesto, že stateční Kaldoreišti válečníci bránili svou prastarou domovinu. Byli však nuceni krok za krokem ustupovat před běsněním Plamenné Legie.

A tak musel Malfurion Stormrage najít pomoc pro jeho lid. Stormrage, jehož vlastní bratr, Illidan, zkušený v magii Urozených, byl rozzloben rostoucí zkažeností mezi vyšší vrstvou. Po přesvědčení Illidana, aby zanechal své nebezpečné zuřivosti, se Malfurion vydal najít Cenaria a shromáždit síly odporu. Překrásná mladá kněžka, Tyrande, se rozhodla provázet oba bratry ve jménu Elune. Ač Malfurion i Illidan sdíleli lásku ke kněžce, srdce Tyrande patřilo jen Malfurionovi. Illidan byl rozzlobený rašícím Malfurionovým románkem s Tyrande, ale věděl že jeho zármutek je nic proti bolesti z jeho magického návyku.

Illidan, u kterého rostla závislost na posilující energii magie, stále bojoval s drtivým hladem po opětovném vsřebání energie Studny Věčnosti. Naštěstí s Tyrandinou trpělivou podporou byl Illidan schopný pomoci jeho bratrovi v hledání poloboha Cenaria. Cenarius, který bydlel v posvátných Měsíčních mokřinách vzdálených od hory Hyjal, souhlasil že pomůže nočním elfům najít starověké draky a získat jejich pomoc. Draci, vedeni obřím červeným kolosem jménem Alexstrasza se poslat své mocné vážky, aby zničili démony i jejich pekelné pány.

Cenarius povolal duše kouzelných lesů, aby povstali stromoví lidé, které vedl proti legii v odvážném pozemním útoku. Když se spojenci nočních elfů přiblížili Azsharařině chrámu a Studni Věčnosti, boj započal. Navzdory síle nově nalezených spojenců si Malfurion a jeho společníci uvědomili, že Plamennou Legii není možno zničit pouze válečnou silou.

I když boj zuřil okolo hlavního města očarované královny, ta čekala jen na příjezd Sargerase. Pán Legie se připravoval na vstup do zničeného světa přímo skrz Studnu Věčnosti. Jak se nepopsatelně velký stín táhl blíže a blíže na povrch Studně Věčnosti, Azshara shromažďovala její nejmocnější Urozené. Pouze sjednocením jejich magické energie dohromady mohli vyčarovat průchod tak veliký, aby stačil pro i pro Titána.

Boj zuřil na pláních Kalimdoru, avšak náhle nastav zvrát v událostech. Detaily byli ztraceny v čase, ale je známo, že Neltharion dračí vzezření země, se rozhněval a jeho plamen, dštící z jeho rozštěpeného já, ho přivedl na temnou stranu. Sám se přejmenoval na Deathwing a pět z jeho soukmenovců odnesl z žáru bitvy.

Deathwingova náhlá zrada byla tak zničující, že těch pět dračích vážek se nikdy nezotavilo. Zraněná a šokovaná Alexstrasza s ostatními vznešenými draky byli nuceni opustit jejich smrtelné spojence. Malfurion Stormrage a jeho společníci byli nyní v beznadějném přečíslení a sotva přežili následný útok.

Malfurion přesvědčen o tom, že Studna Věčnosti je hlavní spoj démonů k fyzickému světu, se rozhodl Studnu zničit. Jeho společníci věděli, že Studna Věčnosti je zdroj jejich nesmrtelnosti a moci, a proto se zalekli tohoto náhlého nápadu. Jen Tyrande viděla moudrost Malfurionovi teorie. Přesvědčila Cenaria i jeho druhy, aby udeřili na Azsharanin chrám a našli cestu jak zavřít Studnu Věčnosti navždy.

### Rozdělení Světa

Vědic že zničení studny by mu zabránilo ve znovu-ovládnutí magie, Illidan sobecky opustil družinu a vydal se varovat Urozené před Malfurionovým plánem. Díky šílenství pramenící z jeho závislosti na magii a bodavou záští k lásce mezi Malfurionem a Tyrande, necítil Illidan žádné výčitky ze zrazení Malfuriona a sympatizování s Azsharou a jejími zástupy. Nad všechno slíbil Illidan chránit Studnu všemi prostředky.

I přes zármutek nad odchodem svého bratra vedl Malfurion své společníky do srdce královnina chrámu. Avšak jak vtrhli do hlavní audienční síně, našli Urozené uprostřed jejich konečného temného zaklínání. Společné kouzlo vytvořilo nestabilní vír energie uprostřed hloubek rozbouřené Studně. Jak se zlověstný stín Sargerasův blížil k povrchu, Malfurion a jeho spojenci museli zaútočit.

Azshara, která obdržela Illidanovo varování, byla na návštěvu více než připravena. Téměř všichni Malfurionovi druzi padli díky mocným královniným kouzlům. Tyrande se pokoušela napadnout královnu zezadu, ale byla chycena královniným Urozeným gardistou. Ačkoliv

stráž porazila, trpěla bolestí z obdržení zranění na rukou. Když Malfurion uviděl svou lásku, poddal se vražednému hněvu a rozhodl se ukončit Azsharanin život.

Bitva zuřila vně i uvnitř chrámu, Illidan se zjevil ze stínů blízko břehů velké Studně. Poklekl ke Studni a do jím, speciálním postupem, vyrobených ampulek nabral třpytící se vodu ze Studně Věčnosti. Přesvědčený o faktu, že démoni rozdrtí civilizaci nočních elfů, plánoval ukrást posvátné vody a nechat si jejich energii jen pro sebe.

Boj mezi Malfurionem a Azsharou poškodil kouzlo Urozených. Nestabilní vír uvnitř hloubek Studně explodoval rozdmýchal katastrofální řetězec událostí, který rozdělil svět navždy. Masivní exploze zničila chrám až k základům a rozeslala ničivá zemětřesení po celém umocněném světě. Zatímco žár bitvy Legie i s nočními elfy zuřil kolem a nad zničeným hlavním městem, kolísající Studna Věčnosti se zborčila sama uvnitř sebe.

Výsledný tragický výbuch rozbil zemi a zakryl nebe.

Jak otřesy z imploze Studně vylekali kosti země, moře se vyřítila zaplnit otevřenou ránu v zemi. Téměř osmdesát procent hmoty tvořící zemi Kalimdoru, bylo rozprášeno a zůstalo pouze několik oddělených světadílů obklopující nové běsnící moře. Uprostřed nového moře, kde kdysi stála Studna Věčnosti, teď byla prudká bouře ohromné zuřivosti a chaotické energie. Tato strašlivá jizva, známá jako Maelstorm nikdy nepřestane v jejích zběsilých vývrtekách. Bude tam navždy, aby připomínala strašlivou katastrofu...a jako utopie éry, která byla ztracena navždy.

I přes nepříznivé vyhlídky se královně a její Urozené elitě podařilo přežít boží soud. Mučení a krocení silami, jež vypustili. Byli královna Azshara a její společnost táhnuti dospod vzteklého moře implozem Studně Věčnosti. Prokletí a transformování nabyli nových tvarů, tvarů ohavných hadích nagů. Azshara samotná, rozšířená nenávistí a hněvem se stala monstrózní zrůdou, odrážející zlostí a zlobou, jež byla vždy v skryté uvnitř její duše.

Tam pod vírem Maelstromu, vybudovali Nagové nové město, ve kterém by mohli obnovit jejich moc. Bude to trvat více jak deset tisíc let než se nagové ukáží pozemnímu světu.

Hora Hyjal a Illidanův dar

Nemnoho nočních elfů co přežilo strašnou explozi vyrazilo na narychlo vyrobených vorech k nejbližší pevnině na obzoru. Snad jen díky přízni Elune přežili Malfurion, Tyrande a Cenarius. Unavení hrdinové souhlasili, že povedou ty co přežili k vytvoření nového domova pro jejich lid. Jak mlčky cestovali po novém moři, zkoumali vrak jejich světa, který stvořili svým nápadem. Ač byl Sargeris a jeho Legie odtrhnuta od tohoto světa, hrdinové museli přemýšlet o strašlivé ceně, kterou si vyžádalo toto vítězství.

Bylo zde i mnoho Urozených, kteří přežili výbuch bez jediného škrábnutí a ti se vydali na cestu k nové zemi společně s ostatními nočními elfy. I přes jisté pochybnosti o motivech Urozených, byl Malfurion přesvědčen, že nemohou způsobit žádné škody bez energie Studny.

Jak unavení noční elfové dorazili na břehy nové země, spatřili, že svatá hora Hyjal přečkala neštěstí. Hledajíc nový domov, kde by se noční elfové znovu usadili, lezl Malfurion a jeho následovníci po svazích hory až došli jejího větrného hřebenu. Při sestupu, do zalesněné prohlubně mezi dvěma obrovskými vrcholy, našli malé klidné jezero. K jejich zděšení

shledali, že jezero bylo poskvrněno magií.

Illidan, který také přežil katastrofu, dosáhl hřebenu ještě před příchodem Malfuriona. Illidanovo přání bylo udržet toky magie ve světě, a tak vylil jeho nádoby obsahující drahocennou vodu ze Studně do horského jezírka. Mocná energie studny však zapříčinila splynutí v novou Studnu Věčnosti. Illidan jásající nad vítězstvím a věřící, že nová Studna byla dar pro nové generace, byl nepříjemně překvapen, když zjistil, že jeho bratr ho dohnal. Malfurion mu vysvětloval, že magie Study je vrozeně chaotická a její použití vede pouze k prohloubení zkaženosti a sporům. Přesto se Illidan nehodlal vzdát své magické síly.

Vědic kam by Illidanovi bezohledné plány nakonec vedli, rozhodl se Malfurion vypořádat se s jeho poblázněným bratrem jednou pro vždy. S pomocí Cenaria, uvěznil Malfurion jeho bratra uvnitř obrovského podzemního vězení do kolečkováného vozíku, kde zůstane spoutaný a bezmocný do konce věků. Aby se naprosto ujistil o tom, že Illidan zůstane tam, kde má být. Pověřil Malfurion mladou dozorkyni Maiev Shadowsong jako jeho osobního žalárníka.

Protože hrdinové věděli, že zničení nové Studně by mohlo přinést ještě větší katastrofu, rozhodli se, že nechají studnu tak jak je, jelikož Malfurion usoudil, že si elfové nikdy více neosvojí magii. Pod Cenariovým bdělým okem se začali učit tajům druidismu, v naději že se jim podaří alespoň trochu vyléčit zraněnou zemi a zalesnit jejich milovanými lesy úpatí hory Hyjal.

Strom světa a smaragdový sen

### **9000 let před Warcraftem...**

Po mnoho let se noční elfové snažili neúnavně obnovit vše na jejich zmučené prastaré domovině. Zanechávajíc jejich zničené chrámy a cesty zarůst, začali noční elfové stavět nová obydlí mezi zelenými stromy a ve stínech hory Hyjal. Časem se z jejich tajemných příbytků vrátili i draci, kteří přežili Rozdělení.

Alexstrasza rudá, Ysera zelená a Nozdormu bronzový se snesli na poklidné mokřiny druidů zkoumajíc ovoce práce nočních elfů. Malfurion, který se stal Arci-druidem nesmírné moci, přivítal mocné draky pověděl jim o stvoření nové Studni věčnosti. To draky poplašilo a začali spekulovat o tom že by s pomocí nové Studně mohla Legie znovu zaútočit. Malfurion a tři draci se dohodli, že musí zajistit, aby agenti Plamenné Legie nikdy nenalezli novou Studnu.

Alexstrasza Životavázač, vložil jeden okouzlený žalud od Studny Věčnosti. Žalud vzbuzený mocí magických vod vyklíčil k životu jako obrovský strom. Mohutné kořeny rostly z vod Studně a při pohledu na korunu se zdálo že se dotýká nebe. Nezměrný strom bude připomínkou spjatosti nočních elfů s přírodou, a jeho životadárné kořeny se roztáhnou do země, aby časem hojili zbytek světa. Noční elfové dali Stromu Světa jméno Nordrassil, což v jejich rodném jazyce znamená „koruna nebes“.

Nozdormu Věčný okouzlil seslal na strom mocné kouzlo, které zapříčiňovalo, že dokud bude Strom Života stát, nikdo z lidu nočních elfů nebude postižen žádnou chorobou ani nemocí.

Ysera Snící také okouzila Strom života, tentokrát kouzlem, které se váže k jejímu světu, nadpozemské dimenzi známé jako Smaragdový sen. Smaragdový sen, obrovský stále se měnící svět duší, existoval za hranicemi fyzického světa. Z snu Ysera regulovala příliv a odliv přírody a vývoj světa samotného. Druidi nočních elfů včetně Malfuriona Samotného byli vázáni ke snu skrz Strom Světa. Jako část mystické smlouvy svolili druidi, že budou spát po



staletí, aby se jejich duše mohli potulovat po nekonečných cestách Yseriny Říše snů. Ačkoliv druidé truchlili kvůli ztrátě tolika let v hibernaci, nesobecky souhlasili pomáhat v obchodu s Yserou.

Vyhnanství Vysokých elfů

### **7300 let před Warcraftem...**

Jak století přicházela a odcházela, společnost elfů začala sílit a byla rozlehlá po celém lese, který začali nazývat Ashenvale. Mnoho druhů stvoření, která byla hojná před rozdělením, jako furbolgové nebo ostnatci, se znovu objevili a vzkvétaly na nové zemi. Pod dobrotivým vedením druidů se noční elfové radovali z éry nebyvalého míru a klidu pod hvězdami.

Mnoho Urozených co přežili Rozdělení žili nepokojně. Stejně jako Illidan před nimi, i oni se stali obětí odnětí, které vycházelo ze ztráty jimi vyhledávané magie. Pokoušeli se čerpat energii ze Studny Věčnosti a jásat nad jejich magickými schopnostmi. Dath'Remar bezohledný, jasný vůdce Urozených se začal veřejně posmívat druidům, že jsou zbabělci, protože odmítají používat magii což bylo podle něj jejich právo. Malfurion a druidi zamítli Dath'Remarovi argumenty a varovali ostatní Urozené, že jakékoliv použití magie bude potrestáno smrtí. V drzém a nešťastném pokusu přesvědčit Druidi o zrušení jejich zákona, rozpoutal Dath'Remar a jeho následovníci strašlivou magickou bouři nad Ashenvale.

Druidové nemohli přinést tolik smrti jejich příbuzným, a proto se rozhodli vyhostit neukázněné Urozené z jejich zemí. Dath'Remar a jeho následovníci byli nakonec rádi, že se zbavili jejich konzervativních příbuzných, nastoupili do podivných lodí a vypluli na širé moře. Nikdo z nich nevěděl co je čeká za bouřlivými vodami Maelstromu, chtěli si udělat vlastní domovinu, kde by mohli bezstarostně praktikovat jejich milovanou magii. Urození, nebo také Quel'dorei, jak je pojmenovala královna Azshara před mnoha věky, nakonec dorazili k západní zemi, kterou lidé nazývali Lordaeron. Chtěli vybudovat jejich vlastní magickou zemi Quel'Thalas, a přestat uctívat měsíc jako noční elfové. Navždy se chopili slunce a jsou známí pouze jako vysocí elfové.

Hlídačky a dlouhé bdění

S odchodem jejich umíněných bratranců se noční elfové znovu zaměřili na ochranu jejich očarované domoviny. Druidové cítil, že čas jejich zimního spánku nadešel a připravili opustit své milované a rodiny. Tyrande, která se stala vysokou kněžkou Elune, žádala svou lásku Malfuriona, aby neodcházel do Yserařina Smaragdového Snu. Ale Malfurion čestně slíbil že vstoupí do Světa snů, při rozloučení řekl kněžce že nikdy nemohou být rozděleni tak dlouho aby to uškodilo jejich lásce.

Zanechána aby chránila Kalimdor před nebezpečími nového světa, shromáždila silné bojovnice z jejich sester. Neohrožené, dobře trénované bojovnice, které slíbili, že budou chránit Kalimdor se stali známými jako Hlídačky. Ačkoliv měli možnost v nejhorším případě zavolat některého z jejich mnoha spojenců, dávali přednost pochůzkám po temných lesích Ashenvale.

Polobůh Cenarius zůstal v měsíčních mokřinách nedaleko Hory Hyjal v Měsíčních mokřinách. Jeho syny, známé jako Strážci háje, nechal blízko nočních elfů, aby pomáhali Hlídačkám udržovat mír v Ashenvale. Dokonce i Cenariovy plaché sestry dryády se začali objevovat v hojnějším počtu.

Úkol střežit Ashenvale činil Tyrande bez Malfuriona po svém boku, jen málo šťastnou. Jak

století, kdy druidi spali, plynuli, její obavy o návraty démonů rostly. Nemohla se zbavit tíživého pocitu že Plamenné Legie je stále tam, tam za Velkou Tmou, plánující odplatu nočním elfům.

Zakládání Quel'Thalas

### **6800 let před Warcraftem...**

Vysocí elfové vedeni Dath'Remarem opustili Kalimdor a vyzvali na zápas bouře Maelstorumu a přežili. Jejich loďstva putovala po zničeném světě po mnoho let a objevili mnoho tajemných a ztracených království během jejich dočasných pobytů. Dath'Remar, který na sebe val jméno Slunokroký (nebo také-„ten co kráčí sluncem“) vyhledal místa magických sil, kde vybudoval nové domovy pro svůj lid.

Lodě nakonec dopluli k břehům království lidí jež je později známé jako Lordaeron. Ve vnitrozemí vysocí elfové postavili osadu uvnitř klidných Tirisfalských mokřin. Po několika letech mnoho z nich začalo šílet. Terorizovalo je prý jakési zlo, které spalo vespod nekonkrétní částí světa, ale to nikdy nebylo dokázáno. A tak vysocí elfové opustili svůj tábor a vydali se k další zemi bohaté na energii.

Jak překračovali elfové drsné hory Lordaeronu, stávala se jejich cesta stále nebezpečnější. Protože byli odříznuti od životadárných sil Studny Věčnosti, zemřelo mnoho z nich díky chladnému podnebí, únavou a hladem. Nejvíce znepokojující byl však fakt, že už nebyli nesmrtelní nebo odolní vůči živlům. Jejich postavy ztratili na výšce a zmizela i fialová barva z jejich kůže. Navzdory jejich útrapám se setkali s mnohými stvořeními, které předtím na Kalimdoru neviděli, objevili i kmeny primitivních lidí žijících a lovících v prastarých lesích. Nejhorší však bylo setkání s žravými a mazanými lesními trolly Zul'Amana.

Tito mechem porostlí trollové si dokázali zregenerovat ztracené končetiny a uzdravit bolestná fyzická zranění, jenže to byla barbarská a zlá rasa. Amaniho říše se táhla přes většinu severního Lordaeronu a trollové těžce bojovali, jen aby udrželi nechtěné návštěvníky od svých hranic. Elfové začali mít averzi vůči ošklivým a ničemným trollům a zabíjeli je na potkání.

Po mnoha dlouhých letech našli vysocí elfové konečně zemi, jež by připomínala Kalimdor. Hluboko uvnitř severních lesů kontinentu našli zemi Quel'Thalasu slíbili si, že vytvoří mocnou říši, která bude mocí převyšovat jejich Kaldoreiské bratrance. Naneštěstí založili elfové město na zříceninách starověkého trollího města, které pro ně bylo stále posvátné. Téměř ihned začali trollové útočit na elfy.

Tvrdohlaví elfové, nechtějící se vzdát jejich nového domova využili magii, kterou kdysi nasbírali ze Studny Věčnosti a drželi divoké trolly ve výklenku. Pod vedením Dath'Remara se jim podařilo porazit Amanovi trolly, kteří je přechíslovali jeden ku deseti. Někteří elfové, obezřetní k varováním Kaldoreiských bratranců, cítili, že jejich používání magie by na ně mohlo upoutat pozornost vyhnané Plamenné Legie. Proto se rozhodli, že zamaskují jejich země pod ochranou bariérou, která jim bude dovolovat stále používat magii, aniž by se o tom někdo dozvěděl. Vybudovali řadu masivních runových kamenů na mnoha místech okolo Quel'Thalasu. To značilo hranici magické bariéry. Avšak runové kameny nejenže maskovali elfí magii před mezi-dimenzními hrozbami, ale také jim pomohly zastrašit pověřivé trolly.

Jak čas běžel, Quel'Thalas se stal zářícím monumentem úsilí vysokých elfů a magické zdatnosti. Jeho překrásné paláce byly zbudovány ve stejném stavitelském stylu jako prastaré

síně Kalimdoru. Quel'Thalas se stal zářným, klenotem, jež elfové toužili vytvořit. Rada Silvermoon byla pověřena vládou nad městem, ač si dynastie Slunokrokého stále držela špetku politické moci. Skládalo se ze sedmi nejvyšších elfích pánů, Rada pracovala na bezpečí elfského lidu a jeho zemí. Obklopeni jejich magickou bariérou nedbali vysocí elfové na stará varování Kaldoreiských bratranců a křiklavě využívali magii téměř ve všech aspektech jejich života.

Téměř čtyři tisíce let žili vysocí elfové v míru uvnitř jejich města. Ale lstivý trollové nejdou porazit tak lehce. Osnovali a plánovali v hlubinách lesů a čekali, zatímco jejich počty rostly. Nakonec mocná armáda trollů vyrazila ze stínů lesů a znovu obléhala svítící věže Quel'Thalasu.



Arathor a trollí války

### **2800 let před Warcraftem...**

Jak vysocí elfové bojovali za své životy proti divokému náporu trollů, rozptýlené, kočovné kmeny lidí bojovali proti sobě o upevnění své kmenové země. Kmeny nejranějšího lidstva útočili na své osady bez ohledu na rasovou jednotnost a čest. Jen jeden kmen, známý jako Arathi, viděl že trollové začínají být příliš velkou hrozbou, než aby je mohli ignorovat. Kmen Arathi si přál přivést všechny kmeny pod jeho vedení, aby je mohl sjednotit a postavit se čelem trollí hrozbě.

Po šesti letech mazaní Arathi, rozdrtili ostatní kmeny. Po každém vítězství nabídl klan Arathi mír a rovnost porobeným lidem, tím získali jejich věrnost a oddanost. Časem bylo pod jeho vedením mnoho různorodých kmenů a počty jeho armád rostly. Jistí tím, že se mohou udržet proti trollům i elfům, rozhodli se velitelé Arathi, že postaví mocné opevněné město v jižních oblastech Lordaeronu. Městský stát, pojmenovaný Strom, se stal hlavním městem Arathirského státu Arathor. Jak Strom prosperoval lidé z celého obrovského kontinentu se sjížděli na jih, do bezpečí Stromu.

Sjednocena pod jednou vlajkou se z lidí stala silná, optimistická kultura. Thoradin, král Arathoru, věděl, že tajemní elfové ze severu jsou pod stálým obléháním trollů, ale odmítal riskovat bezpečí svých lidí při obraně cizinců. Mnoho měsíců si všichni mysleli, že porážka

elfů na severu je jistá, ovšem dokud unavení poslové z Quel'Thalasu nedosáhli Stromu. Thoradin si konečně uvědomil jak velká byla hrozba trollů.

Elfové přesvědčili Thoradina, že ohromná trollí armáda napadne jih, jen co zničí Quel'Thalas. Zoufalí elfové v potřebě vojenské pomoci spěšně slíbili, že naučí vybrané lidi ovládat magii výměnou za pomoc proti trollům. Thoradin, nedůvěřivý k jakékoliv magii souhlasil, že pomůže elfům z nouze. Téměř ihned přijeli do Arathoru mladí kouzelníci a začali školit skupinu lidí v cestách magie.

Elfové zjistili, že ačkoliv jsou lidé vrozeně neohrabaní v užívání kouzel, vlastnili k ní jakýsi přirozený vztah. Stovka lidí byla vyučena v základech elfského tajemství (ne více než bylo nutné pro boj s trolly). Přesvědčení, že jejich lidští studenti jsou připraveni pro boj, opustili elfové Strom bok po boku s mocnými armádami krále Thoradina.

Sjednocené armády lidí a elfů se střetly si drtivými armádami trollů na úpatí Alterackých hor. Bitva trvala mnoho dní, ale armády lidí se neunavily a neustoupili ani o krok před trollým útokem. Mladí elfští páni se domnívali, že nadešel čas k uvolnění jejich magie, proti nepříteli. Stovka lidských mágů velké množství elfích kouzelníků přivolali běsnění nebes a uvrhli trollí legie v plameny. Elementární ohně zabraňovali trollům využívat jejich regenerační schopnosti a spalovali je a mučili zevnitř i zvenčí.

Jakmile se trollí armády zlomili a začali utíkat, vyslal Thoradin své vojsko, aby zabilo každého prchajícího trolla. Trollové se už nikdy nevzpamatují z jejich porážky a historie už je nikdy neuvidí povstat jako jeden národ. Když elfové zjistili, že Quel'Thalas byl zachráněn před zničením, slíbili oddanost a přátelství k národu Arathor a příbuzným jeho krále Thoradina. Vysocí elfové a lidé poté žili pokojně a v míru po mnoho věků.

Tirisfalští Ochránci

### **2700 let před Warcraftem...**

V nepřítomnosti Trollů v severních zemích začali elfové znovu vybudovávat jejich poničenou domovinu. Vítězné armády Arathoru se vrátili zpět na jih do Stromu. Lidská společnost rostla a prospívala, přesto se král Thoradin obával, že Arathor by se mohl rozpadnout, pokud se přetíží. Snažil se tedy aby Strom byl stále ve středu Arathorijské říše a ta, aby se příliš se nezvětšovala. Po mnoha pokojných letech mocný Thoradin zemřel stářím a zanechal mladší generaci volnost, která jim dovoľovala expandovat daleko za země Stromu.

Původní stovka mágů, jež byla elfy vycvičená v cestách magie, rozšířila své síly a studovala kouzla do větších detailů. Tito mágové, vybráni kvůli jejich moudrosti a ušlechtilým duším, vždy používali jejich magii opatrně a zodpovědně. Nicméně předali své znalosti mladší generaci, která se magii neučila v přísnosti a nutnosti, kvůli hrozící válce. Tito mladí kouzelníci začali magii využívat ve svůj prospěch bez ohledu na jejich kolegy.

Jak říše rostla a expandovala do nových zemí, mladí kouzelníci se rozprostřeli po jižních zemích. Ovládajíc mystické síly, bránili mágové své bratry před příšerami a umožnili vybudovat v divočině nová města. Nicméně, jak se jejich schopnosti rozvíjeli, začali být kouzelníci ještě více arogantní a domýšliví a izolovali se od zbytku společnosti.

Druhý Arathorijský městský stát Dalaran byl vybudován v zemích severně od Stromu. Mnoho začínajících čarodějů opustilo omezující hranice Stromu a vydalo se do Dalaranu v naději, že zde budou moci svobodněji využívat jejich magické schopnosti. Tito mágové použili své

dovednosti k vybudování kouzelných věží Dalaranu a radovali se z úspěchů jejich studií. Občané Dalaranu tolerovali snahy mágů a vybuďovali překotnou ekonomiku pod ochranou jejich magii využívajících obránců. Jenomže, jak více a více kouzelníků zkoušelo své schopnosti, pletivo reality okolo Dalaranu začalo slábnout a trhalo se.

Zlověstní agenti Plamenné Legie, kteří byli vyhnáni když se Studna Věčnosti zřítla, byli lákáni zpět nedbalým používáním magie Dalaranských mágů. Ač to byli relativně slabí démoni, dělali značný zmatek a chaos v ulicích Dalaranu. Většina z těchto démonických setkání byla izolována a vládnoucí Magokraté dělali co jen mohli, aby tyto události skryli před veřejností. Nejmocnější kouzelníci byli posláni do ulic, aby pochytili úskočné demony, ale často zjistili, že jsou v beznadějném přečíslení jednotlivých agentů mocné Legie.

Po několika měsících začalo pověřivé rolnictvo tušit, že kouzelníci jim něco zastiňují. Začátky revoluce se začali nést ulicemi Dalaranu, jak se paranoidní občané ptali na motivy a praktiky mágů, které dříve obdivovali. Magokraté obávající se, že by se lidé mohli vzbouřit a Strom by zasáhl, rozhodli se, že kontaktují jedině o nichž se domnívali, že by mohli pochopit jejich problém-obrátili se na elfy.

Jakmile elfové uslyšeli novinky Magokratů o démonických aktivitách v Dalaranu, rychle poslali jejich nejmocnější čaroděje do lidských zemí. Elfští kouzelníci studovali všechny proudy magie v Dalaranu a sepsali detailní zprávu o démonických aktivitách, které spatřili. Po dlouhých poradách se usmysleli, že ačkoliv tu bylo jen několik démonů, kteří se potulovali po světě, Legie by mohla být velkou hrozbou, pokud by lidé stále mohli ovládat jejich magické schopnosti bez dohledu.

Rada Silvermoon, která vládla elfům v Quel'Thalasu, uzavřela tajnou smlouvu s Magokraty z Dalaranu. Elfové pověřili Magokratům o historii starobylého Kalimdoru Plamenné Legie, která stále ohrožoval svět. Pověřili jim, že dokud budou lidé používat magii, budou potřebovat ochranu před zlomyslnými agenty Legie. Magokraté předložili návrh, o posílení jednoho smrtelného šampióna, který by zužitkoval všechnu sílu lidí i elfů povede nekončící tajnou válku proti Legie. Zdůraznili, že většina lidstva by se nikdy nesměla dozvědět o Ochráncích nebo hrozbě Legie, protože lid by mohl ze strachu dělat výtržnosti. Elfové s tím souhlasili a založili tajný spolek, který by pomáhal najít Ochránce a pomohl zarazit vzestup chaosu ve světě.

Protože spolek konal tajné sdružení v zastíněných Tirisfalských mokřinách, kde vysocí elfové založili svou první osadu v Lordaeronu, pojmenovali tajnou sektu Tirisfálští Ochránci. Smrtelným šampiónům, jež byli vybráni, byli vštípeny obrovské schopnosti elfí i lidské magie. Protože tu vždy byl jen jeden Ochránce, měli takovou moc, že mohli bojovat s agenty legie, ať byli kdekoliv na světě. Moc Ochránce byla tak obrovská že jen Rada Tirisfalu, mohla najít potenciálního nástupce, jež by se měl stát Ochránцем. Jakmile Ochránce příliš zestárl, nebo se unavil tajným bojem proti chaosu, Rada vybrala nového šampióna a v kontrolovaných podmínkách mu předala moc předešlého.

Jak šla generace za generací, Ochránci zachránili spousty lidí před neviditelnou hrozbou Plamenné Legie v zemích Arathoru i Quel'Thalasu. Arathor rostl a prosperoval, zatím co používání magie se rozprostíralo po říši. Mezitím Ochránci bedlivě sledovali jakoukoliv aktivitu démonů.

Ironforge - Probuzení trpaslíků



### **2500 let před Warcraftem...**

V časech dávno minulých, když Titáni odešli z Azerothu, jejich děti, známí jako hlinění, pokračovali v hloubení a střežení jam světa. Hlinění byli většinou lhostejní k dění „tam nahoře“ a toužili pouze po opracovávat jámy temných hloubek země.

Když byl svět rozdělen implozí Studny Věčnosti, hlinění byli prudce zasaženi. Navíjejíc bolest samotné země, ztratili velkou část jejich identity a zapečetili se v kamenných komorách, kde byli stvořeni. Uldaman, Uldum, Ulduar...to byla jména pradávňích Titánských měst, kde se hlinění poprvé vyformovali v to co jsou. Skrytí hluboko pod světem, žili hlinění v míru téměř osm tisíciletí.

Bohužel je však nejasné co je probudilo. Hlinění uzavření uvnitř Uldamanu, časem vstali z jejich dobrovolného spánku. Tito hlinění zjistili, že se během spánku významně změnili. Jejich hrubá kamenná kůže se změkčila a stala se z ní obyčejná hladká kůže, i jejich moc nad skálami a zemí oslábla. Stali se smrtelnými bytostmi.

Sami sebe nazvali trpaslíky, a i poslední z Uldamanu se vydali brázdít probouzející se svět. Stále byli uklidňováni bezpečím a divy hlubokých míst a tak vyhledali obrovské království pod nejvyšší horou kontinentu. Svou zemi nazvali Khaz Modan („Hora Khaz“), na počest jejich Titánského tvůrce, Khaz'goroth. Stavějíc oltář svému Titánskému otci, vytvořili v samotném srdci hory mocnou kovárnu. A tak město rostlo kolem kovárny a je od té doby nazýváno Ironforge.

Trpaslíci byli od přírody fascinováni a přitahováni obráběním kamenů a drahokamů, a proto vyrazili k okolním horám pro bohatství a drahocenné minerály. Díky jejich práci pod zemí, zůstávali trpaslíci stále izolováni od záležitostí jejich povrchových sousedů.

Sedm království

### **1200 let před Warcraftem...**

Strom pokračoval v působení jako osa dění v Arathoru, ale jako Dalaran, vzniklo mnoho dalších městských států po celém Lordaeronu. Gilneas, Alterac, a Kul Tiras byli prvními z nich, a přičemž každý z nich měl vlastní zvyky a komerční dění, stále však byli pod jednotící vládou Stromu.

Pod ostražitým dozorem Tirisfalského řádu, se stal Dalaran pro celou říši střediskem pro učení kouzelníků. Magokraté, kteří vládli Dalaranu, založili Kirin Tor, sektu, jež byla pověřena dělat seznam každého kouzla, artefaktu a jakéhokoliv magického předmětu, které lidské pokolení poznalo v průběhu času.

Gilneas a Alterac, byli silní podpůrci Stromu a vytvořili mocnou armádu, jež prozkoumala jižní země Khaz Modan. Tehdy se lidé poprvé setkali se starobyloou rasou trpaslíků a uviděli jejich jeskyňovité město Ironforge. Lidé i trpaslíci si vyměnili mnoho tajemství ohledně kovářství a strojírenství a objevili společnou lásku k boji a vyprávění příběhů.

Město Kul Tiras, založené na velkém ostrově jižně od Lordaeronu, mělo rozvinutou vyspělou a prosperující ekonomiku založenou na rybolovu a námořnictví. Za čas postavil Kul Tiras velkou flotilu obchodních lodí, která brázdila vody okolo známých zemí, hledajíc exotické zboží k obchodu. Přesto se v rozkvětu Arathorské ekonomiky začali její nejsilnější elementy rozpadat.

Časem se páni Stromu rozhodli, že opustí své vyprahlé jižní krajiny a přestěhují se do bohatých plání severu. Dědicové krále Thoradina, poslední pokrevní potomci Arathi, argumentovali, že by odcházet neměli, poněvadž by poté chtěla odejít i spousta občanů. Ale páni Stromu, chtiví najít sytost a osvětlení v nezkroceném severu, byli rozhodnuti, že jejich staré město nechají daleko za svými zády. Daleko na sever od Dalaranu, postavily nový městský stát pojmenovaný Lordaeron. Celý kontinent převzal jméno po tomto městě. Lordaeron se stal Mekkou pro náboženské cestovatele a všechny kdo hledali vnitřní mír a bezpečí.

Potomci Arathi opustili drolící se zdi jejich pradávného domova a rozhodli se, že půjdou dále na jih za Khaz Modan. Po mnoha letech jejich cesta skončila a oni se usadili na severu pevniny, kterou pojmenovali Azeroth. V úrodném údolí založili království Stormwind, které se rychle stalo soběstačným.

Hrstka válečníků stále zůstala uvnitř Stromu, aby bránila zdi svého milovaného města. Nicméně Strom už nebyl centrum říše, ale vyvinul se v nový národ známý jako Stormgrade. Tak každý městský stát začal prosperovat jen sám pro sebe a říše Arathor se definitivně rozpadla. Jak si každý národ sám vytvářel své zvyky a názory, stávali se více a více oddělené jeden od druhého. Vizi mocného krále Thoradina o sjednoceném lidstvu byl konec.

Aegwynn a dračí lov

### **823 let před Warcraftem...**

Jak politika a rivalita sedmi lidských království upadala jako dávno zapálená svíce, linie Ochránců stále bděla a zasahovala proti aktivitám chaosu. Během let se vystřídalo mnoho Ochránců, avšak jen jediný měl v jednu dobu magické síly Tirisfalu. Jeden z posledních Ochránců byla slavná a nadšená lidská válečnice proti stínům jménem Aegwynn. Rázně štvála a vyháněla demony, kdekoliv se jen objevili. Nezřídka však pochybovala o autoritě Tirisfalské Rady, která byla tvořena převážně muži. Věřila, že starobylí elfové i starší lidé, byli příliš znaveni svým věkem a nebyli dost dalekozrací ve svých myšlenkách, aby zasadili chaosu poslední úder. Nebyla dost trpělivá na dlouhá jednání a debaty, prahnula po tom, aby dokázala jak je skvělá. Díky tomu u ní nezřídka vyhrála ona touha před moudrostí a to i ve velmi důležitých situacích.

Jak její schopnosti v ovládnání kosmické magie Tirisfalu rostly, Aegwynn si všimla množství silných démonů v zaledněné krajině Northrend daleko na severu. Cestujíc na sever, vystopovala Aegwynn demony až do hor. Zde zjistila, že démoni chtějí ulovit jednoho z posledních přežívajících draků a vyčerpávají přirozenou magii pradávných zvířat. Mocní draci, kteří utekly před vždy postupujícím pokrokem smrtelných společností, zjistili, že jsou příliš stejnoměrní proti černé magii Legie. Aegwynn napadla demony a s pomocí vznešených draků je vyhladila. Jakmile byl vyhnán poslední z démonů, na celém severu propukla bouře. Ohromná, temná tvář se zjevila nad nebem Northrendu. Sargerass, král a pán Plamenné Legie se zjevil přímo před Aegwynn, zježený pekelnou energií. Řekl mladé Ochránkyni, že konec času Tirisfalu už přichází a svět se brzy podvolí náporu Legie.

Hrdá Aegwynn, věříc, že je soupeř hodný pro hrozivého boha, rozpoutala své síly proti ztělesnění Sargerase. Se znepokojujícím klidem, zničila Sargerasovu fyzickou skořápku. Domnívajíc se, že Sargerasův duch je pryč, naivní Aegwynn zamknula zruinovanou slupku jeho těla do jedné z pradávných síní Kalimdoru, jež byla na dně moře, poté co se zřítla Studna Věčnosti. Aegwynn se nikdy nedozvěděla, že dokonala to co měl Sargerass v plánu.

Nevědomky zpečetila osud smrtelného světa v Sargerasův prospěch, ve vteřině, kdy zabila jeho tělo, se Sargerasova duše přesunula do Aegwynnina oslabeného těla. Aniž by o tom mladá ochránkyně měla ponětí, Sargeras byl zatajený v nejtemnějších koutech její duše po mnoho let.



Válka tří kladiv

### **230 let před Warcraftem...**

Trpaslíci z Ironforge žili v klidu a míru po mnohá dlouhá staletí. Jejich společnost rostla rychle na omezení hranicemi jejich horských měst. Ač mocný Vysoký Král, Modimus Anvilmar, vládl všem trpaslíkům s moudrostí a spravedlností, vznikly zde tři silné frakce.

Klan Bronzebeard byl veden zemanem Madoran Bronzebeard a držel vždy blízké vztahy k Vysokému králi a byl tradičním ochráncem města Ironforge. Klanu Wildhammer vládl Khardros Wildhammer, obýval předhoří a skladní útesy okolo úpatí hory a snažil se získat více vlivu uvnitř města. Třetí frakce se jmenovala klan Dark Iron a v jeho popředí stál kouzelník-zeman Thaurissan. Dark Iron se skrýval v nejhlubších stínech a osnoval plány proti ostatním klanům.

Na čas vládl mezi všemi frakcemi tenký mír, ale ten skončil, jakmile Vysoký Král Anvilmar odešel z trůnu kvůli svému stáří. Tři klany začali válčit kvůli vládě nad celou Ironforge. Nakonec vyhrál Bronzebeard, díky své stálé armádě, a vyhostil Wildhammer i Dark Iron z hory.

Khardros a jeho Wildhammerští válečníci se vydali na sever skrz brány Dun Algaz, a tam si založili své vlastní království na vzdáleném vrcholku Grim Batol. Tam prospívali a přestavěli svoje pokladnice. Thaurissan a jeho Dark Iron takto nežili. Vztekli a ponížení jejich porážkou si slíbili, že se Ironforge pomstí. Vedouc jeho lid daleko na jih, postavil město (které pojmenoval po sobě) v Redridgeských horách. Prosperita a plynoucí léta trochu zmírnili jejich hořkost, jež Dark Iron cítili ke svým bratrancům. Po čase však Thaurissan a jeho kouzelnická žena Modgud vedli dva útoky jak proti Ironforge tak proti Grim Batol. Dark Iron dychtili, aby byl jejich celý Khaz Modan.

Armády Dark Iron udeřili na pevnosti jejich bratranců a téměř převzaly jejich království. Nicméně Madoran Bronzebeard nakonec dovedl svůj klan k rozhodujícímu vítězství nad Thaurissanovou kouzelnou armádou. Thaurissan a jeho následovníci prchali zpět do jejich města, v nevědomí, že Modgudina armáda proti Khardrovi a jeho válečníkům nedopadla o mnoho lépe.

Jak se střetli její armády a vojsko Khardrose, použila všechny své magické síly na nahnání strachu do srdcí nepřítele. Na její příkaz se pohnuly stíny a temné věci z hlubin země se plazili nahoru, ve snaze přikrást se k Wildhammerské armádě. Nakonec se Modgud podařilo prolomit brány a mohla obléhat samotnou pevnost. Válečníci Wildhammer zoufale bojovali proti nepříteli a Khardros se brodil skrz masy rozzuřených nepřátel, aby skolil královnu Modgud. Po smrti královny se Dark Iron rozhodli utéci před běsněním Wildhammer do pevnosti jejich krále. Jenže po cestě narazili pouze na armádu Ironforge, která přišla na pomoc klanu Wildhammer. Proti dvěma armádám neměli vojáci z Dark Iron šanci a byli brzo rozdraceni.



Spojené armády Ironforge a Grim Batol se vydali na jih s cílem zničit Thaurissana a jeho Dark Iron jednou pro vždy. Nedošli však daleko, když Thaurissanův vztek zapříčinil kouzlo nezměrných proporcí. Chtějíc vyvolat nadpřirozeného nohsleda, který by zajistil jeho vítězství, Thaurissan vyzval k poslušnosti prastaré síly spící pod světem. K jeho úleku a nakonec i zhoubě zjistil, že stvoření jež přivolal, bylo strašnější než jeho nejhorší noční můra.

Ragnaros nesmrtelný pán ohně a všech ohnivých elementálů, byl vyhnán Titány ještě když byl mladý. Nyní ho však osvobodilo Thaurissanovo přivolání a on znovu vybuchl do bytí. Ragnarosovo strašné znovuzrození do Azerothu, zapříčinilo zničení celých Redridgeských hor a tam, kde byl kdysi jejich střed, teď bouřil ohromný vulkán. Vulkán, známý jako Blackrock Spire byl ohraničován Pálicí roklinou ze severu a Hořícími pláněmi z jihu. Ač samotný Thaurissan byl zabit silami, které on sám rozpoutal, jeho bratři byli zotročeni Ragnarosem a jeho ohnivými elementály. Oni zůstávají uvnitř Blackrock Spire až dodnes.

Vidouc hrůzné zpustošení a ohně šířící se přes jižní hory, král Madoran a král Khardros zastavili svá vojska a spěšně se obrátili zpět k jejich královstvím, neochotní čelit děsivému Ragnarosvu hněvu.

Vojska klanu Bronzebeard se vrátila zpět do Ironforge, opravit jejich slavné město. Wildhammerští se také vrátili domů do Grim Batol, jenže smrt Modgud zde zanechala zlou skvrnu, která zapříčinila neobyvatelnost tohoto města. Jejich srdcí se zmocnila hořkost nad ztrátou jejich milovaného města. Poté co odmítli nabídku krále Bronzebearda, aby bydleli v Ironforge, se vydali na sever do zemí Lordaeronu. Usídlili se v bujných lesích Hinterlands a postavili město Aerie Peak, kde žili blíže k přírodě a dokonce ve spojení s mocnými gryfony.

Aby si trpaslíci z Ironforge udrželi vztahy a mohli obchodovat s jejich bratranci, postavili dva velké oblouky, zvané Thandol Span, aby zbudovali most mezi Khaz Modan a Lordaeronom. Vzpružené vzájemnými obchody obě království prosperovala. Po smrti slavných králů Madorana a Khardrose jejich synové pospolu vytesali veliké sochy na počest jejich otců. Tyto dvě sochy se stali hlídkou nad průchodem do jižních zemí, které se stali vulkanickými po probuzení ohnivého Ragnarose. Ony sloužili nejen jako upozornění pro všechny, kdo by chtěli útočit na jejich země, ale také připomínali jak Dark Iron zaplatili za své zločiny.

Dvě království si udržovali blízké vztahy po několik let, ale Wildhammer byli hodně poznamenáni událostmi, jež se odehráli v Grim Batol. Zvolili si bydlení nad zemí na hoře Aerie Peak, namísto budování tunelů uvnitř hory. Ideologické rozdíly mezi oběma klany trpaslíků nakonec vedli k rozdělení jejich cest.

Poslední Ochránce

### **45 let před Warcraftem...**

Ochránkyně Aegwynn časem sílila a moc Tirisfalských mokřin jí prodlužovala život. Pošetile věřící, že nadobro zničila Sargerase, pokračovala ve vyhánění jeho sluhů po téměř devět století. Přesto se Rada Tirisfalu nakonec rozhodla, že její služba už skončila. Nařídila Aegwynn vrátit se zpět do Dalaranu, aby si mohli vybrat nového Ochránce. Přesto se Aegwynn, které nikdy k Radě nechovala přílišnou důvěru, rozhodla vybrat si svého následovníka sama.

Hrdá Aegwynn plánovala porodit syna, kterému by odevzdala svou sílu. Neměla v plánu, aby Rada Tirisfalu mohla manipulovat s jejím následovníkem, jako se o to pokoušeli u ní. Cestujíc na jih, k zemím Azerothu, našla Aegwynn dokonalého muže-otce pro jejího syna. Zkušený

lidský kouzelník jménem Neilas Aran. Aran byl dvorním zaklínačem a poradcem krále Azerothu. Aegwynn svedla Arana a v jejím lůně se začal vyvíjet jejich syn. Neilasův přirozeně blízký vztah k magii přeběhl i k nenarozenému dítěti a definoval tragické kroky, jež dítě později udělá. Síla Tirisfalu se do dítěte také přenesla, ale ta ještě nebude probuzena dokud dítě nenabude vysoké psychické zralosti.

Čas plynul a Aegwynn porodila syna v odlehlém háji. Pojmenovala chlapce Medivh, což znamená „střežitel tajemství“ v jazyce vysokých elfů. Aegwynn věřila, že chlapec dospěje v dalšího Ochránce. Naneštěstí škodlivý Sargerassův duch, který se skrýval v její duši přešel do bezbranného dítěte, ještě než se narodilo. Aegwynn neměla nejmenší představu, že nový Ochránce je ovládán její největší nemesi.

Poté co se ujistila, že je její syn zdravý, zanechala ho na dvoře Azerothu s jeho smrtelným otcem a ostatními lidmi. Sama odešla do divočiny připravena přijít do čehokoliv, co jí po smrti čekalo. Medivh rostl ve silného chlapce a neměl ani ponětí o jeho potencionálních Tirisfalských silách.

Sargerass čekal na svůj čas, dokud se mladíkova síla sama neprokázala. Ještě než dosáhl náctiletého věku, stal už se ve Azerothu velmi známý díky svým magickým silám a často také vyrážel na dobrodružství se svými přáteli: Llanem princem Azerothu a Anduin Lotharem, jedním z posledních dědiců krve Arathi. Tři kluci stále prováděli nějaké uličnictví v okolí království, ale většina obyvatelstva je měla ráda.

Když Medivh dosáhl věku okolo čtrnácti letu, kosmická síla v jeho nitru se probudila a střetla se s zvrhlým duchem Sargerase, který se skrýval uvnitř jeho duše. Medivh upadl do strnulého stavu, ve kterém byl mnoho let. Když se probudil z jeho komatu, zjistil že dospěl a jeho přátelé Llane a Anduin se stali vladaři Azerothu. Ačkoliv si přát použít své nově nalezené síly k ochraňování země, kterou nazýval domov, temný Sargerassův duch měnil jeho myšlenky a pocity směrem k zákeřnému konci.

Sargerass se radoval uvnitř Medivhovy duše, která byla čím dál tím temnější., protože věděl, že jeho plány na druhou invazi do světa byli téměř u konce a příčinou bude poslední Ochránce světa.

#### Kil'jaeden a Temný pakt

V čase Medivhova narození v Azerothu, Kil'jaeden Podvodník seděl a spřádal své plány uvnitř rotující Spodiny. Mazaný pán démonů, z příkazu jeho pána, Sargease, připravoval druhou invazi Plamenné Legie do Azerothu. Tentokrát si nedovolí žádné chyby. Kil'jaeden tušil že potřebuje novou sílu, aby oslabil obranu Azerothu předtím, než Legie povstane na tomto světě. I kdyby byly smrtelné rasy, jako Temní Elfové a draci, již připraveni zápolit s novou hrozbou, budou beztak příliš slabí a neschopní nějakého opravdového odporu až přijde opravdová invaze Legie.

To bylo v čase, kdy Kil'jaeden objevil bující svět Draenoru pokojně plující uvnitř Velké Nicoty. Domov šamanské rasy orků a mírumilovných draenei. Draenor byl idylický stejně jako rozlehlý. Vznešené orkské klany se potulovaly po otevřených prériích a lovily ze sportu, zatímco zvědaví draenei budovali vepřovicová města pod tyčícími se skalami a útesy. Kil'jaeden věděl že obyvatelé Draenoru mají velký potenciál sloužit Plamenné Legii, pokud by byli náležitě zpracováni.

Z těchto dvou ras, Kil'jaeden viděl že válečníci orkové jsou mnohem více náchylní ke zkaženosti Legií. Byl fascinován starším orským šamanem, Ner'zhulem, stejně, jako kdysi když Sargerass přivedl královnu Azsharu pod jeho velení. Používaje mazaného šamana jako svého prostředníka, démon rozšířil touhu po bojích a divokost do orských klanů. Zanedlouho byla duchovní rasa přetvořena v krvežíznivý lid. Kil'jaeden pak nutil Ner'zhula a jeho lidi, aby provedli poslední krok, přijmout na sebe útrapy smrti a války. Jenže starý šaman vida, že by se jeho lidé mohli stát otroky nenávisti navždy, odolal démonovu vlivu a vzepřel se mu.

Znechucen Ner'zhulovým odporem, Kil'jaeden hledal jiného orka, který by mohl přivést jeho lid do rukou Legie. Chytrý pán démonů konečně našel ochotného žáka kterého hledal - Ner'zhulova ambiciózního učně, Gul'dana. Kil'jaeden slíbil Gul'danovi nevýslovnou moc výměnou za jeho naprostou poslušnost. Mladý ork se stal zaníceným žákem démonické magie a vyrostl v nejmocnějšího smrtelného zaklínače v historii. Učil ostatní mladé orky prastarému umění snažil se vykořenit orské šamanské tradice. Gul'dan ukazoval nový druh magie svým bratrům, hroživou novou silou zkázy.

Kil'jaeden, hledaje způsob, jak upevnit svůj vliv nad orky, pomohl Gul'danovi založit Temnou Radu, tajnou sektu, která manipulovala s klany a rozšiřovala zaklínačskou magii do celého Draenoru. Jak více a více orků začalo vládnout magií zaklínačů, poklidná políčka a potoky Draenoru začaly černat a vadnout. Po čase, obrovské orské prairie, po generace nazývaná domov, uvadla, zanechávajíc pouze neplodnou červenou půdu. Démonické síly pomalu zabíjely svět.

#### Vzestup Hordy

Orkové se stávali stále více a více agresivními pod tajnou kontrolou Gul'dana a jeho Temné Rady. Postavili masivní arény, ve kterých orkové zdokonalovali jejich válečnické dovednosti ve věcech boje a smrti. Během této doby několik klanových náčelníků mluvilo otevřeně proti rostoucí mravní zkáze jejich rasy. Jeden takový náčelník, Durotan z klanu Frostwolf, varoval před propadáním nenávisti a běsu. Jeho slova však padla na hluché uši a i mocnější náčelníci jako Grom Hellscream z klanu Warsong se přidali k Gul'danově vizi nového věku válečnictví a vlády.

Kil'jaeden věděl, že orské klany jsou téměř připraveny, ale potřeboval si být jist jejich nekonečnou oddaností. Tajně pobídl Temnou Radu k vyvolání Mannorotha Ničitele, ztělesnění destrukce a vzteku. Gul'dan svolal klanové náčelníky a přesvědčil je, že pití Mannorothovy bouřlivé krve je učiní naprosto nepřemožitelnými. Vedeni Gromem Hellscreamem, všichni náčelníci, kromě Durotana, se napili a tak zpečetili své osudy otroků Spalujících Legií. Posílení Mannorothovým hněvem, náčelníci bezděčně rozšířili toto podrobení ke svým bezstarostným bratrům.

Pohlčení prokletím této nové krvežíznivosti, orkové toužili popustit uzdu své zběsilosti proti každému, kdo před nimi stanul. Vida, že již přišel správný čas, Gul'dan sjednotil válečnické klany do jedné nezastavitelné Hordy. Nicméně tušil, že ostatní náčelníci, jako Hellscream nebo Ogrim Doomhammer by rádi převzali celkovou vládu nad Hordou, Gul'dan si musel najít loutku, kterou by nechal vládnout této nové Hordě. Blackhand Ničitel, obzvláště zvrácený a zlý orský vůdce, byl tím vyvoleným, kdo měl být Gul'danovou loutkou. Pod Blackhandovým velením se Horda rozhodla otestovat sama sebe proti jednoduchým draenei.

Za několik měsíců zlikvidovala Horda téměř každého draeneie žijícího v Draenoru. Pouze roztroušené hrstce přeživších se dařilo vyhýbat se děsivému hněvu orků. Zaplaven

vítězstvími, Gul'dan věřil v sílu a moc Hordy. Ale věděl, že bez nepřátel by Horda pohltila sama sebe nekonečnou skrytou chutí po zabíjení.

Kil'jaeden věděl, že Horda je konečně připravena. Orkové se stali největší zbraní Plamenné Legie. Mazaný démon sdílel své vědomosti se svým trpělivým pánem a Sargeras souhlasil, že čas jeho pomsty konečně nadešel.

**Rok 0 Warcraft: Orcs & Humans** ( docela povedená hra ☺ )

[Poslední Strážce](#) : Kniha opět poutavá četba.

**Rok 6 Warcraft 2: Tides of Darkness** ( docela povedená hra ☺ )

**Rok 8 Beyond the Dark Portal**

10 [Den draka](#) - kniha

18 [Vudce klanů](#) - kniha

**Rok 20 Warcraft III: Reign of Chaos** ( počítačová hra a ročníky Azerothu 04/05/06 )

celý příběh začíná proroctvím, které se zjeví Thrallovi, náčelníkovi Hordy, ve snu. Tenkrát ještě Horda žila v Arathijské vrchovině a o kontinentu Kalimdor slýchávali jen z prastarých legend. Teď však měl Thrall shromáždit všechny orky a odvést je za moře, na Kalimdor. Náčelník poslechl, nalodil co nejvíce kmenů a odjel na zapomenutý kontinent.

Nedlouho poté se Prorok snažil ke stejnému kroku přimět i lidi z království Lordareon. Ovšem sklidil mnohem menší úspěch. V podstatě žádný. Nikdo jeho báchorám nevěřil, a protože měl král mnoho jiných starostí, nechal Proroka vyhnat z Lordareonu. V severních zemích se vyskytla záhadná nákaza, ale to zatím není ten hlavní problém. Tím jsou orci klanu Blackrock na jihu. Král Terenas proto posílá dva své nejlepší paladiny, Uthera Lightbringera a Arthase, svého syna, aby se s orky vypořádali. Přijedou ale pozdě a orkští otrokáři stihnou odvést několik vesničanů. Arthas se je vydá zachránit a přijede na poslední chvíli, protože Necromancer Kel'thuzad se je právě chystal použít pro nějaký démonický rituál. Paladinové lidi zachrání a necromancera zabijí.

V tom se objeví jiný problém. Nákaza na severu se rozšířila, a tentokrát se to králi nelíbí a tak tam posílá Uthera, Arthase a mladou Jainu Proudmoore, Arthasovu milenkou. Poté co Arthas zjistí, kdo je vůdcem Pohromy a že nákaza nemá lidi zabít, ale přeměnit je na nemrtvé, odjíždí do Stratholmu vypořádat se s jejich vůdcem Pánem děsu, Mal'Ganisem. Přijede pozdě.

Obyvatelé už jsou nakažení a Arthas se rozhodne, že bude lepší je všechny zabít, než aby se proměnili v nemrtvé a bojovali proti Lordareonu. To se ale nelíbí ani Utherovi ani Jaině, a proto oba odjíždí pryč. Arthas vyvraždí celé město a nakonec se rozhodne skoncovat i s Mal'Ganisem. Ten však uteče, ale stihne říst Arthasovi, že konec ještě není, že se setkají v mrazivé zemi na severu, v Northrendu. Arthas tedy odjíždí na Northrend, nyní již bez Uthera a bez Jainy...

Na Northrendu Arthas najde skupinu trpaslíků, patřících vojsku Muradina Bronzebearda, a tak

se s nimi spojí a vydají se hlouběji do mrazivých zemí severu. Muradin Arthasovi poradí, že mají jen malou šanci Mal'Ganise porazit, ale že slyšel legendy o tom, že na Northrendu je schovaný runový meč, zvaný Mrazivý smutek, a ten že by mohl výrazně pomoci armádě Aliance. Vydají se ho tedy hledat. Jakmile ho však najdou, Muradin se snaží Arthase zastavit, protože pozná, že ten meč je nástrojem zla a Alianci v žádném případě nepomůže. Arthas ho ale neposlouchá a uchopí Mrazivý smutek, čímž zabije vládce trpaslíků, Muradina. Když se vrátí, ptají se ho vojáci kde je Muradin, ale on jim lže a říká, že padl v boji. Arthas se i s Armádou vydá definitivně zničit Mal'Ganise a tak se také stane. Když se Arthas vrací do Lordareonu, všichni ho s jásáním vítají, ale on jde převzít trůn a zabije svého otce...

Arthas je nenáviděným princem upadajícího království Lordareonu a šílenství se na něm opravdu projevuje. Jednou se projížděl na koni po svém království a potkal Pána děsu. Vylekal se, že by mohl Mal'Ganis přežít a okamžitě se na něj pustil. On ho však zastavil a řekl mu, že není Mal'Ganis a že se jmenuje Tichondrius. Jmenoval Arthase prvním Rytířem smrti Krále lichů a pověřil ho úkolem sjednotit akolyty, ukrývající se ve vesnici. Pak mu dal další úkol. Oživit necromancera Kel'thuzada, kterého Arthas zabil, když byl ještě paladinem. Vykopali tedy jeho mrtvolu, ale ta byla již příliš zničená, proto museli Kel'thuzadovy ostatky přenést do Quel'thalasu, země Vysokých elfů, a nabrat vodu ze Sluneční studny. Po zničení Quel'thalasu a oživení Kel'thuzada byl Arthas seznámen se skutečným významem Pohromy. Všichni nemrtví, kterým teď Arthas společně s lichem Kel'thuzadem velel, byli jen jakýmsi prostředkem k invazi nekonečných armád démonů, říkajících si Plamenná legie. Přivolat demony se snažili také orkové klanu Blackrock, což byli také hlavní nepřátelé Pohromy. Arthas a nemrtví je proto zničili a teď už nic nebránilo invazi Plamenné legie na Azeroth. Teda skoro nic. K otevření dimenzionální brány potřeboval lich Medivhovu knihu, která byla dobře strážena v kouzelnickém městě Dalaran. Dalším úkolem bylo tedy získat tuto knihu a poté ubránit licha tak dlouho, aby stihl povolat pána Legie, Archimonda. Lidé se snažili, jak jen mohli, ale Dalaran byl nakonec Archimondem zničen a Pohroma tím splnila svůj úkol.

Někdy v tu dobu přistáli Orči na pevnině, na Kalimdoru a hned začali budovat tábory a shromažďovat vojska, protože na cestě bylo několik překážek. Jenou z nich byli Prasečí lidé, kteří obývali poušť, na které Thrall a orči přistáli. Dalším a mnohem větším problémem byli lidé Jainy Proudmoore, kteří pravděpodobně přistáli na Kalimdoru zároveň s orky, protože jako jediní uvěřili varování Proroka. Orkové se zde také potkali s Taury (Taureny), kteří se za jejich pomoci dostali do Mulgoru rychleji než kentauři a tak se připojili k Hordě. Klan Warsong, pod velením Groma Hellscreama, byl Thrallem pověřen těžbou dřeva na severu, a tak se Grom a jeho klan vydali hledat nějaké ty stromy. Naskytne se problém. V lesích jsou schováni duchové, kteří straší orky a těm se lesy vůbec nelíbí. Nakonec se ukáže, že šlo o Noční elfy a jejich velkého vůdce druida Cenaria. Cenarius byl polobůh a ochránce přírody a pro orky, potřebující dřevo, představoval velký problém. Orkové se proto napili ze znečištěné studánky, která byla naplněna krví démona Manorotha, jednoho z Archimondových poručíků. Vypitím jeho krve se stali orci klanu Warsong mnohem silnějšími a snadno zabil Cenaria. Někdy v tu dobu se potřeboval Thrall dostat do Stonetalon Peaku, kde se měl údajně setkat s Prorokem. V cestě mu ale stálo několik lidských osad. Cair Bloodhoof, náčelník Taurů, poradil Thrallovi, ať se podívá po vznešených Wyvernách, které by mohly pomoci Orkům dosáhnout Stonetalon peaku, aniž by museli jít přes lidi. Když Thrall dorazí do Stonetalon Peaku, zarazí ho velké překvapení. S Prorokem hovoří lidská skupina. Prorok konečně prozradí i své jméno. Jmenuje se Medivh. Utvoří spojení Orků a lidí, i přes jejich značnou nechuť a odchází pryč. Nedlouho poté se vrací Grom a Thrall ho začne nesnášet za to, že se napili démonovy krve. Zjistí, že jediný způsob, jak od prokletí klan Warsong osvobodit, je zabít démona, a tak se Thrall s Gromem vydají osvobodit své válečníky. Manoroth padne, ale

v tomto boji umře také Grom.

Tyrande Whisperwind, nejvyšší kněžka Elune, má potíže s narůstajícím počtem démonů v Ashenvale a tak se rozhodne, že musí vzbudit Druidy. Nejdříve Malfuriona, prvního z druidů a milence Tyrande, poté Druidy pařátu a drápu. Na cestě narazí na vězení Malfurionova bratra, Illidana Stormrage. Ten byl vězněn pod zemí více než 10 000 let. Illidan slíbil, že za tu dobu se napravil a že teď už bude konat jen dobro. Ale jeho touha po moci je silnější a tak se setká s Arthasem, který ho pověří úkolem zabít Pána děsu, Tichondriuse. Illidan za odměnu může získat moc artefaktu, zvaného Gul'danova Lebka, ale jakmile se ho Illidan zmocní, promění se v polodémona; narostly mu mohutné rohy a ze zad vyrostly dvě obří netopyří křídla. Illidan uteče. Noční elfové, lidé, orci i ostatní rasy se chystají na závěrečnou bitvu u hory Hyjal. Archimond chce totiž získat moc Nordrassilu, stromu života, který roste na vrcholku této hory. Malfurion má ale plán. Pokud se vše podaří, bude Archimond i celá Plamenná legie poražena. Plán zněl asi takhle: Orci, lidé a noční elfové zdrží demony tak dlouho, než se kolem stromu ukryje dostatečný počet bludiček a jakmile se Archimonde dostane ke stromu, Malfurion zatroubí na znamení a všechny bludičky se sletí na Archimonda a tím ho zničí. Plán naštěstí dopadl úspěšně.

### **Rok 21 Warcraft III: Frozen Throne ( Počítačová hra a ročník Azerothu 07 )**

Plamenná legie byla poražena. Poslední zbytky démonů byly vyhnány z obývaných oblastí a celá elfská civilizace se probouzí k novému životu. Celá až na jednoho. Illidan Stormrage prahne po moci, a jeho potřeba magie ho přinutí vyvolat si svoji vlastní armádu. Probudí tedy zlo, které až do dneška poklidně žilo v hlubinách moře. Probudí Nagy...

Maiev Shadowsong, dozorkyně, která sřezila Illidana po 10 000 let, po tomto zrádci bezvysledně pátrá. Nyní se však začnou dít podivné věci v okolí Azshary, což je místo na východě Kalimdoru, které je pojmenované po bývalé královně nočních elfů. Vydá se tam v domění, že by za tím snad mohl stát Illidan. Ukáže se, že Maiev měla pravdu a navíc Illidan na svou stranu získal ohavné Nagy. Ti i s Illidanem odplouvají na moře a Maiev se za ním vydá v těsném závěsu. Doplují na záhadné ostrovy uprostřed moře, které ale nejsou vyznačeny na žádné z map, a Maiev zjistí, že to jsou trosky Suramaru, bývalého velkého města nočních elfů, které bylo zničeno a potopeno během Války prastarých. Po několika útocích na Illidanovy základny se Illidan dostane do Sargerasy hrobky a Maiev se dozví, jak se sem dostaly tyto ostrovy.

Drak'thul, starý ork žijící na těchto ostrovech, je posledním žijícím členem výpravy čaroděje Gul'dana, který vyzvedl Suramar z mořského dna a pokusil se získat mocný artefakt, zvaný Sargerasovo oko, pomocí kterého by mohl zničit celý svět. Gul'dan ale neuspěl a zůstal pohřben v hrobce do doby, než byl jeho tělo proměněno v artefakt, nazývajícím se Gul'danova lebka.

Maiev poté pronásleduje Illidana až do samotného srdce Sargerasy hrobky, ale nestihne to včas a Illidan se zmocní Sargerasy oka a celá budova se začne řídit. Maiev jen tak tak stihne utéci z jezkyne a ihned vyšle posla pro Shan'Do Malfuriona Stormrage, Illidanova bratra. Ten přijede i s jeho milenkou Tyrande a ubrání Maieviny vojska. Illidan znovu odplouvá, znovu na východ, do Pohromou zničeného Lordareonu. Zde Malfurion opouští elfy a vydává se do lesa promlouvat s přírodou. Maiev a Tyrande mezitím potkají prince Kael'Thase Sunstridera, velitele vojsk Krvavých elfů a ten jim nabídne pomoc, pokud mu pomůžou zavést jeho lid do bezpečí přes území Nemrtvých. Elfové, ať už noční nebo krvaví, se dostanou za řeku do bezpečí, ale Tyrande spadne do řeky a když se Malfurion vrátí, Maiev mu zalže a řekne mu, že Tyrande padla v boji, že na vlastní oči viděla, jak ji nemrtví roztrhali. Malfuriona to

zarmoutí a ještě to posílí chuť vypořádat se s jeho bratrem. Když Maiev, Malfurion, Kael'thas a ostatní elfové dorazí do Dalaranu, Illidan se snaží provést monstrózní kouzlo. Chce zničit Northrend. Elfům se ale podaří jeho dílo zastavit a polapit Illidana. Maiev ho odsoudí k smrti a Malfurion mu vyčítá, že kvůli němu umřela Tyrande. V tom se do řeči vloží princ Kael'thas a řekne, že smrt není jistá a prozradí druidovi pravdu. Malfurion místo Illidana zajme Maiev a Illidana osvobodí pod podmínkou, že zachrání Tyrande. A tak se také stane. Tyrande je zachráněna a Illidan i s Nagami opouští Lordareon. Maiev ho následuje skrz portál neznámo kam.

Kael'thas přichází na schůzku s generálem Garithosem, ale přijde pozdě. To Garithose naštve a tak nechá prince v Dalaranu, kde má bránit město. Při plnění úkolu Krvaví elfové přijmou pomoc nag a jejich velitelky, lady Vashj, ale to se nelíbí lordu Garithosovi, a tak Nagy vyžene a Kael'thasovi dá varování, aby se nespolečoval s "těmito zrůdami". Kaela potom nechá bránit město a princ znovu přijme pomoc od lady Vashj. Jakmile na to přijde Garithos, nechá všechny elfy zavřít do žaláře a odsoudí je k smrti. Lady Vashj je ale přijde zachránit a společně Nagy i Krvaví elfové utíkají portálem pryč, do Outlandu, za Illidanem.

Toho ale zajala výprava nočních elfů pod velením Maiev Shadowsong a tak jako první úkol pro Kaela je osvobodit Illidana. Když se mu to podaří, Illidan se rozhodne ovládnout celý Outland, do kterého utekl, když se mu nepodařilo zničit Ledový trůn pro čaroděje Kil'Jaedena. Prvním krokem bylo zajistit, aby další Kil'jaedenovi démoni nemohli proniknout do Outlandu. Proto musí Illidan a jeho armáda zavřít čtyři portály obklopující Černou citadelu. Dalším krokem je sesazení Magtheridona, vládce Outlandu. I toto se Illidanovi podaří. Pak se ale stane něco nečekaného. Illidana navštíví sám velký Kil'Jaeden a přinutí ho znovu se vrátit na Azeroth a tentokrát opravdu zničit Ledový trůn a s ním i krále lichů, Ner'zhula.

Arthas stále vládne nyní již nemrtvému království Lordareon, ale jeho moc slábne. Páni děsů chystají spiknutí a vyhání Arthase pryč z Lordareonu. On se moc nebrání, protože stejně musí odplout na Northrend a osvobodit krále lichů. Jedině tak se zbaví bolesti. Tím se Pohroma rozdělí na tři různé frakce. První, pod velením Arthase a Kel'thuzada, jsou stále sluhové králi lichů. Druhá jsou nemrtví, později známí jako Opuštění (Forsaken) a jejich vůdkyně Sylvanas Windrunner. A třetí stranou jsou nemrtví stále věrní Plamenné legii, pod nadvládou jejich démonických vůdců, Pánů děsu. Sylvanas a její Opuštění se snaží zničit Pány děsu a nakonec se Sylvanas spojí s Varimathrasem a přinutí ho zabít jeho vlastního bratra, Balnazzara. Mezitím Arthas přijede na Northrend a zjistí, že už je tam někdo jiný. Krvaví elfové a Nagové, pod velením Illidana Stormrage mají značný náskok při cestě na Ledovou korunu. Arthas se nestihne dostat na Ledovou korunu dřív než Illidan. Illidan ledový trůn ničí.

Naprosto mimo všechny tyto problémy je příběh válečníka REXXARA, který plní všelijaké úkoly pro Hordu. Jedinou významnou věcí je, že Hordu začnou napadat lidé, se symbolem kotvy na jejich pláštích. Thrall nemůže uvěřit, že by Jaina bezdůvodně zaútočila na Orky. Taky že ne, jsou to vojáci Jainina otce, admirála Proudmoora, který se vrátil po několika letech putování po moři a neví o žádné Plamenné legii, Pohromě ani o míru s Hordou...

**Rok 23 [The Sunwell Trilogy](#)** - ještě nepřeložené knihy

- The Sunwell Trilogy: Dragon Hunt
- The Sunwell Trilogy: Shadows of Ice
- The Sunwell Trilogy: Ghostlands

**Rok 24:** [Kruh nenávisti](#) - Docela ucházející kniha

**Rok 25:** V této době se nacházel ročník Azeroth 08

: World of Warcraft

**Rok 26:** V této době proběhl ročník Azeroth 09

:World of Warcraft: The Burning Crusade

**Rok 27:** V této době proběhne ročník Azeroth 2010

:World of Warcraft: Wrath of the Lich King