



HISTORIA DEL MUNDO DE WARCRAFT

<http://oscargeek.com>

Nadie sabe con exactitud cómo se originó el universo. Algunos creen que una catastrófica explosión cósmica hizo que infinitos mundos se prolongaran en la vastedad de la Gran Oscuridad- mundos que un día soportarían formas de vida de asombrosa y terrible diversidad. Otros creen que el universo fue creado como un todo por una entidad singular y poderosa. Aunque los orígenes exactos del caótico universo permanecen inciertos, es claro que una raza de poderosos seres surgió para brindar estabilidad a los distintos mundos y para asegurar un futuro mejor para los seres que seguirían sus pasos.

Los Titanes, dioses colosales de piel metálica que provienen de las lejanías del cosmos, exploraron al recién nacido universo y pusieron en movimiento a los mundos que encontraron. Moldearon los mundos haciendo crecer enormes montañas y vastos mares. Crearon los cielos y furiosas atmósferas. Todo fue parte de su insondable y previsor plan para crear orden en el caos. Incluso otorgaron poderes a las razas primitivas para que se ocuparan de sus trabajos y mantuvieron la integridad de sus respectivos mundos.

Gobernados por una secta elitista conocida como el Panteón, los Titanes llevaron el orden a millones de mundos dispersos a lo largo del Gran Espacio Oscuro durante las primeras eras de la creación. El benévolo Panteón, quien buscó la seguridad de estos mundos estructurados, siempre se mantuvo alerta contra la amenaza del ataque de los viles seres de Twisting Nether (el Mundo de las Tinieblas, el Infierno). Twisting Nether, una dimensión etérea de caótica magia que conecta miles de mundos del universo, fue el hogar de un infinito número de maléficos y demoníacos seres que buscan destruir la vida y devorar la energía del universo. Incapaces de tolerar el mal en cualquiera de sus formas, los Titanes lucharon por conseguir la manera de acabar con la constante amenaza de los demonios.

I. Sargeras y la traición

Con el tiempo, las entidades demoníacas consiguieron entrar en los mundos de los Titanes desde Twisting Nether, y el Panteón eligió a su mejor guerrero, Sargeras, para que actuara como su primera línea de defensa. Sargeras, un noble gigante de bronce, cumplió con su deber durante incontables milenios, buscando y destruyendo a estos demonios dondequiera que los encontrara. A lo largo del tiempo, Sargeras se encontró con dos poderosas razas demoníacas, ambas deseosas de ganar poder y dominación sobre el universo físico.

Los Eredar, una insidiosa raza de malignos hechiceros, usaron sus artes mágicas para invadir y esclavizar varios mundos. Las razas nativas de estos mundos mutaron por el malévolo poder de los eredar y se convirtieron en demonios. Aunque los poderes casi ilimitados de Sargeras eran más que suficientes para derrotar a los viles eredar, tuvo muchos problemas por la corrupción de las criaturas. Incapaz de comprender tanta depravación, el gran Titán comenzó a caer en una grave depresión. A pesar de su creciente malestar, Sargeras libró al universo de los hechiceros atrapándolos dentro de un rincón de Twisting Nether. Aunque su confusión y miseria se agravaba, Sargeras fue forzado a lidiar con otro intento de un grupo que buscaba destruir el orden de los Titanes: los Nathrezim.

Esta oscura raza de demonios vampíricos (también conocidos como dreadlords) conquistó a un gran número de mundos poblados al poseer a sus habitantes y convertirlos en sombras. Los viles y maquinadores dreadlords enfrentaron a las naciones entre sí manipulándolas por medio del odio y la desconfianza. Sargeras derrotó con facilidad a los Nathrezim, pero su corrupción lo afectó profundamente.

A medida que la duda y la desesperación sobrepasaban a Sargeras, también perdió toda la fe en su misión, así como la visión del universo ordenado de los Titanes. Eventualmente llegó a creer que el concepto de orden era una insensatez, y que el caos y la depravación eran los únicos absolutos dentro del oscuro y solitario universo.

Sus compañeros Titanes intentaron persuadirlo de su error y calmar sus violentas emociones, pero él rechazó sus creencias más optimistas como ilusiones egocéntricas. Abandonando su lugar para siempre, Sargeras se fue a buscar un nuevo lugar para él en el universo. Aunque el Panteón se entristeció por su partida, los Titanes jamás pudieron haber predicho lo lejos que su hermano perdido iba a llegar.

En el momento en que la locura terminó de consumir los últimos vestigios del valiente espíritu de Sargeras, éste llegó a creer que los mismos Titanes eran los responsables por el fracaso de la creación. Finalmente decidió deshacer sus trabajos a través del universo, y entonces buscó la manera de formar un ejército imbatible que pondría en llamas al universo.

Incluso la forma titánica de Sargeras se distorsionó por la corrupción que entró en su corazón, antaño noble. Sus ojos, cabello, y barba se incendiaron en llamas, y su metálica piel de bronce se abrió para revelar una armadura de devastador odio.

En su furia, Sargeras destrozó las prisiones de los eredar y los nathrezim, y liberó a los odiosos demonios. Estas astutas criaturas se inclinaron frente a la oscura ira del Titán, y ofrecieron su servicio para cualquier tarea. De las filas de los poderosos Eredar, Sargeras eligió a dos líderes

para comandar a su demoníaco ejército de destrucción. Kil'jaeden el Engañador fue elegido para buscar a las razas más oscuras en el universo y reclutarlas entre las filas de Sargeras. El segundo líder, Archimonde el Profano, fue elegido para guiar al vasto ejército de Sargeras en la batalla contra cualquiera que se resistiera a la voluntad del Titán.

El primer movimiento de Kil'jaeden fue esclavizar a los vampirescos dreadlords bajo su terrible poder. Los dreadlords le sirvieron como espías personales a través del universo, y tomaron con gusto la tarea de localizar razas primitivas que pudieran ser corrompidas por su amo. El primero entre los dreadlords es Tichondrius el Oscuro. Tichondrius sirvió a Kil'jaeden como el soldado perfecto, y accedió a llevar la oscura voluntad de Sargeras a todos los rincones del universo.

El poderoso Archimonde también otorgó poder a espías de su propiedad. Llamado entre los maléficos lords y su barbárico líder, Mannoroth el Destructor, Archimonde esperaba establecer un ejército de lucha elitista que pudiera rastrear creaciones de todo tipo de vidas.

Una vez que Sargeras vio que sus ejércitos eran inmensos y estaban listos para seguir su liderazgo, lanzó sus fuerzas sobre la Gran Oscuridad. Llamó a su creciente ejército Burning Legion (Legión Ardiente). Hasta este momento, todavía no está claro cuántos mundos consumieron y quemaron en su Cruzada Ardiente.



II. Los antiguos dioses y el ordenamiento de Azeroth

Inconscientes de la misión de Sargeras para destruir sus infinitas creaciones, los Titanes continuaron moviéndose de mundo en mundo, moldeando y ordenando cada planeta como les parecía apropiado. A lo largo de su viaje encontraron un pequeño mundo cuyos habitantes llamaron luego Azeroth. A medida que los Titanes avanzaban sobre los primeros tramos de tierra, encontraron un gran número de seres hostiles. Estos seres, que adoraban a una raza de inconmensurable maldad conocida como los Antiguos Dioses, juraron detener a los Titanes y defender a su mundo de los invasores metálicos.

El Panteón, turbado por la afición de los Antiguos Dioses al mal, declaró la guerra a los nativos y a sus oscuros amos.

Los ejércitos de los Antiguos Dioses fueron liderados por los más poderosos tenientes: Ragnaros el Lord del Fuego, Therazane lord de las rocas, Al'Akir lord del viento, y Neptulon lord de las mareas. Sus caóticas fuerzas se lanzaron con furia sobre la faz de la tierra y chocaron contra los colosales Titanes. Aunque los elementales tenían un poder que escapaba a la comprensión humana, todas sus fuerzas combinadas no pudieron detener a los poderosos Titanes. Uno por uno, los lores cayeron y sus fuerzas se dispersaron.

El Panteón destruyó las ciudadelas de los Antiguos Dioses y encadenó a los cinco dioses malignos bajo la superficie del mundo. Sin el poder de los Antiguos Dioses para mantener a sus espíritus iracundos atados al mundo físico, los elementales desaparecieron en un plano abismal donde se enfrentarían entre sí por toda la eternidad. Con la partida de los elementales, la naturaleza se calmó y el mundo se estableció en una pacífica armonía. Los Titanes vieron que la amenaza estaba contenida y se dedicaron a trabajar.

Los Titanes dieron poderes a varias razas para que los ayudaran a reconstruir el mundo. Para ayudarlos a forjar las innumerables cavernas bajo la tierra, los Titanes crearon las tierras de los duendes a partir de la piedra viviente. Para ayudarlos a crear los mares y levantar la tierra desde el lecho marítimo, los Titanes inventaron a los inmensos pero pacíficos gigantes del mar. Durante muchas eras los Titanes moldearon la tierra, hasta que terminaron creando el continente perfecto.

En el centro del continente, los Titanes construyeron un lago de centelleantes energías. El lago, que ellos llamaron Pozo de la Eternidad, iba a ser la fuente de vida del mundo. Sus poderosas energías nutrirían el esqueleto del mundo, y fortalecerían la vida de raíz. Con el paso del tiempo, las plantas, los árboles, los monstruos y las criaturas de todo tipo, comenzaron a crecer en este continente.

A medida que el crepúsculo caía en el día final de sus labores, los Titanes llamaron al continente Kalimdor 'la tierra de la eterna luz de estrella'.

III. Función de los dragones

Satisfechos por el orden de su pequeño mundo y la finalización de sus trabajos, los Titanes se prepararon para dejar Azeroth. Sin embargo, antes de su partida encargaron a las razas más poderosas del mundo con la tarea de vigilar y cuidar Kalimdor, de manera que ninguna fuerza se convirtiera en una amenaza para su perfecta tranquilidad. En esa era, existían muchos dragones voladores, aunque sólo cinco de ellos dominaban entre los de su raza. Fueron estos cinco dragones los elegidos por los Titanes para liderar al nuevo mundo. El líder del Panteón donó una porción de su poder a cada uno de los dragones. Estos majestuosos dragones fueron conocidos como Great Aspects o Dragon Aspects.

Aman'Thul, el jefe del Panteón, concedió una porción de su poder cósmico al dragón de bronce, Nozdormu. El titán fortaleció a Nozdormu para que pudiera ser el guardián del tiempo y para que vigilara los caminos zigzagueantes del destino. El estoico y honorable Nozdormu entonces pasó a ser conocido como El Inmortal. Eonar, el titán patrono de toda la vida, concedió una porción de su poder al leviatán rojo Alexstrasza. De ahí en más Alexstrasza sería conocida como La Dadora de Vida, y su función era la de defender todas las criaturas vivientes del mundo. A causa de su suprema sabiduría e ilimitada compasión por todas las cosas vivientes, Alexstrasza fue coronada como la reina de los dragones, y se le otorgó el dominio de su raza.

Eonar también bendijo a la hermana menor de Alexstrasza, Ysera, una pequeña dragona verde, con una parte de la influencia de la naturaleza. Ysera cayó en un trance eterno, unido al Sueño de la Creación. Conocida como la Soñadora, ella podía vigilar las tierras agrestes del mundo desde su verde dominio, el Sueño Esmeralda. Norgannon, el guardián de la tradición popular y gran mago, concedió al dragón azul, Malygos, una parte de su vasto poder. De ahí en adelante, Malygos sería conocido como el Tejedor de Hechizos, guardián de la magia y de los misterios arcádicos.

Khaz'goroth, el titán forjador del mundo, dio un poco de su inmenso poder al poderoso Neltharion. Neltharion, el de gran corazón, conocido después como el Celador de la Tierra, tuvo el dominio sobre la tierra y los lugares profundos del mundo. Personifica la fortaleza del mundo, y sirvió como el más grande de los aliados de Alexstrasza.

Así fortalecido, los Cinco Aspects fueron encargados de la defensa del mundo durante la ausencia de los Titanes. Con los dragones preparados para salvaguardar su creación, los Titanes dejaron Azeroth atrás para siempre. Desafortunadamente era una cuestión de tiempo que Sargeras se enterara de la existencia del nuevo mundo.

IV. El mundo naciente y el Pozo de la Eternidad

Diez años antes de que orcos y humanos se enfrentaran en su Primera Guerra, el mundo de Azeroth consistía en una única masa continental rodeada por el mar. Ese continente, conocido como Kalimdor, era el hogar de varias razas y criaturas dispares, todas ansiosas por sobrevivir entre los salvajes elementos del mundo naciente. En el oscuro centro del continente se encontraba un misterioso lago de energías incandescentes. Este lago, que luego sería llamado Pozo de la Eternidad, era el verdadero corazón del poder mágico y natural del mundo. Al sacar sus energías de la infinita Gran Oscuridad más allá del mundo, el Pozo actuaba como una fuente mística enviando sus potentes energías sobre el mundo para nutrir a la vida y sus maravillosas formas.

Con el tiempo, una primitiva tribu de humanoides nocturnos se abrió paso con cautela hacia los límites del lago encantado. Los feral, humanoides nómadas, atraídos por las extrañas energías del Pozo construyeron sus hogares sobre la costa del mismo. Con el paso del tiempo el poder cósmico del Pozo afectó a la tribu, y los convirtió en seres poderosos, sabios e inmortales. La tribu adoptó el nombre de Kaldorei, que significaba 'hijos de las estrellas' en su lengua nativa. Para celebrar su nueva sociedad construyeron grandes templos y edificios alrededor de la periferia del lago.

Los Kaldorei, o elfos nocturnos como se los llamó más tarde, adoraban a la diosa de la luna, Elude, y creían que ella dormía dentro de las profundidades del Pozo durante las horas del día. Los primeros sacerdotes y adivinas de los elfos estudiaron al Pozo con insaciable curiosidad, tratando de develar sus secretos y poderes. A medida que su sociedad crecía, los elfos nocturnos exploraron las raíces de Kalimdor y encontraron sus otros ascendientes. Las únicas criaturas que les pusieron freno fueron los antiguos y poderosos dragones. Las enormes bestias serpentinales generalmente eran retraídas y solitarias, pero hacían mucho por mantener a salvo las tierras conocidas de amenazas potenciales. Los elfos nocturnos descubrieron que los dragones eran los protectores del mundo, y acordaron que sus secretos era mejor guardarlos.

Con el tiempo, la curiosidad de los elfos los llevó a conocer y hacer amistad con varias entidades poderosas, entre las cuales se encontraba Cenarius, un poderoso semidiós de los bosques primordiales. El magnánimo Cenarius le tomó mucho cariño a los curiosos elfos, y pasó una gran cantidad de tiempo enseñándoles acerca del mundo natural. Los pacíficos Kaldorei desarrollaron una profunda empatía por los bosques de Kalimdor y aprendieron a deleitarse con el armonioso equilibrio de la naturaleza.

A medida que las infinitas eras transcurrían, la civilización de los elfos se expandió territorial y culturalmente. Sus templos, caminos, y lugares de hábitat se expandieron sobre el oscuro continente. Azshara, la hermosa reina de los elfos, construyó un inmenso palacio en las orillas del Pozo que servía como hogar de sus servidores favoritos. Sus vasallos, llamados Quel'dorei o 'Nobles', la adoraban y creían que ellos estaban por encima del resto de los elfos. Aunque la reina Azshara fue amada de la misma manera por todos los elfos, los Nobles eran envidiados y despreciados por el resto del pueblo.

Azshara –que compartía la curiosidad de los sacerdotes por el Pozo-, ordenó a los Nobles averiguar sus secretos y revelar su verdadero propósito en el mundo. Los Nobles se entregaron con ardor a su tarea y estudiaron al Pozo con constancia. Con el tiempo llegaron a poder controlar las energías cósmicas del Pozo. A medida que sus experimentos progresaban, los Nobles descubrieron que podían usar sus nuevos poderes para crear o destruir cuanto quisieran. Los necios Nobles se habían encontrado con magia primitiva, y ahora estaban resueltos a dedicarse por completo a su dominio. Aunque acordaron que la magia no era peligrosa si se la manejaba con cuidado, Azshara y sus Nobles comenzaron a practicar hechizos con irresponsabilidad y descuido. Cenarius y varios eruditos elfos les advirtieron que solo podría resultar en un gran desastre sus juegos con las artes mágicas. A pesar de esto, Azshara y sus seguidores continuaron tercamente con la expansión de sus poderes.

A medida que sus poderes crecían, se produjo un cambio en Azshara y los Nobles. La altiva y distante clase aristócrata se volvió crecientemente insensible y cruel con sus hermanos elfos. Un velo de oscuridad nubló la belleza de Azshara. Comenzó a evitar a sus amados súbditos y rechazaba la compañía de cualquiera que no fuera alguno de sus fieles sacerdotes nobles.

Un joven estudiante llamado Malfurion Stormrage, que había pasado mucho de su tiempo estudiando las primitivas artes de los druidas, comenzó a sospechar que un terrible poder estaba corrompiendo a los Nobles y a su amada reina. Aunque no podía comprender el mal que estaba por llegar, él sabía que las vidas de los elfos nocturnos pronto cambiarían para siempre.



V. La guerra de los Antiguos

El uso irresponsable de la magia por parte de los Nobles envió ondas de energías desde el Pozo de la Eternidad hacia la Gran Oscuridad del Más Allá. La corriente de energía fue sentida por terribles mentes alienígenas. Sargerass-el Gran Enemigo de toda vida, el destructor de mundos, sintió las potentes ondas y fue hacia su punto de origen. Luego de espiar Azeroth y sentir las ilimitadas energías del Pozo de la Eternidad, Sargerass se consumió en su insaciable avidez de poder. El gran dios oscuro del Vacío Innombrable decidió destruir este mundo y apoderarse de sus energías.

Sargerass reunió a su enorme ejército (la legión ardiente), y se dirigió hacia el desprevenido mundo de Azeroth. La Legión estaba compuesta por un millón de demonios chillones, todos venidos de diferentes puntos del universo, y deseosos de conquistar nuevas tierras. Los tenientes de Sargerass, Archimonde el Profano y Mannoroth el Destructor, prepararon a sus infernales subordinados para el ataque.

La reina Azshara, sobrepasada por el terrible éxtasis de su magia, cayó víctima del innegable poder de Sargerass y accedió a dejarle entrar a su mundo. Incluso sus servidores nobles cayeron frente a la inevitable corrupción de la magia y comenzaron a adorar a Sargerass como su dios. Para demostrar su alianza con la Legión, los Nobles ayudaron a su reina a abrir un enorme portal dentro de las profundidades del Pozo de la Eternidad.

Una vez que se realizaron todas las preparaciones, Sargerass comenzó la invasión de Azeroth. Los demonios guerreros de la Legión Ardiente se introdujeron en el mundo a través del Pozo de la Eternidad y sembraron el terror entre las ciudades de los elfos nocturnos. Guiada por el Archimonde y Mannoroth, la Legión asedió las tierras de Kalimdor, dejando solo cenizas y dolor a su paso. Los hechiceros demoníacos invocaron ardientes infiernos que chocaron como meteoros contra los delicados capiteles de los templos de Kalimdor. Una banda de asesinos sanguinarios conocida como Doomguard (patrulla de la perdición) marchó a través de las tierras de Kalimdor aniquilando a cualquiera que se cruzara en su camino. Grupos de salvajes sabuesos devastaron los campos sin oposición. Aunque los valientes guerreros Kaldorei defendieron con presteza su antiguo hogar, fueron forzados a ceder terreno pulgada por pulgada ante la furia de la matanza de la Legión.

Quedó en manos de Malfurion Stormrage la tarea de buscar ayuda para su hostigado pueblo. Stormrage, cuyo hermano, Illidan, practicaba la magia de los nobles, estaba indignado por la creciente corrupción de la clase alta. Luego de convencer a Illidan para que olvidara su peligrosa obsesión, Malfurion se dedicó a encontrar a Cenarius para reunir un ejército de resistencia. La hermosa y joven sacerdotisa, Tyrande, acordó acompañar a los hermanos en el nombre de Elune. Aunque Malfurion e Illidan compartían el amor por la sacerdotisa, el corazón de Tyrande pertenecía únicamente a Malfurion. Illidan envidiaba al naciente amor de su hermano con Tyrande, pero sabía que su despecho no era nada comparado con el dolor por su adicción a la magia.

Illidan, quien había crecido dependiente de las energías fortalecedoras de la magia, luchaba para combatir su avidez por desatar las energías del Pozo una vez más. Sin embargo, con el paciente apoyo de Tyrande, pudo controlarse y ayudar a su hermano a encontrar al semidiós

Cenarius. Éste, que deambulaba por el sagrado bosque Moonglades del distante Monte Hyjal, accedió a ayudar a los elfos mediante la búsqueda de los dragones ancestrales para que se unieran a su lucha. Los dragones, liderados por el gran leviatán rojo, Alexstrasza, aceptaron enviar sus poderosas fuerzas contra los demonios y sus infernales jefes.

Cenarius, invocando a los espíritus de los bosques encantados, reunió un ejército de hombres-árboles y los dirigió contra la Legión en una batalla terrestre. Mientras los aliados de los elfos nocturnos se concentraban en el templo de Azshara y en el Pozo de la Eternidad, la guerra explotó. A pesar de la fuerza de los nuevos aliados, Malfurion y sus colegas se dieron cuenta de que la Legión no podía ser derrotada sólo por fuerza marcial.

Mientras una titánica batalla asediaba la ciudad capital de Azshara, la enloquecida reina esperaba la llegada de Sargeras con anticipación. El lord de la Legión se estaba preparando para atravesar el Pozo de la Eternidad y entrar al desolado mundo. A medida que su enorme sombra se acercaba cada vez más a la superficie del Pozo, Azshara reunió a los más poderosos de sus seguidores Nobles. Sólo uniendo sus poderes en un único hechizo podrían ser capaces de crear una puerta de entrada suficientemente grande como para que Sargeras pudiera entrar.

Mientras la batalla continuaba en los ardientes campos de Kalimdor, apareció un terrible cambio de eventos. Los detalles del evento se perdieron con el tiempo, pero se sabe que Neltharion, el dragón de la Tierra, enloqueció durante una crítica batalla contra la Legión Ardiente. Entonces comenzó a transformarse en fuego, y la furia emergió de su lado oscuro. Se renombró a sí mismo como Deathwing (Ala de la muerte), el dragón ardiente, y atacó a los de su raza logrando echarlos del campo de batalla.

La repentina traición de Deathwing fue tan destructiva que los cinco dragones nunca se recuperaron totalmente. Heridos y traumatizados, Alexstrasza y los otros nobles dragones fueron forzados a abandonar a sus aliados mortales. Malfurion y sus compañeros, ahora en completa desventaja numérica, apenas sobrevivieron a la matanza.

Malfurion, convencido de que el Pozo de la Eternidad era el nexo de los demonios con el mundo físico, insistió en su destrucción. Sus compañeros, sabiendo que el Pozo era la fuente de su inmortalidad y poder, estaban horrorizado por esta decisión repentina. Sin embargo, Tyrande vio la sabiduría de la teoría de Malfurion y entonces convenció a Cenarius y a sus camaradas de atacar el templo de Azshara y encontrar una manera de cerrar el Pozo para siempre.

VI. La separación del mundo

Sabiendo que la destrucción del Pozo evitaría el uso de la magia, Illidan abandonó el grupo y se dirigió a advertirle a los Nobles sobre el plan de Malfurion. Debido a la locura causada por su adicción y a su resentimiento por el amorío de su hermano con Tyrande, Illidan no sintió remordimiento alguno al traicionar a Malfurion para aliarse con Azshara. Sobre todas las cosas Illidan luchaba para proteger el poder del Pozo por cualquier medio necesario.

Herido por la partida de su hermano, Malfurion llevó a sus compañeros al centro del templo de Azshara. Sin embargo, a medida que avanzaban en la recámara principal, encontraron a los Nobles en medio de su oscuro hechizo final. El hechizo comunitario creó un inestable vórtice de poder dentro de las profundidades del Pozo. Mientras la ominosa sombra de Sargeraz se acercaba cada vez más a la superficie, Malfurion y sus aliados se apresuraron a atacar.

Azshara, después de recibir las advertencias de Illidan, estaba más que preparada para la lucha contra ellos. Casi todos los seguidores de Malfurion cayeron frente a los terribles poderes de la reina. Tyrande, en un intento de atacar a la reina por detrás, fue atrapada por sus guardianes. Aunque los derrotó, Tyrande sufrió graves heridas en sus manos. Cuando Malfurion vio que su amor caía herida, entró en un estado iracundo y decidió terminar con la vida de Azshara.

Mientras la batalla continuaba dentro y fuera del templo, Illidan apareció desde las sombras cercanas a las costas del gran Pozo. Entonces produjo un conjunto de viales especiales que llenó con el agua del Pozo. Convencido de que los demonios arrasarían con la civilización de los elfos nocturnos, planeaba robarse el agua sagrada y quedarse con sus energías.

La batalla entre Malfurion y Azshara creó el caos en el hechizo de los Nobles. El inestable vórtice dentro de las profundidades del Pozo explotó y desató una catastrófica cadena de eventos que separaría al mundo para siempre. La explosión masiva conmovió al templo hasta sus cimientos y envió terremotos masivos a través de la torturada tierra. Mientras la terrible batalla entre la Legión y los aliados de los elfos nocturnos seguía en la capital, el Pozo de la Eternidad colapsó sobre sí mismo.

La catastrófica explosión resultante destruyó a la tierra y borró a los cielos. Como las secuelas de la explosión del Pozo deshicieron los huesos del mundo, los mares se avalanzaron y llenaron el hueco dejado por la tierra. Casi un ochenta por ciento de las tierras de Kalimdor desaparecieron, dejando un puñado de continentes separados alrededor del nuevo océano. En el centro de éste, donde el Pozo de la Eternidad había estado una vez, había una tumultuosa tormenta de furia y energías caóticas. Esta terrible cicatriz, conocida como Maelstrom, nunca dejaría de girar. Permanecería como un constante recordatorio de la terrible catástrofe y de la era utópica perdida para siempre.

De alguna manera, y contra todos los pronósticos, la reina Azshara y los Nobles lograron sobrevivir a esta terrible experiencia. Torturados y enloquecidos por los poderes que habían desatado, Azshara y sus seguidores fueron arrastrados bajo el mar luego de la explosión del Pozo. Malditos-y transformados-, tomaron nuevas formas y se convirtieron en los odiosos Naga. Azshara se agrandó con odio y furia, convirtiéndose en una terrible monstruosidad que reflejaba la maldad que había habitado desde siempre en su corazón.

Allí, en el fondo del Maelstrom, los naga construyeron una nueva ciudad, Nazjatar, en la cual recuperarían su poder. Tomó más de diez mil años antes de que los naga revelaran su existencia al mundo.



VII. Monte Hyjal y el regalo de Illidan

Los pocos elfos sobrevivientes a la explosión remaron en precarias balsas y se abrieron paso lentamente hacia el único territorio a la vista. De alguna manera, mediante la gracia de Elune, Malfurion, Tyrande y Cenarius sobrevivieron a la Gran Separación. Los agotados héroes aceptaron liderar a los demás sobrevivientes y establecer un nuevo hogar para su pueblo. Mientras viajaban en silencio, observaban la destrucción de su mundo y comprendieron que sus pasiones les habían ocasionado el desastre. Aunque Sargeris y su Legión fueron exiliados del mundo por la eliminación del Pozo, Malfurion y sus compañeros tuvieron que sufrir el terrible costo de la victoria.

Varios nobles sobrevivieron al cataclismo y salieron ilesos. Se fueron a las costas de la nueva tierra junto con los demás elfos nocturnos. Aunque Malfurion desconfiaba de las motivaciones de los nobles, sabía que no podían causar problemas sin las energías del Pozo.

Mientras la exhausta masa de elfos llegaba a las costas de la nueva tierra, descubrieron que la montaña sagrada, Hyjal, había sobrevivido a la catástrofe. Buscando establecerse en algún lugar, Malfurion y los suyos escalaron la ladera del Hyjal y llegaron a su cumbre. Cuando descendían en la arbolada cuenca, emplazada entre los enormes picos de las montañas, encontraron un pequeño y pacífico lago. Para su horror, descubrieron que el agua del lago había sido infectada por magia.

Illidan, que también había sobrevivido a la Separación, había llegado a la cima del Hyjal mucho antes que Malfurion y los elfos. En su loca obsesión por mantener las corrientes de magia en el mundo, Illidan derramó los viales que contenían el agua del Pozo de la Eternidad en el lago de la montaña. Las potentes energías del Pozo rápidamente se unieron para crear un nuevo Pozo de la Eternidad. Illidan creía que el nuevo Pozo era un regalo para las generaciones futuras, por eso se sorprendió cuando Malfurion lo atrapó. Él le explicó que la magia era inherentemente caótica y que su uso llevaría inevitablemente a la expansión de la corrupción. A pesar de esto, Illidan rechazó renunciar a sus poderes mágicos.

Sabiendo perfectamente bien adónde llevarían los despiadados planes de Illidan, Malfurion decidió enfrentarse a su hermano de una vez por todas. Con la ayuda de Cenarius Malfurion encerró a Illidan dentro de una prisión subterránea donde permanecería encadenado y sin poder hasta el fin de los tiempos. Para asegurar el encierro de su hermano, Malfurion otorgó poderes a la joven guardiana Maiev Shadowsong para que fuera la carcelera personal de Illidan.

Preocupado por la catástrofe que podía traer la destrucción del nuevo Pozo, los elfos decidieron dejarlo así. Sin embargo, Malfurion ordenó la eliminación de la práctica de magia por siempre. Bajo el ojo vigilante de Cenarius, comenzaron a estudiar las antiguas artes de los druidas que les permitirían sanar la tierra devastada y hacer crecer nuevamente a los bosques en la base del monte Hyjal.

VIII. El Árbol del mundo y el Sueño Esmeralda

Durante muchos años los elfos nocturnos trabajaron incansablemente para reconstruir lo que pudieran de su antigua tierra. Abandonaron sus antiguos templos y caminos y construyeron sus nuevos hogares en medio de verdes árboles y colinas en la base del monte Hyjal. Con el tiempo, los dragones que habían sobrevivido a la gran Separación salieron de sus guaridas secretas.

Alexstrasza el rojo, Ysera el verde, y Nozdormu el bronce descendieron sobre los pacíficos claros de los druidas y contemplaron los frutos del trabajo de los elfos. Malfurion, quien se había convertido en un druida de inmenso poder, saludó a los poderosos dragones y les contó sobre la creación del nuevo Pozo de la Eternidad. Los magnánimos dragones se alarmaron al escuchar las malas noticias, y pensaron que mientras el Pozo existiera, la Legión podía llegar a retornar para asediar nuevamente al mundo. Malfurion y los tres dragones hicieron un pacto para mantener la seguridad del Pozo y para asegurar que los agentes de la Legión Ardiente jamás encontraran el camino de retorno al mundo.

Alexstrasza, el Dador de Vida, ubicó una bellota encantada dentro del corazón del Pozo de la Eternidad. La bellota, activada por las potentes y mágicas aguas, creció hasta convertirse en un árbol colosal. Las poderosas raíces del árbol crecieron desde las aguas del Pozo hasta que su copa parecía arañar el cielo. El inmenso árbol funcionaría como un símbolo eterno del lazo de los elfos con la naturaleza, y sus energías dadoras de vida se extenderían para sanar al resto del mundo con el tiempo. Los elfos llamaron a su Árbol del Mundo 'Nordrassil', que significa 'corona de los cielos' en su lengua nativa.

Nozdormu, el Eterno, realizó un hechizo sobre el Árbol del Mundo para asegurarse de que mientras el gigantesco árbol estuviera en pie, los elfos nocturnos nunca envejecerían o serían presa de la enfermedad.

Ysera, el Soñador, también puso un encanto sobre el Árbol del Mundo al unirlo a su propio dominio, la eterna dimensión conocida como el Sueño Esmeralda. El Sueño Esmeralda, un vasto y cambiante espíritu del mundo, existe fuera de los límites del mundo físico. Desde el Sueño, Ysera regula el flujo y reflujo de la naturaleza y el camino evolutivo del mundo. Los druidas de los elfos nocturnos, incluyendo al mismísimo Malfurion, estaban unidos al Sueño a través del Árbol del Mundo. Como parte del pacto mítico los druidas acordaron dormir por centurias de manera que sus espíritus pudieran habitar lo infinitos caminos de los sueños de Ysera. Aunque los druidas no estaban contentos con la idea de tener que perder tantos años de sus vidas hibernando, ellos aceptaron cumplir generosamente con el trato con Ysera.

IX. Exilio de los Elfos Nobles

A medida que las centurias pasaban, la sociedad de los elfos se fortalecía y expandía a través del bosque que luego fue llamado Ashenvale. Muchas de las criaturas y especies que abundaban antes de la Gran Separación, como los furbolgs y los quilboars, reaparecieron y florecieron en la tierra. Bajo el benevolente liderazgo de los druidas, los elfos nocturnos disfrutaron de una era de paz sin precedentes y tranquilidad bajo las estrellas.

Sin embargo, muchos de los Nobles sobrevivientes vivían sin paz. Al igual que Illidan antes que de ellos, se sentían víctimas del abandono que vino por la pérdida de su codiciada magia. Estuvieron tentados de tantear las energías del Pozo de la Eternidad y así recuperar sus prácticas mágicas. Dath' Remar, el descarado, vocero líder de los Nobles, comenzó a burlarse de los druidas públicamente, llamándolos cobardes por negarse a ejercer la magia que era suya por derecho. Malfurion y los druidas rechazaron los argumentos de Dath' Remar y advirtieron a los Nobles que cualquier uso de magia sería castigado con la muerte. Luego de un insolente y funesto intento de convencer a los druidas de rescindir su trato, Dath' Remar y sus seguidores desataron una terrible tormenta mágica sobre Ashenvale.

Los druidas no hubieran podido tolerar tanta muerte para los de su especie, por lo que decidieron exiliar a los soberbios Nobles de sus tierras. Dath' Remar y sus seguidores, felices de haberse librado de sus primos conservadores de una vez por todas, abordaron varias naves especialmente construidas y salieron a navegar los mares. Aunque ninguno de ellos sabía qué podían llegar a encontrarse más allá de las aguas del Maelstrom, estaban ansiosos de establecer su propio hogar, donde pudieran practicar la magia con impunidad. Los Nobles, o Quel'dorei como los llamo Azshara en eras pasadas, eventualmente se establecieron sobre las tierras del este, llamadas por los hombres Lordaeron. Tenían planeado construir su propio reino mágico, Quel'Thalas, y rechazar los preceptos de los elfos sobre la adoración lunar y la actividad nocturna. De ahí en más, ellos adorarían al sol y serían conocidos como los 'elfos superiores'.

X. Los Centinelas y la Gran Vigilia

Con la partida de sus obstinados primos, los elfos nocturnos centraron su atención de nuevo en el cuidado y la seguridad de su hogar encantado. Los druidas, presintiendo que su tiempo de hibernación se acercaba, se prepararon para dormir y dejar a sus seres queridos y familias atrás. Tyrande, quien se había convertido en la Alta Sacerdotisa de Elune, le pidió a su enamorado, Malfurion, que no la dejara para irse al Sueño Esmeralda de Ysera. Pero Malfurion, cuyo honor lo obligaba a entrar en los cambiantes Senderos del Sueño, se despidió de la princesa y juró que nunca estarían separados mientras mantuvieran la verdad de su amor.

Tyrande quedó sola para proteger a Kalimdor de los peligros del nuevo mundo, por lo cual decidió reunir un poderoso ejército formado por sus hermanas elfas. Las valientes y hábiles guerreras se entregaron por completo a la defensa de Kalimdor y fueron conocidas como las Centinelas. Aunque preferían patrullar los sombríos bosques de Ashenvale por su cuenta, tenían muchos aliados a los que podían acudir en tiempos de urgencia.

El semidios Cenarius permaneció cerca de Moonglades, en el Monte Hyjal. Sus hijos, conocidos como los Guardianes de la Arboleda, vigilaban de cerca de los elfos nocturnos y ayudaban a las Centinelas a mantener la paz con regularidad. Incluso las tímidas hijas de Cenarius, las dríadas, aparecían en la superficie con bastante frecuencia.

La tarea de custodiar Ashenvale mantenía muy ocupada a Tyrande, pero sin Malfurion a su lado no era feliz. A medida que las largas centurias pasaban mientras los druidas dormían, sus miedos de una segunda invasión crecieron. No podía sacarse la sensación de que la Legión Ardiente posiblemente estaba allí fuera, más allá de la Gran Oscuridad del cielo, planeando su venganza sobre los elfos nocturnos y el mundo de Azeroth.



XI. El hallazgo de Quel'Thalas

Los elfos superiores, liderados por Dath'Remar, dejaron Kalimdor detrás de ellos y se enfrentaron a las tormentas del Maelstrom. Sus flotas deambularon las ruinas del mundo durante muchos años, y descubrieron misterios y reinos perdidos durante su estadía. Dath'Remar, que tomó el nombre de Sunstrider (o 'aquel que camina sobre el día'), buscó lugares de poder considerable para construir un nuevo hogar para su pueblo.

Su flota finalmente desembarcó en las playas del reino que los hombres llamarían luego Lordaeron. Al adentrarse tierra adentro, los elfos superiores fundaron un establecimiento dentro del tranquilo bosque Tirisfal. Luego de algunos años, muchos de ellos comenzaron a enloquecer. Se creía que algún mal dormía bajo esa parte del mundo, pero los rumores nunca llegaban a ser probados. Los elfos superiores empacaron sus cosas y se mudaron hacia el norte, a otra tierra de energías poderosas.

A medida que los elfos superiores cruzaban el áspero terreno formado por las montañosas tierras de Lordaeron, su viaje se tornaba más peligroso. Como ya no poseían las energías del Pozo de la Eternidad, muchos de ellos se sentían mal debido al clima frío, o morían de hambre. El cambio más desconcertante, sin embargo, era el hecho de que ya no eran inmortales ni inmunes a los elementos. También encogieron su tamaño, y su piel perdió su matiz violáceo. A pesar de sus obstáculos, pudieron descubrir muchas criaturas maravillosas que no eran conocidas en Kalimdor. También encontraron tribus de humanos primitivos que cazaban a través de los antiguos bosques. Sin embargo, la peor amenaza que enfrentaron fueron los voraces y astutos trolls de Zul'Aman.

Estos trolls podían regenerar miembros perdidos y sanar graves heridas físicas, pero eran una raza malvada y salvaje. El imperio Amani se extendía sobre la mayor parte de Lordaeron septentrional, y los trolls tenían dificultades para mantener fuera de sus tierras a los forasteros. Los elfos desarrollaron un profundo odio hacia los trolls, por lo cual los mataban cada vez que se encontraban con ellos.

Después de varios años, los elfos superiores finalmente encontraron una tierra parecida a Kalimdor. Bien adentro de los bosques del norte del continente encontraron el reino de Quel'Thalas, y juraron crear un poderoso imperio que opacaría al de sus primos Kaldorei. Desafortunadamente Quel'Thalas estaba fundada sobre una antigua ciudad troll que esta raza todavía consideraba sagrada. Casi de inmediato los trolls comenzaron el ataque a los establecimientos de los elfos.

Los obstinados elfos, negados a ceder su nueva tierra, utilizaron la magia que habían sacado del Pozo de la Eternidad y mantuvieron a raya a los salvajes trolls. Bajo el liderazgo de Dath'Remar, fueron capaces de derrotar a los ejércitos de Amani que los superaban numéricamente por mucho. Algunos elfos, concientes de las advertencias de los antiguos Kaldorei, creían que el uso de la magia podría llamar la atención de la Legión Ardiente. Por lo tanto decidieron asegurar sus tierras dentro de una barrera protectora que les permitiría seguir practicando sus hechizos. Construyeron una serie de monolitos de piedra en varios puntos alrededor de Quel'Thalas que marcaban los límites de la barrera mágica. Los monolitos

no solo protegían la magia de los elfos de amenazas extra dimensionales, sino que también ayudaban a asustar a las supersticiosas bandas de trolls.

A medida que el tiempo transcurría, Quel'Thalas se convirtió en un monumento resplandeciente de los esfuerzos y proezas mágicas de los elfos superiores. Sus bellos palacios fueron construidos en el mismo estilo arquitectónico del de los antiguos pasillos de Kalimdor, aunque estaban entretejidos con la topografía natural de la tierra. Quel'Thalas se convirtió en la joya que los elfos habían esperado tanto tiempo. La Convocatoria de Silvermoon fue la base del poder dominador sobre Quel'Thalas, aunque la dinastía Sunstrider mantuvo un ápice del poder político. Comprendido por siete de los lores elfos más grandes, la Convocatoria trabajó para asegurar la seguridad de las tierras de su pueblo.

Rodeados por su barrera protectora, los elfos superiores permanecieron insensibles a las viejas advertencias de los Kaldorei y continuaron usando la magia en casi todos los aspectos de sus vidas.

Por casi cuatrocientos años los elfos superiores vivieron pacíficamente dentro de la seguridad de su reino. Sin embargo, los vengativos trolls no eran tan fáciles de derrotar. Se complotaron y tramaron la venganza en las profundidades del bosque, donde esperaron que sus ejércitos crecieran en cantidad. Finalmente, una poderosa armada troll salió de los bosques y una vez más sembró el terror en las tierras de Quel'Thalas.



XII. Arathor y las guerras de los trolls

Mientras los elfos superiores luchaban por sus vidas en la batalla contra los trolls, las dispersas tribus nómadas de los humanos de Lordaeron luchaban para consolidar sus propias tierras. Las tribus humanas se atacaron entre sí, sin tener en cuenta la posibilidad de unificación racial o de honor. Sin embargo, una tribu conocida como Arathi, comprendió que los trolls se estaban convirtiendo en una amenaza demasiado grande como para ignorar. Los Arathi deseaban unir a todas las tribus bajo su mando de manera que pudieran luchar juntos contra los ejércitos de los trolls.

En el curso de seis años, los astutos Arathi vencieron a las tribus rivales. Luego de cada victoria ellos ofrecían la paz y la igualdad a los pueblos conquistados; así, se ganaron la lealtad de aquellos que habían vencido. Eventualmente los Arathi llegaron a integrar muchas tribus dispares, y las filas de su ejército crecieron. Confiados en que podrían defenderse contra los ejércitos de los trolls e incluso contra los de los elfos si era necesario, los generales de los Arathi decidieron construir una poderosa fortaleza en las regiones meridionales de Lordaeron. La ciudad-estado, llamada Strom, se convirtió en la capital de la nación Arathi, Arathor.

A medida que Arathor prosperaba, los humanos de todo el vasto continente viajaban al sur, hacia la protección y seguridad de Strom. Unidos bajo un único estandarte, las tribus humanas desarrollaron una cultura fuerte y optimista. Thoradin, el rey de Arathor, sabía que los misteriosos elfos de las tierras del norte estaban bajo el constante asedio de los trolls, pero se negaban a arriesgar la seguridad de su pueblo en defensa de forasteros solitarios. Pasaron muchos meses mientras llegaban desde el norte rumores de la supuesta derrota de los elfos. Sólo cuando los agotados embajadores de Quel'Thalas llegaron a Strom, Thoradin comprendió cuán grande era la amenaza de los trolls.

Los elfos informaron a Thoradin que los ejércitos trolls eran enormes y que una vez que los trolls destruyeran Quel'Thalas, seguirían su ataque hacia las tierras del sur. Los desesperados elfos, en extrema necesidad de ayuda militar, aceptaron enseñar magia a algunos humanos seleccionados a cambio de su ayuda contra sus enemigos.

Thoradin, desconfiando de toda magia, aceptó ayudar a los elfos. Casi de inmediato, los hechiceros elfos llegaron a Arathor y comenzaron a instruir a un grupo de humanos en las artes mágicas.

Los elfos descubrieron que, aunque los humanos eran torpes por naturaleza en su manejo de la magia, poseían una afinidad natural para ella. Cien hombres aprendieron las bases de los secretos mágicos de los elfos: no más de lo que era necesario para combatir a los trolls. Convencidos de que sus estudiantes humanos estaban preparados para ayudar en la lucha, los elfos dejaron Strom y viajaron al norte junto con las poderosas armadas del rey Thoradin.

Los ejércitos de los elfos y humanos se enfrentaron contra las terribles armadas de los trolls al pie de las montañas Alterac. La batalla duró varios días, pero los incansables soldados de Arathor nunca se rindieron frente a los violentos ataques de los trolls. Los lores elfos estimaron que había llegado el momento de liberar el poder de su magia sobre el enemigo. Los cien magos humanos y una multitud de hechiceros elfos invocaron la ira de los cielos y arrasaron

con los ejércitos de los trolls. Los fuegos elementales evitaron que los trolls pudieran regenerar sus heridas y quemaron sus formas golpeadas desde dentro hacia fuera.

Aunque los ejércitos de los trolls intentaron huir, las armadas de Thoradin los persiguieron hasta que matar a todos sus soldados. Los trolls nunca se recuperarían de su derrota, y la historia nunca más contemplaría su levantamiento como nación. Seguros de la seguridad de Quel'Thalas, los elfos hicieron un pacto de lealtad y amistad con la nación Arathor y con el linaje de su rey, Thoradin. Los elfos y los humanos guardarían relaciones amistosas durante las eras venideras.



© 1995 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

XIII. Los guardianes de Tirisfal

Con la ausencia de los trolls en las tierras del norte, los elfos de Quel'Thalas concentraron sus esfuerzos en la reconstrucción de su gloriosa tierra. Los ejércitos victoriosos de Arathor regresaron a su hogar en el sur de Strom. La sociedad humana de Arathor creció y prosperó, aunque Thoradin, temerosos de que su reino se dividiera si lo extendía demasiado, mantuvo a Strom como centro del imperio de su raza. Luego de varios años pacíficos de crecimiento y comercio, el poderoso Thoradin murió por su avanzada edad, dejándole a la generación siguiente de Arathor la libertad para expandir el imperio más allá de las tierras de Strom.

El centenar de magos originales, quienes aprendieron sus artes gracias a los elfos, expandieron sus poderes y estudiaron las disciplinas místicas de los hechizos con mayor detalle. Estos magos, inicialmente elegidos por sus fuertes voluntades y nobles espíritus, siempre practicaron su magia con cuidado y responsabilidad; sin embargo, pasaron sus secretos y poderes a una nueva generación que no tenía su mismo concepto sobre los rigores de la guerra o sobre la necesidad de autocontrol. Estos jóvenes magos comenzaron a practicar la magia para beneficio personal más que para ayudar a sus semejantes.

A medida que el imperio crecía y ganaba nuevas tierras, los nuevos magos también migraban hacia las tierras del sur. Por medio del ejercicio de sus poderes místicos, los magos protegían a sus hermanos de las criaturas salvajes de la tierra, y lograron que fuera posible la construcción de nuevas ciudades-estado en tierras salvajes. Sin embargo, a medida que sus poderes crecían, los magos se volvieron más engreídos y solitarios.

La segunda ciudad-estado de Arathon, Dalaran, fue fundada en las tierras del norte de Strom. Muchos magos abandonaron los confines restringidos de Strom y viajaron hacia Dalaran, donde esperaban poder usar sus poderes con mayor libertad. Estos hechiceros usaron sus habilidades para construir los capiteles encantados de Dalaran y revelaron los propósitos de sus estudios. Los ciudadanos de Dalaran toleraban las acciones de los magos, y crearon una economía muy activa bajo su protección. Sin embargo, mientras más y más magos practicaban sus artes, la estructura social de la realidad alrededor de Dalaran comenzaba a debilitarse.

Los siniestros agentes de la Legión Ardiente, que habían sido eliminados cuando el Pozo de la Eternidad colapsó, se introdujeron nuevamente en el mundo por los inconscientes hechizos de los magos de Dalaran. Aunque estos demonios relativamente débiles no destacaban por su fuerza, crearon mucho caos y confusión en las calles de la ciudad. Muchos de estos encuentros con los demonios eran episodios aislados, y los magos gobernantes se esforzaban por esconder estos incidentes al público. Los magos más poderosos fueron enviados a capturar a los escurridizos demonios, pero a menudo eran superados por los agentes de la poderosa Legión.

Después de uno pocos meses el supersticioso campesinado comenzó a sospechar que sus líderes estaban ocultándoles algo terrible. Empezaron a correr rumores de revolución en las calles de Dalaran a medida que la paranoia ciudadana cuestionaba los motivos y prácticas de los magos, antes admirados por ellas. Los magos, temiendo que los campesinos se rebelaran y que Strom tomara acciones contra ellos, acudieron al único grupo que ellos creían que podía entender su problema: los elfos.

Luego de escuchar las noticias de los magos sobre la actividad demoníaca en Dalaran, los elfos rápidamente despacharon a sus magos más poderosos hacia las tierras de los humanos. Los hechiceros estudiaron las corrientes de energías en Dalaran y realizaron informes detallados de la actividad demoníaca observada. Concluyeron que, aunque había sólo unos pocos demonios perdidos en el mundo, la Legión permanecería como una amenaza directa siempre que los humanos ejercieran las fuerzas de la magia.

El Consejo de Silvermoon, que gobernaba sobre los elfos de Quel'Thalas, entró en un pacto secreto con el lord de los magos de Dalaran. Los elfos le contaron a los magos sobre la historia del antiguo Kalimdor y sobre la Legión Ardiente, historia que todavía amenazaba al mundo. Ellos explicaron a los humanos que mientras usaran magia, necesitarían proteger a los ciudadanos de los maliciosos agentes de la Legión.

XIV. Ironforge: el despertar de los Enanos

En tiempos antiguos, luego de la partida de los titanes de Azeroth, sus hijos, conocidos como los terrenales, continuaron moldeando y cuidando los lugares más recónditos del mundo. Los terrenales no se preocuparon durante mucho tiempo por los asuntos de las razas de la superficie, y vivían sólo para sondear las oscuras profundidades de la tierra.

Cuando el mundo se dividió por la explosión del Pozo de la Eternidad, los terrenales fueron profundamente afectados. Sufriendo el mismo dolor que la tierra, los terrenales perdieron gran parte de su identidad y se encerraron en las recámaras de piedra donde habían sido creados. Uldaman, Uldum, Ulduar...estos eran los nombres de las antiguas ciudades titánicas donde los terrenales tomaron forma originalmente. Enterrados en las profundidades del mundo, los terrenales descansaron en paz durante casi ochocientos años.

Aunque no es claro qué fue lo que los despertó, el encierro de los terrenales dentro de Uldaman eventualmente surgió de su sueño impuesto por ellos mismos. Estos terrenales descubrieron que habían cambiado significativamente durante su hibernación. Su piel rocosa se suavizó, y sus poderes sobre la piedra y la tierra se debilitaron. Se habían convertido en criaturas mortales.

Llamándose a sí mismos 'enanos' (dwarves), el último de los terrenales abandonó los pasillos de Uldaman y se aventuró al mundo. Todavía atraídos por la seguridad y las maravillas de los lugares profundos, fundaron un vasto reino bajo la montaña más alta de la tierra. Llamaron a su tierra Khaz Modan, o 'Montaña de Khaz', en honor del Titán moldeador, Khaz'goroth. Al construir un altar para su Titán fundador, los enanos crearon una poderosa forja dentro del corazón de la montaña. Así, la ciudad que creció alrededor de la forja sería luego llamada Ironforge.

Los enanos, fascinados por naturaleza con las gemas y las piedras, se dedicaron a minar las montañas circundantes para buscar riquezas y minerales preciosos. Satisfechos con sus labores bajo el mundo, los enanos permanecieron aislados de los asuntos de sus vecinos de la superficie.

XV. Los siete reinos

Strom continuó siendo el punto central de Arathor, pero al igual que con Dalaran, muchas ciudades-estado nuevas surgieron a lo largo de Lordaeron. Gilneas, Alterac, y Kul Tiras fueron las primeras ciudades-estado en surgir, y aunque cada una tenía sus propios negocios y redes comerciales, todas respondían a la autoridad unificadora de Strom.

Bajo el vigilante ojo de la Orden de Tirisfal, Dalaran se convirtió en el centro principal de los aprendices de magos de toda la tierra. Los magos que gobernaban Dalaran fundaron Kirin Tor, una secta especializada que estaba encargada de catalogar e investigar cada hechizo, artefacto, y objeto mágico conocido por la humanidad hasta el momento.

Gilneas y Alterac se convirtieron en los apoyos más fuertes de Strom y desarrollaron poderosos ejércitos que exploraban las tierras montañosas de Khaz Modan. Fue durante este período que los humanos encontraron por primera vez a la antigua raza de los enanos y viajaron a sus cavernas subterráneas de Ironforge. Los humanos y los enanos compartían varios secretos sobre herrería e ingeniería, y descubrieron un interés en común por las batallas y el relato de historias.

La ciudad-estado de Kul Tiras fundada sobre una gran isla al sur de Lordaeron, desarrolló una próspera economía basada en la pesca y los viajes. Con el tiempo, Kul Tiras construyó una poderosa flota de buques mercantes que navegaban a través de las tierras conocidas en busca de mercaderías exóticas para comerciar y vender. Sin embargo, a medida que la economía de Arathor florecía, sus elementos más fuertes comenzaron a desintegrarse.

Con el tiempo, los lores de Strom buscaron mover sus estados a las exuberantes tierras del norte de Lordaeron, y dejar las áridas tierras del sur. Los herederos del rey Thoradin, los últimos descendientes del linaje Arathi, explicaron que Strom no debía ser abandonada, y así produjeron el disgusto de la mayoría de los ciudadanos, ansiosos por partir. Los lores de Strom, buscando encontrar pureza e iluminación en el norte incontaminado, decidieron abandonar su antigua ciudad. Muy al norte de Dalaran, los lores de Strom construyeron una nueva ciudad-estado que llamaron Lordaeron. Todo el continente tomaría ese nombre luego. Lordaeron se convirtió en la meca de los viajeros religiosos, y de todos aquellos que buscaban paz interior y seguridad.

Los descendientes de los Arathi, abandonados entre las ruinas de la antigua Strom, decidieron viajar al sur pasando las montañas rocosas de Khaz Modan. Su viaje finalmente terminó luego de varias estaciones, y se establecieron en la región norte del continente, llamada Azeroth. Fundaron el reino de Stormwind en un fértil valle, que rápidamente ganó el poder de la autonomía por derecho propio.

Los pocos guerreros que todavía seguían en Strom decidieron permanecer para cuidar los antiguos cimientos de su ciudad. Strom no era más el centro del imperio, pero se desarrolló como una nueva nación conocida como Stormgarde. Aunque cada una de las ciudades-estado prosperó por propio derecho, el imperio de Arathor se había desintegrado totalmente. A medida que cada nación desarrollaba sus propias costumbres y creencias, cada vez se

separaban más entre sí. La visión del rey Thoradin de una humanidad unificada había caído al final.



XVI. Aegwynn y la cacería del dragón

Mientras la política y las rivalidades de las siete naciones humanas decaían cada vez más, el linaje de los Guardianes mantenía su constante vigilia contra el caos. Hubo muchos guardianes a través de los años, pero sólo uno conservó los poderes mágicos de Tirisfal. Uno de los últimos guardianes de la era se distinguía por ser una poderosa guerrera contra las sombras. Aegwynn, una valiente mujer humana, ganó la aprobación de la Orden y recibió el manto de la Guardia.

Aegwynn trabajó vigorosamente para cazar y erradicar a los demonios dondequiera que los encontraba, pero a menudo cuestionaba la autoridad masculina dominante del Consejo de Tirisfal. Ella creía que los antiguos elfos y humanos que presidían el consejo eran demasiado rígidos en su pensamiento, y no veían suficientemente adelante como para tomar una decisión que terminara el conflicto contra el caos. Impaciente con los discursos y el debate, ella anhelaba probar su valor frente a sus semejantes y superiores, y por eso generalmente elegía la valentía sobre la sabiduría en situaciones cruciales.

A medida que crecía su manejo sobre el poder cósmico de Tirisfal, Aegwynn avistó un número de poderosos demonios que asediaban el continente helado Northrend. Al viajar al distante norte, Aegwynn rastreó a los demonios hasta las montañas. Allí, encontró que los demonios estaban cazando a uno de los últimos dragones voladores para quitarle la magia innata de estas ancestrales criaturas. Los poderosos dragones, que habían huido del constante avance de las sociedades mortales, se dieron cuenta de que estaban en igualdad de condiciones contra las artes oscuras de la Legión. Aegwynn confrontó a los demonios, y con ayuda de los nobles dragones, los erradicaron. Sin embargo, cuando el último demonio desapareció del mundo mortal, una gran tormenta surgió en todo el norte. Sargeras, el rey demonio y lord de la Legión Ardiente, compareció frente a Aegwynn y enfureció con energía infernal. Le informó a la joven guardiana que el tiempo de Tirisfal estaba por llegar a su fin, y que el mundo pronto caería bajo la Legión.

La orgullosa Aegwynn, creyendo que era oponente suficiente para el amenazante dios, lanzó sus poderes sobre Sargeras. Con sorprendente facilidad, Aegwynn dañó al demonio con sus poderes y logró matar su caparazón físico. Temiendo que el espíritu de Sargeras sobreviviera, la ingenua Aegwynn encerró la cáscara arruinada de su cuerpo dentro de uno de los pasillos de Kalimdor que se había sumergido en el fondo del océano cuando el Pozo de la Eternidad colapsó. Aegwynn nunca se enteraría de que ella había hecho exactamente lo que Sargeras esperaba. Inadvertidamente selló el destino del mundo mortal, ya que Sargeras, en el momento de su muerte física, había transferido su espíritu al debilitado cuerpo de Aegwynn. Aunque era desconocido por la joven guardiana, Sargeras permanecería encerrado dentro de los lugares más recónditos de su alma por muchos años.

XVII. La guerra de los tres martillos

Los enanos de la montaña Ironforge vivieron en paz durante muchas centurias. Sin embargo, su sociedad creció demasiado dentro de los confines de las ciudades montañosas. Aunque el poderoso Rey Superior, Modimus Anvilmar, gobernaba sobre todos los enanos con justicia y sabiduría, tres poderosas facciones surgieron de la sociedad de los enanos para luchar.

El clan Bronzebeard, liderado por Thane Madoran Bronzebeard, mantenía relaciones cercanas con el rey, y eran los defensores tradicionales de la montaña Ironforge. El clan Wildhammer, liderado por Thane Kardros Wildhammer, habitaba al pie de las montañas y en los peñascos cercanos a la base de la montaña y buscaban ganar más control dentro de la ciudad. La tercera facción, el clan Dark Iron, estaba liderado por el señor de los hechiceros, Tharissan.

Los Dark Irons se escondieron dentro de las sombras más oscuras bajo la montaña y se complotaron contra los Bronzebeard y los Wildhammer.

Durante un tiempo las tres facciones mantuvieron una incierta paz, pero las tensiones explotaron cuando el rey Alvimar falleció. Los tres clanes fueron a la guerra para conseguir el control de Ironforge. La guerra civil de los enanos asedió a la tierra durante varios años. Eventualmente los Bronzebeards, que tenían el ejército más grande, eliminaron a los Dark Irons y a los Wildhammers.

Khardros y sus guerreros Wildhammer viajaron al norte a través de las puertas de Dun Algaz, y fundaron su propio reino dentro del distante pico de Grim Batol. Allí, los Wildhammers prosperaron y recobraron sus reservas de tesoros. Thaurissan y sus Dark Irons no se dieron por vencidos tan fácilmente. Humillados y enfurecidos por la derrota, juraron venganza contra Ironforge. Thaurissan llevó a su pueblo hacia el lejano sur, donde fundó una ciudad (que llamó con su mismo nombre) dentro de las hermosas montañas Redridge. La prosperidad y el paso del tiempo no lograron calmar el rencor hacia sus primos. Thaurissan y su mujer hechicera, Modgud, lanzaron un ataque a dos puntas contra Ironforge y Grim Batol. Los Dark Irons intentaban reclamar a Khaz Modan como propio.

Los ejércitos de Dark Iron aplastaron a los de sus primos, y casi consiguen tomar los dos reinos. Sin embargo, Madoran Bronzebeard al final llevó a su clan hacia una victoria decisiva sobre el poderoso ejército de Thaurissan. Thaurissan y sus sirvientes volvieron a la seguridad de su propia ciudad, sin saber acerca de los eventos que transcurrían en Grim Batol, donde la armada de Modgud no había conseguido mejores resultados contra Khardros y sus guerreros Wildhammer.

Cuando confrontó a sus enemigos, Modgud usó sus poderes para introducir miedo en sus corazones. Las sombras se movían bajo su mando, y criaturas oscuras trepaban desde las profundidades de la tierra para acosar a los Wildhammers. Eventualmente Modgud logró quebrar sus barreras, y sembró el terror en su fortaleza. Los Wildhammers lucharon desesperados, Khardros mismo cruzó las turbulentas masas para aniquilar a la reina hechicera. Con la pérdida de su reina, los Dark Irons se retiraron antes la furia de los Wildhammers. Se dirigieron hacia el sur, a la fortaleza de su rey, sólo para encontrarse con los ejércitos de

Ironforge, que habían llegado para ayudar a Grim Batol. Luego del choque entre los dos ejércitos, las fuerzas restantes de los Dark Iron terminaron de ser eliminadas.

Los ejércitos combinados de Ironforge y Grim Batol entonces se fueron al sur, en un intento por destruir a Thaurissan y sus Dark Iron de una vez por todas. No habían ido muy lejos cuando la furia de Thaurissan explotó en un hechizo de proporciones desastrosas. Buscando invocar un aliado sobrenatural que pudiera asegurarle la victoria, Thaurissan llamó a los poderes ancestrales bajo el mundo. Para su sorpresa, y finalmente para su perdición, la criatura que emergió era más terrible que cualquier otra cosa imaginable.

Ragnaros el Lord del Fuego, señor inmortal de todos los fuegos elementales, había sido eliminado por los Titanes cuando el mundo era joven. Ahora, liberado por la invocación de Thaurissan, Ragnaros resurgió a la vida una vez más. El renacimiento apocalíptico de Ragnaros en Azeroth destrozó las montañas Redridge y creó un volcán en el centro de la devastación. El volcán, conocido como Blackrock Spire, estaba bordeado por un cañón llamado Searing Gorge al norte, y por las estepas Ardientes al sur. Aunque Thaurissan había sido eliminado por las fuerzas que desató, sus seguidores sobrevivientes fueron esclavizados por Ragnaros.

Luego de ser testigo de la horrorosa devastación y los fuegos sobre las montañas del sur, el rey Madoran y el rey Khardros empuñaron sus armas y volvieron con presteza hacia sus reinos, poco dispuestos a enfrentar la asombrosa ira de Ragnaros.

Los Bronzebeards volvieron a Ironforge y reconstruyeron su gloriosa ciudad. Los Wildhammers también volvieron a Grim Batol. Sin embargo, la muerte de Modgud dejó una terrible mancha en la fortaleza de la montaña, y los Wildhammers comprendieron que no podían vivir allí. Estaban muy amargados por la pérdida de su amado hogar. El rey Bronzebeard ofreció a los Wildhammer un lugar para vivir dentro de los límites de Ironforge, pero los Wildhammers lo rechazaron terminantemente. Khardros llevó a su pueblo hacia el norte, a las tierras de Lordaeron. Establecidos dentro de los exuberantes bosques de Hinterlands, los Wildhammers construyeron la ciudad de Aerie Peak, donde se acercaron a la naturaleza e incluso crearon lazos con los poderosos grifos que había en la zona.

Para mantener las relaciones y el comercio con sus primos, los enanos de Ironforge construyeron dos arcos gigantes, el Thandol Span, para unir la distancia entre Khaz Modan y Lordaeron. Reforzados por el comercio mutuo, los dos reinos prosperaron. Luego de las muertes de Madoran y Khardros, sus hijos construyeron dos enormes estatuas en honor de sus padres. Las dos estatuas serían guardadas en las tierras del sur, que se habían convertido en volcánicas luego del despertar de Ragnaros. Servían tanto como advertencia para todos aquellos que quisieran atacar los reinos de los enanos, así como también recordatorio del precio que los Dark Irons pagaron por sus crímenes.

Los dos reinos mantuvieron lazos cercanos por muchos años, pero los Wildhammers estaban muy cambiados por los horrores que habían visto en Grim Batol. Decidieron vivir sobre el suelo, en la cuesta de Aerie Peak en lugar de excavar un vasto reino dentro de las montañas. Las diferencias ideológicas entre los dos clanes con el tiempo dieron lugar a la separación de sus caminos.

XVIII. El último Guardián

La guardiana Aegwynn creció en poder a través de los años, y usó las energías de Tirisfal para extender su vida. Creyendo neciamente que había vencido a Sargerass, ella continuó cuidando el bienestar del mundo de los súbditos de los reyes demoníacos durante novecientos años. Sin embargo, el Consejo de Tirisfal finalmente decretó que su labor debía llegar a su fin. El Consejo ordenó a Aegwynn que volviera a Dalaran para que ellos pudieran elegir un nuevo sucesor para el poder de la Guardia. Pero Aegwynn, siempre desconfiada del Consejo, decidió elegir a su propio sucesor.

La orgullosa Aegwynn planeó concebir a un Hijo al cual le otorgaría su poder. No pensaba dejar que la Orden de Tirisfal manipulara a su sucesor como la habían manipulado a ella. Viajó al sur de la nación y encontró al hombre perfecto para que fuera el Padre de su Hijo: un habilidoso mago humano llamado Nielas Aran. Aran era el mago de la corte y el consejero del rey de Azeroth. Aegwynn sedujo al mago y concibió a un Hijo.

La afinidad natural de Nielas por la magia pasaría a la sangre de su Hijo y definiría sus trágicos pasos. El poder de Tirisfal fue implantado en el niño, aunque no surgiría hasta que llegara a la madurez física.

Pasado el tiempo, Aegwynn dio a luz a su Hijo en una arboleda solitaria. Llamó al niño Medivh, que significa 'guardián de secretos' en la lengua de los elfos superiores, y esperaba que fuera su sucesor. Desafortunadamente el maligno espíritu de Sargerass, que había estado escondido dentro de ella, había poseído al indefenso niño cuando todavía estaba en su vientre. Aegwynn no tenía idea de que el nuevo guardián del mundo ya estaba poseído por su gran enemigo.

Segura de que el bebé estaba sano, Aegwynn mandó al joven Medivh a la corte de Azeroth y lo dejó allí para que fuera educado por su Padre mortal y su pueblo. Luego se adentró en el bosque y se preparó para pasar a otra vida. Medivh creció fuerte y sin tener idea del poder potencial que tenía adentro.

Sargerass esperó hasta que se manifestaron los primeros poderes del niño. Para el momento en que Medivh había llegado a sus años adolescentes, había ganado mucha popularidad en Azeroth por sus poderes mágicos y a menudo salía a buscar aventuras con sus dos amigos: Llanelo, el príncipe de Azeroth, y Anduin Lotear, uno de los últimos descendientes del linaje Arathi. Los tres jóvenes cometían travesuras constantemente en el reino, pero eran queridos por los ciudadanos.

Cuando Medivh llegó a los catorce años de edad, el poder cósmico en su interior despertó y coincidió con el perverso espíritu de Sargerass que merodeaba dentro de su alma. Medivh cayó en estado de coma que duró muchos años. Cuando despertó, descubrió que había llegado a la adultez y que sus amigos Llanelo y Anduin habían llegado a ser regentes de Azeroth. Aunque deseaba usar sus increíbles poderes para proteger a su tierra, el oscuro espíritu de Sargerass pervirtió sus pensamientos y emociones y lo llevó a un horroroso final.

Sargerass se reveló dentro de la oscuridad del corazón de Medivh, ya que sabía que sus planes para una segunda invasión del mundo estaban cerca de ser completados, y que el último de los Guardianes del mundo lo ayudaría a llevarlo a cabo.

XIX. Kil'jaeden y el Pacto de Sombra

Cerca del nacimiento de Medivh en Azeroth, Kil'jaeden el Engañador se sentó a meditar junto a sus seguidores en Twisting Nether. El astuto lord, siguiendo órdenes de su amo Sargeras, estaba planeando la segunda invasión de la Legión Ardiente en Azeroth. Esta vez no permitiría ningún error. Kil'jaeden pensó que necesitaría una nueva fuerza para debilitar a las fuerzas de las defensas de Azeroth antes de que la Legión pusiera un pie en el mundo. Si las razas mortales, como los elfos nocturnos y los dragones, se encontraban forzados a enfrentarse con una nueva amenaza, estarían demasiado débiles para oponer resistencia cuando la legión los invadiera.

Fue en ese momento cuando Kil'jaeden descubrió al exuberante mundo de Draenor flotando apaciblemente dentro de la Gran Oscuridad. Hogar de los orcos-chamanes y de los pacíficos Draenei, Draenor era un lugar tan idílico como vasto. Los clanes orcos vagaban por las praderas abiertas y jugaban deportes, mientras que los inquisitivos draenei construían ciudades dentro de los altísimos picos y acantilados de allí. Kil'jaeden sabía que los habitantes de Draenor poseían un gran potencial para servir a la Legión Ardiente si recibían la instrucción apropiada.

De las dos razas, Kil'jaeden observó que los guerreros orcos eran más susceptibles de ser corrompidos por la Legión. Entonces llamó la atención del chamán orco más anciano, Ner'zhul, de la misma manera que Sargeras lo había hecho con la Reina Azshara en tiempos pasados. Usando al astuto chamán como conducto, el demonio esparció el ansia de guerra y el salvajismo a través de los orcos. Al poco tiempo la raza se convirtió en un pueblo sediento de sangre. Kil'jaeden luego motivó a Ner'zhul y su gente para cumplir con el último paso: sacrificarse a sí mismos por entero a la persecución de la muerte y la guerra. Sin embargo, el viejo chamán, presintiendo que su pueblo resultaría esclavo del odio para siempre, logró resistirse a las órdenes del demonio.

Frustrado por la resistencia de Ner'zhul, Kil'jaeden buscó otro orco que entregara a su gente a las garras de la Legión. El astuto lord finalmente encontró al discípulo obediente que buscaba en el aprendiz de Ner'zhul, Gul'dan. Kil'jaeden prometió a Gul'dan poder infinito a cambio de su completa obediencia. El joven orco se transformó en un estudiante ávido de poderes demoníacos y se convirtió en el hechicero mortal más poderoso de la historia. Enseñó a otros jóvenes orcos las artes antiguas, y luchó por erradicar las tradiciones chamanísticas de los orcos. Gul'dan introdujo a su raza en una nueva rama de la magia, un terrible poder que llevaría a la perdición.

Kil'jaeden, buscando consolidar su control sobre los orcos, ayudó a Gul'dan a encontrar al Consejo de la Sombra, una secta secreta que manipulaba a los clanes y propagaba el uso de la magia a través de Draenor. A medida que más y más orcos comenzaban a manejar la hechicería, los suaves campos y ríos de Draenor comenzaron a desaparecer. Con el tiempo, las vastas praderas que los orcos habían llamado hogar durante generaciones se marchitaron, dejando en su lugar un baldío de tierra colorada. Las energías demoníacas estaban acabando con el mundo lentamente.

XX. Levantamiento de la Horda

Los orcos se volvieron crecientemente agresivos al estar bajo el control secreto de Gul'dan y su Consejo de Sombras. Construyeron estadios enormes donde practicaban sus habilidades bélicas en competencias de combate y muerte. Durante este período, algunos jefes de clanes hablaron contra la creciente depravación de su raza. Uno de ellos, Durotan del clan Frostwolf, advirtió de los peligros que corrían los orcos de perderse en el odio y la ira. Sus palabras no fueron escuchadas, sin embargo, jefes de clanes fuertes como Grom Hellscream del clan Warsong aclamó y defendió la nueva era de guerra y dominación.

Kil'jaeden sabía que los clanes orcos estaban casi listos, pero necesitaba estar totalmente seguro de su lealtad. En secreto, hizo que el Consejo de las Sombras convocara a Mannoroth el Destructor, la viva imagen de la destrucción y la furia. Gul'dan llamó a los jefes de los clanes para convencerlos de que bebieran la sangre de Mannoroth para convertirse en guerreros invencibles. Guiados por Grom Hellscream, todos los jefes excepto Durotan bebieron, y entonces sellaron su destino como esclavos de la Legión Ardiente. Fortalecidos por la ira de Mannoroth, los jefes extendieron su esclavitud al resto de los de su raza.

Consumidos por la maldición de la avidez de sangre, los orcos buscaron desatar su furia sobre cualquiera que se enfrentara a ellos. Como presentía que su tiempo había llegado, Gul'dan unió los distintos clanes en un solo grupo llamado la Horda. Sin embargo, sabiendo que los distintos jefes como Hellscream y Orgrim Doomhammer lucharían por tener la supremacía del grupo, Gul'dan estableció un jefe-títere para manejar a su Horda. Blackhand el Destructor, un hechicero orco particularmente depravado y vicioso, fue elegido para ser la 'mascota' de Gul'dan. Bajo el comando de Blackhand, la Horda se dirigió a probar su fuerza contra los draenei.

Luego del curso de algunos meses, la Horda erradicó a casi todos los draenei que vivían en Draenor. Solo pocos sobrevivientes consiguieron evadir a la terrible amenaza de los orcos. Enardecida por la victoria, la Horda se consumió en un terrible apetito por matanza.

Kil'jaeden sabía que la Horda estaba finalmente preparada. Los orcos se habían convertido en la principal arma de la Legión Ardiente. El astuto demonio compartió su pensamiento con su amo, y Sargeras concordó en que el tiempo de su venganza había llegado.



XXI. Levantamiento de la Horda

Los orcos se volvieron crecientemente agresivos al estar bajo el control secreto de Gul'dan y su Consejo de Sombras. Construyeron estadios enormes donde practicaban sus habilidades bélicas en competencias de combate y muerte. Durante este período, algunos jefes de clanes hablaron contra la creciente depravación de su raza. Uno de ellos, Durotan del clan Frostwolf, advirtió de los peligros que corrían los orcos de perderse en el odio y la ira. Sus palabras no fueron escuchadas, sin embargo, jefes de clanes fuertes como Grom Hellscream del clan Warsong aclamó y defendió la nueva era de guerra y dominación.

Kil'jaeden sabía que los clanes orcos estaban casi listos, pero necesitaba estar totalmente seguro de su lealtad. En secreto, hizo que el Consejo de las Sombras convocara a Mannoroth el Destructor, la viva imagen de la destrucción y la furia. Gul'dan llamó a los jefes de los clanes para convencerlos de que bebieran la sangre de Mannoroth para convertirse en guerreros invencibles. Guiados por Grom Hellscream, todos los jefes excepto Durotan bebieron, y entonces sellaron su destino como esclavos de la Legión Ardiente. Fortalecidos por la ira de Mannoroth, los jefes extendieron su esclavitud al resto de los de su raza.

Consumidos por la maldición de la avidez de sangre, los orcos buscaron desatar su furia sobre cualquiera que se enfrentara a ellos. Como presentía que su tiempo había llegado, Gul'dan unió los distintos clanes en un solo grupo llamado la Horda. Sin embargo, sabiendo que los distintos jefes como Hellscream y Orgrim Doomhammer lucharían por tener la supremacía del grupo, Gul'dan estableció un jefe-títere para manejar a su Horda. Blackhand el Destructor, un hechicero orco particularmente depravado y vicioso, fue elegido para ser la 'mascota' de Gul'dan. Bajo el comando de Blackhand, la Horda se dirigió a probar su fuerza contra los draenei.

Luego del curso de algunos meses, la Horda erradicó a casi todos los draenei que vivían en Draenor. Solo pocos sobrevivientes consiguieron evadir a la terrible amenaza de los orcos. Enardecida por la victoria, la Horda se consumió en un terrible apetito por matanza.

Kil'jaeden sabía que la Horda estaba finalmente preparada. Los orcos se habían convertido en la principal arma de la Legión Ardiente. El astuto demonio compartió su pensamiento con su amo, y Sargeras concordó en que el tiempo de su venganza había llegado.

XXII. El portal negro y la caída de Stormwind

Mientras Kil'jaeden preparaba a la Horda para la invasión de Azeroth, Medivh continuaba luchando por su alma contra Sargeras. El rey Llaine, noble monarca de Stormwind, estaba muy preocupado por la oscuridad que rodeaba al espíritu de su antiguo amigo. El rey compartió su preocupación con Anduin Lothar, el último descendiente del linaje Arathi, a quien había nombrado como teniente en armas. A pesar de todo, ningún hombre podría haber previsto que el lento descenso de Medivh en los abismos de la locura traería los horrores que habrían de venir.

Como incentivo final, Sargeras prometió otorgar gran poder a Gul'dan si éste accedía a liderar a la Horda hacia Azeroth. A través de Medivh, Sargeras le dijo al hechicero que podría convertirse en un dios viviente si encontraba la tumba submarina donde la guardiana Aegwynn había guardado su cadáver hacía casi cien años ya. Gul'dan aceptó y decidió que, una vez que los ciudadanos de Azeroth fueran derrotados, encontraría la legendaria tumba y reclamaría su recompensa. Seguro de que la Horda serviría sus propósitos, Sargeras ordenó el comienzo de la invasión.

Por medio de un esfuerzo conjunto, Medivh y los hechiceros del Consejo de las Sombras abrieron un portal a otra dimensión llamada el Portal Negro. Este portal unía las distancias que separaban Azeroth de Draenor, y era suficientemente grande como para que el ejército pudiera pasar. Gul'dan despachó algunos exploradores orcos para que inspeccionaran las tierras que estaban por conquistar. Los informantes al volver aseguraron al Consejo que Azeroth estaba lista para ser tomada.

Todavía convencido de que la corrupción de Gul'dan destruiría a su pueblo, Durotan volvió a hablar contra los hechiceros. El valiente guerrero afirmaba que los hechiceros estaban destruyendo la pureza del espíritu orco, y que su necia invasión sería su perdición. Gul'dan, incapaz de arriesgarse a matar a un héroe tan popular, fue forzado a enviar a Durotan al exilio en los límites lejanos del nuevo mundo junto con su clan.

Luego de que el clan Frostwolves pasara por el portal, solo algunos clanes los siguieron. Estos orcos establecieron con rapidez una base de operaciones dentro de Black Morass, una oscura y pantanosa área al este del reino de Stormwind. Mientras los orcos comenzaban a explorar las nuevas tierras, entraron en conflicto con los defensores humanos de Stormwind. Aunque estas escaramuzas usualmente terminaban rápidamente, hacían mucho por ilustrar las debilidades y fortalezas de las dos razas rivales. Llaine y Lothar nunca fueron capaces de ganar datos precisos sobre los números de los orcos, y sólo les quedaba adivinar cuán grande sería la fuerza contra la que iban a luchar. Luego de pocos años, la mayoría de los orcos de la Horda habían entrado en Azeroth, y Gul'dan entonces estimó que había llegado el momento de contrarrestarlos. La Horda lanzó su poderoso ataque contra el confiado reino de Stormwind.

Mientras las fuerzas de Azeroth chocaban contra las de la Horda a lo largo del reino, los conflictos internos comenzaron a surgir en ambos lados. El rey Llaine, que creía que los bestiales orcos eran incapaces de conquistar Azeroth, mantenía su posición en Stormwind. Sin embargo, Sir Lothar estaba convencido de que había que llevar la batalla directo contra los enemigos, y se vio forzado a elegir entre su lealtad al rey y sus convicciones. Lothar eligió

seguir a sus instintos, y atacó la fortaleza de Medivh con la ayuda del joven aprendiz de magia Khadgar. Lothar y Khadgar triunfaron al eliminar al guardián poseído, que era la raíz del conflicto. Al matar el cuerpo de Medivh, Lothar y el joven aprendiz desterraron al espíritu de Sargerat al abismo sin saberlo. Como consecuencia, el espíritu puro y virtuoso de Medivh revivió, y deambuló por el plano astral durante varios años.

Aunque Medivh había sido derrotado, la Horda continuaba dominando a las defensas de Stormwind. A medida que se acercaba su victoria, Orgrim Doomhammer, uno de los jefes orcos más grandes, comenzó a ver la depravada corrupción que se había esparcido a través de los clanes desde su tiempo en Draenor. Su viejo compañero, Durotan, volvió desde el exilio y le advirtió contra el carácter traicionero de Gul'dan. Entonces los asesinos de Gul'dan mataron a Durotan y a su familia, dejando a su hijo menor vivo. Doomhammer no sabía que el hijo de Durotan había sido encontrado por un oficial humano, Aedelas Blackmoore, y tomado como esclavo.

Ese infante se convertiría posteriormente en el líder más grande de su pueblo.

Indignado por la muerte de Durotan, Orgrim se prometió liberar a la Horda de la corrupción demoníaca y asumió el rol de jefe militar luego de matar a Blackhand. Bajo su decisivo liderazgo, la implacable Horda asedió la fortaleza de Stormwind. El rey Llane había subestimado el poder de la Horda, y veía con desesperación la caída de su pueblo frente a los invasores. Al final el rey Llane fue asesinado por uno de los mejores asesinos del Consejo de las Sombras: el medio orco Garona.

Lothar y sus guerreros, al volver a su hogar desde Karazhan, esperaban poder frenar la pérdida de vidas y salvar su antiguamente gloriosa tierra. Pero regresaron muy tarde, y se encontraron con las ruinas de su amado mundo. La horda continuaba destrozando la tierra y reclamó el territorio para ellos. Forzados a esconderse, Lothar y sus compañeros juraron recuperar sus tierras a cualquier costo.



XXIII. La Alianza de Lordaeron

Lord Lothar reunió lo que quedaba de los ejércitos de Azeroth después de su derrota en Stormwind, e inició un éxodo masivo hacia el reino de Lordaeron. Convencidos de que la Horda se apoderaría de toda la humanidad si quedaba sin ninguna amenaza a su alrededor, los líderes de las siete naciones humanas se reunieron y acordaron unirse en la que sería conocida como la Alianza de Lordaeron. Por la primera vez en casi trescientos años, las naciones de Arathor volvían a unirse bajo un estandarte común. Elegido como comandante supremo de las fuerzas aliadas, Lord Lothar preparó a sus ejércitos para la llegada de la Horda.

Ayudado por sus tenientes -Uther el Dador de Luz, el almirante Daelin Proudmoore, y Turalyon-, Lothar logró convencer a las razas semi-humanas de Lordaeron del peligro de la amenaza inminente. La Alianza también logró ganar el apoyo de los duendes de Ironforge y de un pequeño número de elfos de Quel'Thalas. Los elfos, liderados por Anasterian Sunstrider, no estaban interesados en el conflicto. Sin embargo, tenían un lazo con Lothar porque era el último descendiente del linaje Arathi, que había ayudado a los elfos en tiempos pasados.

La Horda, ahora guiada por el jefe Doomhammer, trajo ogros de sus tierras en Draenor y reclutó a los trolls del bosque de Amani. La Horda estableció una campaña masiva para derrotar al reino duende de Khaz Modan y los límites sur de Lordaeron, y diezmaron sin esfuerzo alguno a toda su oposición.

Las épicas batallas de la Segunda Guerra variaron desde escaramuzas navales hasta masivas batallas aéreas. La Horda había conseguido desenterrar un poderoso artefacto conocido como el Alma Demoníaca y lo usaron para esclavizar a la reina de los dragones, Alexstrasza. Al amenazarla con la destrucción de sus crías, la Horda forzó a Alexstrasza a que enviara a sus hijos crecidos a la guerra. Los nobles dragones rojos fueron obligados a luchar para la Horda.

La guerra se extendió a través de los continentes de Khaz Modan, Lordaeron y Azeroth. Como parte de su campaña por el norte, la Horda logró romper los límites de Quel'Thalas, lo que aseguró el compromiso final de los elfos con la causa de la Alianza. Las ciudades más grandes de Lordaeron fueron destruidas por el conflicto. A pesar de la falta de refuerzos y obstáculos enormes, Lothar y sus aliados lograron mantener a sus enemigos a raya.

Sin embargo, durante los días finales de la Segunda Guerra, cuando la victoria de la Horda sobre la Alianza parecía casi asegurada, surgió una terrible disputa entre dos de los orcos más poderosos en Azeroth. Mientras Doomhammer preparaba su ataque final contra la capital de Lordaeron-ataque que terminaría con los remanentes de la Alianza-, Gul'dan y sus seguidores abandonaron sus puestos. Doomhammer, desconcertado, habiendo perdido casi la mitad de sus fuerzas luego de la traición de Gul'dan, se vio forzado a retirarse y olvidar su oportunidad de derrotar a la Alianza.

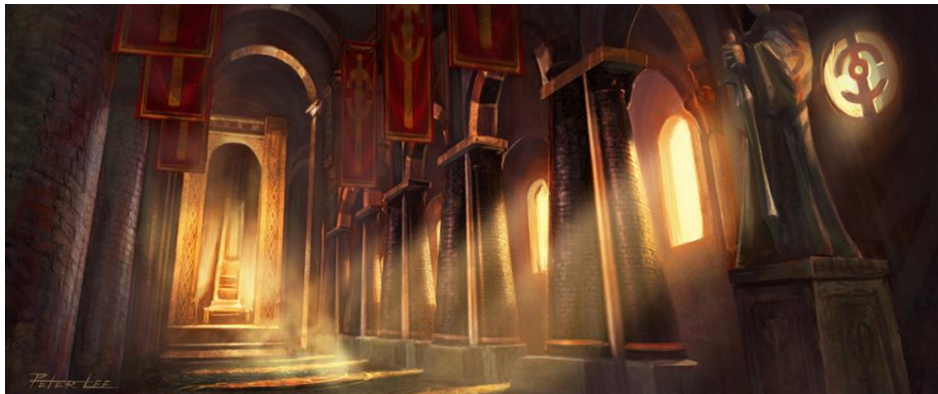
Gul'dan, obsesionado con la obtención de la inmortalidad, planeó una desesperada búsqueda de la tumba de Sargeras, que él creía contenía los secretos de su poder. Habiendo condenado a sus hermanos orcos a convertirse en esclavos de la Legión, Gul'dan no pensó en ningún momento en su lealtad hacia Doomhammer. Respaldado por los clanes Stormreaver y Twilight's Hammer, Gul'dan logró encontrar la tumba de Sargeras en el lecho del mar. Sin

embargo, cuando abrió la antigua tumba lo único que encontró fue un grupo de demonios que lo esperaban.

Para castigar a los caprichosos orcos por su traición, Doomhammer envió sus fuerzas para que mataran a Gul'dan y trajeran a los renegados de vuelta. Por su necedad, Gul'dan fue despedazado por los demonios que él mismo había liberado. Al morir su líder, los clanes renegados cayeron rápidamente frente a las legiones de Doomhammer. Aunque la rebelión había sido sofocada, la Horda había sufrido terribles pérdidas. La traición de Gul'dan había desesperanzado a la Alianza, y además le dio tiempo para que se reagruparan.

Lord Lothar, viendo que la Horda estaba dividiéndose, reunió lo último de sus fuerzas y empujó a Doomhammer hacia el sur, de vuelta al corazón destruido de Stormwind. Allí, las fuerzas de la Alianza atraparon a la Horda dentro de la fortaleza volcánica de Blackrock Spire. Aunque Lord Lothar cayó en batalla en la base de la fortaleza, su teniente, Turalyon, juntó a las fuerzas aliadas y mandó a la Horda al abismo del Pantano del Dolor. Las fuerzas de Turalyon lograron destruir el Portal Negro, la mística puerta que conectaba a los orcos con su hogar en Draenor. Sin refuerzos y debilitados por las luchas internas, los orcos de la Horda finalmente cayeron frente al poder de la Alianza.

Los clanes de los orcos sobrevivientes fueron apresados y encarcelados en campamentos. Aunque parecía que la Horda había sido derrotada para siempre, muchos dudaban de la seguridad y estabilidad de la paz lograda. Khadgar, ahora un mago de cierto renombre, convenció al comando supremo de la Alianza de construir la fortaleza de Nethergarde para cuidar las ruinas del Portal Negro y asegurar que no hubiera más invasiones desde Draenor.



XXIV. La invasión de Draenor

Mientras se apagaban los fuegos de la Segunda Guerra, la Alianza tomó agresivos pasos para contener la amenaza orca. Algunos campos de internación, ideados para ser cárceles de orcos, fueron construidas al sur de Lordaeron. Vigilados por soldados paladines y veteranos de la Alianza, los campos fueron un gran éxito. Aunque los orcos cautivos estaban tensos y ansiosos para batallar una vez más, los guardianes de los campos, establecidos en la vieja fortaleza de Durnholde, mantenían la paz y un orden seguro. Sin embargo, en el mundo infernal de Draenor, un nuevo ejército de orcos se preparaba para atacar a la Alianza. Ner'zhul, antiguo mentor de Gul'dan, reunió a los clanes remanentes de los orcos bajo su oscuro estandarte. Ayudado por el clan Shadowmoon, el viejo chamán tenía planeado abrir algunos portales en Draenor que llevarían a la Horda a nuevos mundos. Para fortalecer sus nuevos portales, necesitaba varios artefactos encantados de Azeroth. Para conseguirlos, Ner'zhul reabrió el Portal Negro y envió a sus sirvientes a través de él.

La nueva Horda, guiada por tenientes veteranos como Grom Hellscream y Kilrogg Deadeye (del clan Bleeding Hollow), sorprendieron a las defensas de la Alianza y arrasaron los campos. Bajo el comando de Ner'zhul, los orcos consiguieron rápidamente los artefactos que necesitaban y entonces volvieron a la seguridad de Draenor.

El rey Terenas de Lordaeron, convencido de que los orcos estaban preparando una nueva invasión de Azeroth, reunió a sus tenientes más confiables. Ordenó al general Turalyon y al mago Khadgar que guiaran una expedición a través del Portal Negro para terminar con la amenaza de los orcos de una vez por todas. Las fuerzas de Turalyon y Khadgar marcharon hacia Draenor y se enfrentaron varias veces con los clanes de Ner'zhul en la península Hellfire. Incluso con la ayuda del elfo Alleria Windrunner, el duende Kurdran Wildhammer, y el soldado veterano Dantah Trollbane, Khadgar no pudo evitar que Ner'zhul abriera los portales hacia otros mundos.

Ner'zhul finalmente abrió sus portales a otros mundos, pero no pudo prever el terrible precio que iba a pagar por ello. Las tremendas energías de los portales comenzaron a despedazar la estructura de Draenor. Mientras las fuerzas de Turalyon luchaban desesperadamente para volver a Azeroth, Draenor comenzó a colapsar sobre sí mismo. Grom Hellscream y Kilrogg Deadeye, luego de comprender que los planes lunáticos de Ner'zhul serían la perdición de su raza, reunieron a los orcos restantes y escaparon hacia la relativa seguridad de Azeroth.

En Draenor, Turalyon y Khadgar acordaron hacer el último sacrificio mediante la destrucción del Portal Negro desde su lado. Aunque les costaría la vida, y las vidas de sus compañeros también, ellos sabían que era la única manera de asegurar la supervivencia de Azeroth. Mientras Hellscream y Deadeye cruzaban las líneas de los ejércitos humanos en un intento desesperado de libertad, el Portal Negro explotó detrás de ellos; ya no tendrían regreso nunca más.

Ner'zhul y su leal clan Shadowmoon pasaron por el portal más nuevo de los creados, mientras masivas erupciones volcánicas comenzaban a quebrar al continente de Draenor. Los mares ardientes se levantaron y se lanzaron sobre los vestigios de la tierra; el torturado mundo finalmente era consumido en una masiva explosión apocalíptica.

XXV. El nacimiento del rey Lich

Ner'zhul y sus seguidores entraron a Twisting Nether, el plano etéreo que conecta a todos los mundos dispersos a lo largo de la Gran Oscuridad. Desafortunadamente Kil'jaeden y sus demoníacos seguidores los estaban esperando. Kil'jaeden, quien había jurado tomar venganza de Ner'zhul por su desafío soberbio, desgarró lentamente el cuerpo del viajero chamán, pieza por pieza. Kil'jaeden mantuvo el espíritu del chamán vivo e intacto, para que fuera completamente consciente del dolor de su desmembramiento. Aunque Ner'zhul rogó al demonio que liberara su espíritu y le concediera la muerte, el demonio le respondió con gravedad que el Pacto de Sangre que habían hecho tiempo atrás todavía era vigente, y que Ner'zhul aún debía servir a su propósito.

El fracaso de los orcos en la conquista del mundo para la Legión Ardiente forzó a Kil'jaeden a crear un nuevo ejército que sembrar el caos en los reinos de Azeroth. Este nuevo ejército no tenía permitido caer presa de las mismas rivalidades y luchas internas que habían surgido en la Horda. Debería ser despiadada y tener dedicación total a su misión. Esta vez, Kil'jaeden no podía fallar.

Mientras retenía al espíritu desesperado de Ner'zhul, Kil'jaeden le dio la última oportunidad para que sirviera a la Legión o sufriera tormento eterno. Una vez más, Ner'zhul accedió a cumplir el pacto con el demonio. El espíritu de Ner'zhul fue puesto dentro de un bloque de hielo especialmente construido de las lejanías de Twisting Nether. Encerrado en el barril de hielo, Ner'zhul se convirtió en un ser espectral de poderes inigualables. En ese momento, el orco conocido como Ner'zhul fue destrozado para siempre, y el rey Lich nació en su lugar.

Los soldados leales a Ner'zhul y sus seguidores de Shadowmoon también fueron transformados en demonios de energías caóticas. Los perversos hechiceros fueron despedazados y rehechos como esqueléticos muertos vivientes. Los demonios se aseguraron de que incluso muertos, Ner'zhul y sus seguidores los servirían incuestionablemente.

Cuando llegó el momento, Kil'jaeden explicó la misión para la que había creado el Rey Lich. Ner'zhul tenía que propagar una plaga de muerte y terror sobre Azeroth que barriera con la civilización humana por siempre. Todos aquellos que murieran por la temible plaga se levantarían como muertos vivientes luego, y sus espíritus estarían unidos a Ner'zhul para siempre. Kil'jaeden prometió que si Ner'zhul cumplía su terrible misión, sería liberado de su maldición y tendría un cuerpo sano donde vivir.

Aunque Ner'zhul accedió y estaba ansioso por cumplir su papel, Kil'jaeden tenía sus dudas acerca de su lealtad. El hecho de haberle sacado el cuerpo al rey Lich y de tenerlo atrapado en el barril de cristal aseguraba su buena conducta a corto plazo, pero el demonio sabía que tenía que vigilarlo cuidadosamente. Con este fin, Kil'jaeden llamó a su guardia demoníaca, sus vampirescos lores, para que vigilaran a Ner'zhul y vieran que cumplía con su tarea. Tichondrius, el más poderoso y astuto de los lores, aceptó el desafío; estaba fascinado por la severidad de la plaga y el potencial del rey Lich para el genocidio.

XXVI. Icecrown y el Trono Congelado

Kil'jaeden lanzó el bloque de hielo de Ner'zhul hacia Azeroth. El duro cristal viajó a través de la noche y aterrizó en un desolado continente ártico llamado Northrend, donde se enterró a sí mismo dentro del glaciar. El cristal helado, marcado por el violento descenso, tomó la forma de un trono, y el vengativo espíritu de Ner'zhul se instaló allí.

Desde los confines del Trono Congelado, Ner'zhul comenzó a esparcir su vasta consciencia y a tocar las mentes de los habitantes nativos de Northrend. Con poco esfuerzo, esclavizó las mentes de varias criaturas indígenas, incluyendo a los trolls y a los fieros wendigo. Sus poderes psíquicos eran casi ilimitados, y los usó para crear un pequeño ejército que habitaba dentro de los laberintos retorcidos de Icecrown. Mientras el rey Lich aprendía a dominar sus crecientes habilidades bajo la permanente vigilancia de los dreadlords, descubrió un asentamiento humano en el límite de Dragonblight. De inmediato, Ner'zhul decidió probar sus poderes en esos humanos. Ner'zhul lanzó una plaga de muerte que había originado en las profundidades del Trono Congelado- en el baldío ártico. Controlando la plaga con su voluntad únicamente, la dirigió hacia la aldea humana. Luego de tres días, todos en el pueblo estaban muertos, pero poco después, los pueblerinos muertos comenzaron a revivir como cuerpos zombies. Ner'zhul podía sentir sus espíritus individuales y pensamientos como si fueran suyos. La fiera cacofonía en su mente causaba el crecimiento de los poderes de Ner'zhul, como si los espíritus le dieran nutrición. Descubrió que era un juego de niños controlar las acciones de los zombies, y manipularlos para que hicieran cualquiera que él deseara.

En los siguientes meses, Ner'zhul continuó probando su plaga de muertos vivos mediante el control de cada habitante humano de Northrend. Con su ejército de muertos vivos creciendo día a día, sabía que se acercaba su verdadera prueba.



XXVII. La batalla de Grim Batol

Mientras tanto, en las tierras del sur, los restos de la Horda luchaban por su supervivencia. Aunque Grom Hellscream y su clan Warsong consiguieron evadir la captura, Deadeye y su clan Bleeding Hollow fueron atrapados y llevados a los campos de internación de Lordaeron. A pesar de estos acontecimientos, los guardianes de los campamentos pronto restablecieron el control sobre sus brutales cargos.

Sin embargo, una gran fuerza de orcos todavía rondaba libre por las tierras del norte de Khaz Modan sin que la Alianza lo supiera. El clan Dragonmaw, liderado por el infame hechero Nekros, estaba usando un antiguo artefacto conocido como el Alma Demoníaca para controlar a la reina de los dragones, Alexstrasza. Con la reina retenida como rehén, Nekros construyó un ejército secreto dentro de la fortaleza abandonada- algunos decían que también estaba embrujada- de los Wildhammer en Grim Batol. El plan consistía en desatar las fuerzas de sus poderosos dragones sobre la Alianza, y además Nekros esperaba reunir a la Horda y continuar su conquista de Azeroth. Su visión no llegó a concretarse: un pequeño grupo de resistencia, liderados por el mago humano Rhonin, consiguió destruir el Alma Demoníaca y liberar a Alexstrasza del influjo de Nekros.

Llenos de furia, los dragones de Alexstrasza destruyeron Grim Batol e incendiaron la mayoría del clan de Dragonmaw. Los grandiosos planes de reunificación de Nekros fracasaron ya que las tropas de la Alianza atraparon a los orcos sobrevivientes y los encarcelaron en los campos de internación. La derrota del clan Dragonmaw señaló el fin de la Horda, y el fin del ansia de sangre de los orcos.

XXVIII. Letargo de los orcos

Los meses pasaron, y más orcos prisioneros fueron atrapados y encarcelados dentro de los campos de internación. Como los campos comenzaron a estar demasiado llenos, la Alianza se vio forzada a construir nuevos campos en las tierras del sur de las Montañas Alterac. Para mantener en condiciones y proveer lo necesario a los nuevos campamentos, el rey Terenas proclamó un nuevo impuesto a las naciones aliadas. Este impuesto junto con las crecientes tensiones políticas por las disputas de límites, crearon malestar general. Parecía que el frágil pacto que había unido a las naciones humanas en su peor momento se estaba por romper.

En medio de los disturbios políticos, muchos de los guardianes de los campos comenzaron a notar un cambio en los orcos cautivos. Los esfuerzos de los orcos para escapar de allí o incluso para pelear entre sí habían decrecido mucho hacía tiempo. Los orcos estaban volviéndose letárgicos y distantes. Aunque fuera difícil de creer, los orcos- quienes habían sido anteriormente la raza más agresiva de Azeroth- habían perdido su voluntad de luchar. El extraño letargo confundió a los líderes de la Alianza y continuó tomando la vida de los débiles orcos.

Algunos creían que una extraña enfermedad, sólo contraída por orcos, había provocado la desconcertante apatía. Pero el mago Antonidas de Dalaran propuso una hipótesis distinta. Investigando lo poco que pudo encontrar sobre la historia de los orcos, Antonidas encontró que los orcos habían estado bajo la influencia de poderes demoníacos durante generaciones. Entonces dedujo que los orcos habían sido corrompidos por estos poderes antes de su primera invasión de Azeroth. Claramente, los demonios habían fortalecido a los orcos con su sangre, y por eso llegaron a tener fuerza sobrenatural, resistencia y agresividad.

Antonidas creía que el letargo de los orcos no era una enfermedad, sino una consecuencia del abandono racial de la magia de los hechiceros que los habían convertido en guerreros temerarios y sanguinarios. Aunque sus síntomas eran claros, Antonidas no podía encontrar una cura para la condición de los orcos. Además, muchos de sus compañeros magos, así como algunos líderes notables de la Alianza, pensaban que era algo imprudente encontrar una cura. La conclusión de Antonidas fue que la cura de los orcos debería ser de corte espiritual.

XXIX. La nueva Horda

El jefe de los guardianes de los campos de internación, Aedelas Blackmoore, vigilaba a los orcos cautivos desde su fortaleza en Durnholde. Un orco en particular le llamaba la atención: el infante huérfano que había encontrado casi dieciocho años antes. Blackmoore había criado al joven como su esclavo predilecto y lo llamó Thrall. Blackmoore le enseñó al orco distintas tácticas, filosofía y combate. Thrall incluso fue entrenado como gladiador. Mientras tanto, el corrupto guardián buscaba usar al orco como arma.

A pesar de su dura educación, el joven Thrall creció fuerte e ingenioso, y sabía que la vida de esclavo no era para él. A medida que llegaba a la madurez, aprendía sobre su gente, los orcos, a quienes nunca había conocido: luego de su derrota, la mayoría de ellos habían terminado en campos de internación. Había rumores de que Doomhammer, el líder de los orcos, había escapado de Lordaeron y estaba escondido. Solo un clan operaba en secreto, mientras trataba de evadir la vigilancia de la Alianza.

El ingenioso aunque inexperto Thrall decidió escapar de la fortaleza de Blackmoore para dirigirse a encontrar a otros de su raza. Durante este viaje Thrall visitó los campos de internación y encontró que su poderosa raza estaba sumida en un extraño letargo. Sin haber encontrado los poderosos guerreros que esperaba, Thrall se fue a buscar al último de los jefes orcos invicto, Grom Hellscream.

Constantemente perseguido por los humanos, Hellscream se mantenía atado a su voluntad de luchar. Auxiliado solo por su clan Warsong, Hellscream continuaba promoviendo una guerra clandestina contra la opresión de su gente. Desafortunadamente, Hellscream no podía encontrar la manera de sacar a los orcos cautivos de su estupor. El impresionable Thrall, inspirado por el idealismo de Hellscream, desarrolló una fuerte empatía por la Horda y sus tradiciones bélicas.

En la búsqueda de sus orígenes, Thrall viajó al norte para encontrar al legendario clan Frostwolf. Thrall se enteró de que Gul'dan había exiliado a los Frostwolves durante los primeros tiempos de la Primera Guerra. También descubrió que él era hijo y heredero del héroe orco Durotan, el verdadero jefe de los Frostwolves, quien había sido asesinado casi veinte años antes.

Bajo la tutela del venerable chamán Drek'Thar, Thrall estudió la cultura antigua chamanística de su pueblo, que había sido olvidada por mandato de Gul'dan. Con el tiempo, Thrall se convirtió en un poderoso chamán y retomó su lugar como jefe de los Frostwolves. Fortalecido por los mismos elementos y motivado a encontrar su destino, Thrall se propuso liberar a los clanes cautivos y sanar a su raza de la corrupción demoníaca.

Durante sus viajes, Thrall encontró al viejo jefe, Orgrim Doomhammer, quien había vivido como ermitaño durante muchos años. Doomhammer, gran amigo de su padre, decidió seguir al joven y visionario orco para ayudarlo a liberar a los clanes. Apoyado por muchos jefes veteranos, Thrall logró revitalizar a la Horda y le dio a su gente una nueva identidad espiritual.

Para simbolizar el renacimiento de su pueblo, Thrall volvió a la fortaleza de Blackmoore en Durnholde y puso un fin definitivo a los planes de su antiguo amo al arrasar los campos. Esta victoria tuvo su precio: durante la liberación de un campamento, Doomhammer cayó en batalla.

Thrall tomó el legendario martillo de Doomhammer y se puso su armadura para convertirse en el nuevo jefe de la Horda. Durante los meses siguientes, el pequeño aunque volátil ejército de Thrall acabó con los campos de internamiento y bloqueó todos los esfuerzos de la Alianza por contrarrestar sus hábiles estrategias. Animado por su mejor amigo y mentor, Grom Hellscream, Thrall trabajó para asegurar que su pueblo nunca volviera a ser esclavizado.



XXX. La guerra de las Arañas

Mientras Thrall liberaba a sus hermanos en Lordaeron, Ner'zhul continuó construyendo su base de poder en Northrend. Una gran ciudadela fue levantada sobre el glaciar Icecrown por las legiones de muertos. Sin embargo, mientras el rey Lich extendía su influencia sobre la tierra, un imperio sombrío se enfrentó a su poder. El reino subterráneo Azjol-Nerub, que había sido fundado por una raza de siniestras arañas humanoides, envió sus mejores guerreros para que atacaran Icecrown y terminaran con la locura del rey Lich. Ner'zhul descubrió que los malignos nerubianos eran inmunes no solo a su plaga, sino también a su poder telepático.

Las vastas fuerzas eran comandadas por los lores nerubianos y tenían una cadena subterránea que cubría casi la mitad del territorio de Northrend. Sus tácticas de ataque y huida sobre las fortalezas del rey Lich bloquearon sus esfuerzos por acabarlos una y otra vez. Finalmente, la guerra de Ner'zhul contra los nerubianos fue ganada por el desgaste. Con la ayuda de los siniestros dreadlords y de innumerables guerreros, el rey Lich invadió Azjol-Nerub y destruyó sus templos.

Aunque los nerubianos eran inmunes a su plaga, los poderes nigrománticos de Ner'zhul le permitieron manejar los cuerpos de los guerreros-araña a su voluntad. Como testimonio de su tenacidad y valentía, Ner'zhul adoptó el estilo arquitectónico de los nerubianos para sus fortalezas y edificios. Sin oposición alguna, el rey Lich comenzó a prepararse para su verdadera misión en el mundo. Enviando el llamado de su consciencia hacia las tierras humanas, el rey Lich esperaba la respuesta de cualquier alma oscura que escuchara.

XXXI. Kel'thuzad y la formación de los Azotes

Muchos individuos dispersos a lo largo del mundo escucharon el llamado mental del rey Lich desde Northrend. El más notable de ellos fue el mago de Dalaran, Kel'Thuzad, quien había sido una vez uno de los miembros principales de Kirin Tor, el consejo de gobierno de Dalaran. Había sido considerado disidente durante años debido a su insistencia en el estudio de las artes prohibidas de la nigromancia. Enfocado a aprender todo lo que podía sobre el mundo de la magia y sus encantos sombríos, estaba frustrado por lo que él consideraba unos preceptos anticuados. Al escuchar la poderosa invocación desde Northrend, el mago dirigió toda su voluntad a comunicarse con la misteriosa voz. Convencido de que Kirin Tor era demasiado escrupuloso para tomar el poder y los conocimientos inherentes a las artes negras, se resignó a aprender todo lo que podía del rey Lich.

Dejando atrás su fortuna y prestigio político, Kel'Thuzad abandonó Kirin Tor y Dalaran para siempre. Empujado por la persistente voz del rey Lich en su mente, vendió sus pertenencias y guardó su fortuna. Luego de viajar solo varias leguas de mar y tierra, finalmente llegó a las costas heladas de Northrend. Al intentar llegar a Icecrown para ofrecer sus servicios al rey Lich, el mago pasó por las ruinas devastadas de Azjol-Nerub. Allí pudo ver la ferocidad del poder de Ner'zhul, y comenzó a pensar que aliarse con el misterioso rey sería sabio y potencialmente fructífero.

Luego de varios meses de caminar a través de las duras tierras árticas, Kel'Thuzad finalmente llegó al oscuro glaciar Icecrown. Con valentía se acercó a la negra ciudadela de Ner'zhul, y se sorprendió al observar que los silenciosos guardias lo dejaban pasar como si supieran que iba a venir. Kel'thuzad descendió a las profundidades de la tierra helada y encontró el camino para llegar al fondo del glaciar. Allí, en la interminable caverna de hielo y sombras, se postró frente al Trono Congelado y ofreció su alma al señor oscuro de la muerte.

El rey Lich estaba muy conforme con su último concripto. Le prometió a Kel'thuzad grandes poderes e inmortalidad a cambio de su lealtad y obediencia. Ansioso de conocimientos oscuros y poderes, Kel'Thuzad aceptó su primera gran misión: adentrarse en el mundo de los hombres para fundar una nueva religión que adorara al rey Lich como una divinidad.

Para ayudar al mago a cumplir su misión, Ner'zhul dejó la humanidad de Kel'Thuzad intacta. El anciano aunque carismático hechicero fue fortalecido mediante los poderes de ilusión y persuasión para llegar a los oprimidos y llevar a las masas de Lordaeron a un estado de confianza y fe. Entonces, una vez que tuviera su atención, les ofrecería una nueva visión de lo que su sociedad podría ser, además de la figura de su rey.

Kel'Thuzad regresó a Lordaeron disfrazado, y luego del paso de tres años, usó su fortuna e intelecto para reunir una hermandad clandestina de hombres y mujeres adeptos. La hermandad, que él llamó Culto de los Malditos, prometió a sus acólitos igualdad social y vida eterna en Azeroth a cambio de su servicio y obediencia a Ner'zhul. Mientras los meses pasaban, Kel'Thuzad encontró muchos voluntarios entusiastas para su nuevo culto entre los cansados trabajadores de Lordaeron. Fue sorprendentemente fácil para Kel'Thuzad cumplir con su meta: transferir la fe de los ciudadanos en la Luz Sagrada a la creencia en la oscuridad

de Ner'zhul. A medida que el culto crecía en tamaño e influencia, Kel'Thuzad se aseguró de esconder sus trabajos de las autoridades de Lordaeron.

Con el triunfo de Kel'thuzad en Lordaeron, el rey Lich realizó las últimas preparaciones para su ataque contra la civilización humana. Ubicó a sus energías de plaga en varios artefactos portátiles llamados calderas de la plaga, y ordenó a Kel'thuzad que transportara esos calderos a Lordaeron, donde serían escondidos por varios ciudadanos controlados por el culto. Los calderos, protegidos por la lealtad de los cultistas, actuarían como generadores de plaga, la cual sería enviada sobre las desconfiadas ciudades del norte de Lordaeron.

El plan del rey Lich funcionó a la perfección. Muchos de los pueblos de Lordaeron fueron contaminados casi al instante. Al igual que en Northrend, los ciudadanos que contrajeron la plaga murieron y revivieron como esclavos del rey Lich. Los cultistas bajo el mando de Kel'thuzad estaban ansiosos por morir y revivir al servicio de la oscuridad. A medida que la plaga avanzaba, más y más zombies se levantaban en las tierras del norte. Kel'thuzad juntó al creciente ejército del rey Lich y lo llamó los Azotes, ya que pronto marcharían contra las puertas de Lordaeron y azotarían a la humanidad sobre la faz de la tierra.



XXXII. La separación de la Alianza

Desinformados sobre el culto de la muerte formado en sus tierras, los líderes de las naciones aliadas comenzaron a discutir y pelear sobre sus pertenencias territoriales y la decreciente influencia política. El rey Terenas de Lordaeron sospechaba que el frágil pacto que habían forjado durante su peor momento no duraría mucho tiempo. Terenas convenció a los líderes de la Alianza de que le prestaran dinero y trabajadores para ayudar a reconstruir el reino sur de Stormwind, que había sido destruido durante la ocupación de los orcos en Azeroth. La suba de impuestos, junto con los altos gastos de mantenimiento de los numerosos campos de internación, llevó a muchos líderes-en particular a Genn Greymane de Gilneas- a pensar que sus reinos estarían mejor si se separaran de la Alianza.

Para empeorar la situación, los elfos de Silvermoon rescindieron repentinamente su lealtad a la Alianza, argumentando que el pobre liderazgo de los humanos los había llevado al incendio de sus bosques durante la Segunda Guerra. Terenas luchó contra su impaciencia y les recordó a los elfos que no hubiera quedado nada de Quel'Thalas si no fuera por miles de valientes humanos que sacrificaron su vida para defenderlos. A pesar de todo, los elfos decidieron tercamente seguir con su respuesta. Luego de la partida de los elfos, Gilneas y Stromgarde también se separaron.

Aunque la Alianza estaba en baja, el rey Terenas todavía contaba con aliados. Tanto el almirante Proudmoore de Kul Tiras como el joven rey Varian Wrynn de Azeroth permanecieron unidos a la Alianza. Además, los magos de Kirin Tor, liderados por Antonidas, prometieron el apoyo de Dalaran al rey Terenas. También el rey de los duendes, Magni Bronzebeard, prometió que los duendes de Ironforge mantendrían su deuda de honor con la Alianza por la liberación de Khaz Modan del control de la Horda.

XXXIII. El Azote de Lordaeron

Luego de prepararse por muchos meses, Kel'Thuzad y su Culto de los Malditos finalmente lanzó su primer golpe al liberar a la plaga de muerte sobre Lordaeron. Uther y sus compañeros investigaron las regiones infectadas con la esperanza de encontrar una forma de frenar la plaga. A pesar de sus esfuerzos, la plaga continuó esparciéndose y amenazaba con destruir la Alianza.

Mientras las filas de muertos vivientes crecían a lo largo de Lordaeron, el único hijo de Terenas, el príncipe Arthas, se encargó de la batalla contra los Azotes. Arthas triunfó al matar a Kel'Thuzad, pero a pesar de eso, los ejércitos de muertos parecían ser un enemigo imparable, y por eso Arthas tomo medidas extremas para frenarlos. Al final los camaradas de Arthas le advirtieron que estaba perdiendo el control sobre su humanidad.

El miedo y la solución de Arthas resultaron ser su ruina. Rastreó la fuente de la plaga hasta Northrend, tratando de acabar con ella para siempre. Pero el príncipe cayó presa del tremendo poder del rey Lich. Creyendo que salvaría a su gente, Arthas tomó la espada maldita, Frostmourne. Aunque le concedió inmenso poder, también le robó su alma y lo transformó en el soldado más grande de los muertos del rey Lich. Con su alma abandonada y su salud destruida, Arthas lideró a los Azotes contra su propio reino. Finalmente, Arthas asesinó a su propio padre, el rey Terenas, y ganó a Lordaeron para el rey Lich.

XXXIV. Sunwell: la caída de Quel'Thalas

Aunque había derrotado a todo su pueblo y ahora los veía como enemigos, Arthas todavía era perseguido por el espíritu de Kel'Thuzad. El fantasma le dijo a Arthas que necesitaba revivir para la siguiente fase del plan del rey Lich. Para resucitarlo, Arthas debía llevar los restos de Ken'thuzad al místico Sunwell, escondido dentro del reino de Quel'Thalas.

Arthas y sus Azotes invadieron Quel'Thalas y sembraron terror entre las defensas de los elfos. Sylvanas Windrunner, el general de Silvermoon, resistió con firmeza, pero Arthas lo erradicó eventualmente y se introdujo en Sunwell. Con un cruel gesto de dominación, alzó el cuerpo de Sylvana y lo convirtió en un muerto al servicio del conquistador de Quel'Thalas.

Finalmente, Arthas sumergió los restos de Kel'Thuzad en las sagradas aguas de Sunwell. Aunque las poderosas aguas de Eternidad fueron engañadas por este acto, Kel'Thuzad renació como un hechicero muerto. Resurgido como un ser más poderoso, Kel'Thuzad explicó la próxima fase del plan del rey Lich. Para el tiempo en que Arthas y su ejército de muertos llegaran al sur, no quedaba ni un solo elfo vivo en todo Quel'Thalas. La gloriosa tierra de los elfos, que había permanecido durante más de novecientos años, no existía más.

XXXV. El retorno de Archimonde y el vuelo hacia Kalimdor

Una vez que Kel'Thuzad volvió, Arthas lideró a los Azotes al sur de Dalaran. Allí los muertos obtendrían el poderoso libro de hechizos de Medivh, y lo usarían para invocar a Archimonde. A partir de ese momento, el mismo Archimonde comenzaría la invasión final de la Legión. Ni siquiera los hechiceros de Kirin Tor pudieron frenar a las fuerzas de Arthas para que no se robaran el libro de Medivh, y pronto Kel'Thuzad tenía todo lo que necesitaba para realizar su hechizo. Luego de diez mil años, el poderoso demonio Archimonde y sus huestes emergieron una vez más sobre el mundo de Azeroth. Sin embargo, Dalaran no era su destinación final. Bajo las órdenes del mismo Kil'jaeden, Archimonde y sus demonios siguieron a los Azotes hacia Kalimdor, con el objeto de destruir Nordrassil, el Árbol del Mundo.

En medio del caos, un solitario y misterioso profeta apareció para guiar a las razas mortales. Este profeta resultó ser nada menos que Medivh, el último guardián, que había regresado milagrosamente desde el más allá para redimir sus pecados pasados. Medivh advirtió a la Horda y a la Alianza sobre los peligros que tendrían que enfrentar y los urgió a que se unieran. Divididos por generaciones de odio, los orcos y los humanos jamás aceptarían algo así. Medivh se vio forzado a tratar con cada raza por separado, usando la profecía y la magia para guiarlos a través del mar hacia la legendaria Kalimdor. Los orcos y los humanos pronto se encontraron en la civilización de los Kaldorei.

Los orcos, guiados por Thrall, sufieron una serie de problemas durante su viaje sobre los Baldíos de Kalimdor. Aunque eran amigos de Cairne Bloodhoof y sus poderosos guerreros taurinos, muchos orcos comenzaron a sucumbir a la demoníaca sed de sangre que los había manchado por años. Hasta el mejor de los tenientes de Thrall, Grom Hellscream, se entregó a sus instintos básicos. Mientras Hellscream y sus guerreros acechaban los bosques de Ashenvale, se encontraron con los centinelas de los elfos nocturnos. Seguro de que los orcos habían regresado a sus maneras bélicas, el semidios Cenarius decidió deshacerse de Hellscream y sus orcos. Sin embargo, Hellscream, fortalecidos por un odio y furia sobrenaturales, logró matar a Cenarius y corromper las antiguas tierras forestales. Finalmente, Hellscream redimió su honor al ayudar a Thrall a derrotar a Mannoroth, el lord demoníaco que maldijo a los orcos con su linaje de odio e ira. Con la muerte de Mannoroth, la maldición de los orcos terminó.

Mientras Medivh trabajaba para convencer a los orcos y a los humanos de la necesidad de una alianza, los elfos nocturnos luchaban contra la Legión a su manera. Tyrande Whispermind, la Alta Sacerdotisa inmortal de los centinelas, luchaba desesperadamente para mantener a los demonios y muertos fuera de los bosques de Ashenvale. Tyrande comprendió que iba a necesitar ayuda, y entonces se dirigió a despertar a los druidas elfos de su letargo milenar. Al invocar a su antiguo amor, Malfurion Stormrage, Tyrande logró impulsar a sus defensas para que hicieran retroceder a la Legión. Con la ayuda de Malfurion, la naturaleza misma se levantó contra la Legión y sus aliados.

Mientras buscaba más druidas, Malfurion encontró la antigua prisión donde había encadenado a su hermano Illidan. Convencido de que Illidan lo ayudaría contra la Legión, Tyrande lo liberó. Aunque Illidan los ayudó por un tiempo, eventualmente se fue a perseguir sus propios objetivos.

Los elfos nocturnos se prepararon para luchar contra la Legión Ardiente con gran determinación. La Legión jamás había desistido en su anhelo por el Pozo de la Eternidad, la fuente de poder del Árbol del Mundo y el corazón del reino de los elfos. Si su plan para apoderarse del Pozo triunfaba, los demonios destrozaron el mundo literalmente.



XXXVI. La batalla del monte Hyjal

Bajo el liderazgo de Medivh, Thrall y Jaina Proudmoore- el líder de las fuerzas humanas en Kalimdor-, comprendieron que debían hacer a un lado sus diferencias. En forma semejante, los elfos nocturnos, guiados por Malfurion y Tyrande, acordaron que debían unirse si esperaban defender el Árbol. Unidas por un mismo propósito, las razas de Azeroth trabajaron juntas para fortalecer las energías del Árbol del Mundo hasta su máximo. Fortalecidos por la energía del mundo, Malfurion logró desatar la furia primitiva de Nordrassil, y así destruyó a Archimonde y cortó el lazo de la Legión al Pozo de la Eternidad. La batalla final conmovió el continente de Kalimdor hasta su raíz. Incapaces de conseguir poder del Pozo, la Legión Ardiente cayó bajo el poder combinado de los ejércitos mortales.

XXXVII. La ascensión del traidor

Durante la invasión de la Legión en Ashenvale, Illidan fue liberado de su prisión luego de diez mil años de cautividad. Aunque buscaba aplacar a sus camaradas, pronto se revirtió a su verdadero forma y consumió las energías de un poderoso artefacto mágico conocido como la Calavera de Gul'dan. Al hacerlo, Illidan desarrolló características demoníacas y poderes enormes. También ganó algunos recuerdos de Gul'dan-sobre todo los de la tumba de Sargerass, la isla-prisión donde se decía que estaban los restos del titán negro.

Enloquecido de poder y libre de viajar por el mundo otra vez, Illidan se dirigió a encontrar su propio lugar en el orden de las cosas. Sin embargo, Kil'jaeden confrontó a Illidan y le hizo una propuesta que no podría rechazar. Kil'jaeden estaba enojado por la derrota de Archimonde en el Monte Hyjal, pero tenía más preocupaciones que motivaciones de venganza. Presintiendo que su creación, el rey Lich, estaba ganando demasiado poder para ser controlado, Kil'jaeden ordenó a Illidan la destrucción de Ner'zhul y el término de los Azotes para siempre. A cambio, Illidan recibiría poderes inigualables y un verdadero lugar entre los lores de la Legión Ardiente.

Illidan aceptó e inmediatamente se dedicó a destruir el Trono Congelado, el bloque de hielo en el que residía el espíritu del rey Lich. Illidan sabía que necesitaría un artefacto poderoso para destruir al Trono. Usando su conocimiento sobre las memorias de Gul'dan, decidió buscar la tumba de Sargerass. Invocó a algunos súbditos nobles y atrajo a los naga desde las profundidades. Guiados por la astuta bruja Lady Vashj, los naga ayudaron a Illidan a llegar a las Islas Broken, donde se rumoreaba que estaba localizada la tumba de Sargerass.

Mientras Illidan viajaba con los naga, el guardián Maiev Shadowsong comenzó a perseguirlo. Maiev había sido el carcelero de Illidan durante diez mil años y deseaba con ardor capturarlo. Sin embargo, Illidan superó a Maiev y a sus guardianes, y logró conseguir el Ojo de Sargerass a pesar de sus esfuerzos. Con el poderoso ojo en sus manos, Illidan viajó a la antigua ciudad de Dalaran. Fortalecido por la magia de la ciudad, Illidan usó al Ojo para lanzar un terrible hechizo sobre la ciudadela del rey Lich. El ataque de Illidan destruyó las defensas del rey y quebró la raíz de su mundo. En el momento final, el hechizo de Illidan fue detenido por su hermano Malfurion y Tyrande que habían llegado para ayudar a Maiev.

Sabiendo que Kil'jaeden no estaría contento con su fracaso, Illidan huyó hacia la dimensión conocida como Outland: los vestigios de Drenor, el antiguo hogar de los orcos. Allí planeó evadir la ira de Kil'jaeden y planeó sus próximos movimientos. Luego de su éxito contra Illidan, Malfurion y Tyrande regresaron a los bosques de Ashenvale para cuidar a su pueblo. Maiev, sin embargo, no renunciaría tan fácilmente, y decidió seguir a Illidan, determinada a entregarlo a la justicia.

XXXVIII. Levantamiento de los Elfos de Sangre

Para este momento, los Azotes habían transformado Lordaeron y Quel'Thalas en tierras de plagas tóxicas. Sólo había algunos focos de resistencia de la Alianza todavía en pie. Uno de estos grupos, mayoritariamente formado por elfos nobles, estaba liderado por el último de la dinastía Sunstrider: el príncipe Kael'thas. Kael, un gran mago, estaba preocupado por la caída de la Alianza. Los elfos nobles sufrían la pérdida de su hogar y decidieron cambiar su nombre a elfos de sangre en honor a su gente caída. Sin embargo, mientras luchaban por mantener a los Azotes a raya, sufrieron mucho por la pérdida del Sunwell que era su fuente de poder. Desesperados por encontrar una cura para la adicción racial a la magia de su gente, Kael hizo lo impensable: abrazó su ascendencia Noble, y se unió a Illidan y sus naga con la esperanza de encontrar una nueva fuente mágica de poder de la cual alimentarse. Los comandantes de la Alianza condenaron a los elfos por traidores y los exiliaron para siempre.

Sin lugar donde vivir, Kael y sus elfos de sangre siguieron a Lady Vashj hacia Outland para ayudar a luchar contra la guardiana Maiev, que había recapturado a Illidan. Con las fuerzas combinadas de los naga y los elfos, lograron derrotar a Maiev y liberar a Illidan. Hicieron base en Outland, donde Illidan reunió a sus fuerzas para un segundo golpe contra el rey Lich y su fortaleza en Icecrown.



XXXIX. La guerra civil en Plaguelands

Ner'zhul, el rey de los muertos, sabía que su tiempo era escaso. Prisionero dentro del Trono Congelado, sospechaba que Kil'jaeden enviaría a sus agentes para destruirlo. El daño causado por el hechizo de Illidan había roto al Trono; así, el rey Lich perdía poder día a día. Desesperado por salvarse, llamó a su sirviente mortal más fiel: el príncipe Arthas.

Aunque sus poderes habían decrecido por la debilidad del rey Lich, Arthas se había involucrado en una guerra civil contra Lordaeron. La mitad de las fuerzas de muertos vivientes, guiados por Sylvanas Windrunner, estaban a un paso de realizar un golpe de estado. Arthas, llamado por el rey Lich, fue forzado a dejar a los Azotes en manos de su teniente Kel'thuzad, ya que la guerra se propagaba a través de Plaguelands.

Finalmente, Sylvanas y sus muertos rebeldes (llamados los Olvidados) reclamaban a la capital de Lordaeron como propia. Construyeron su propio bastión cerca de la ciudad arruinada, y juraron derrotar a los Azotes y exiliar a Kel'thuzad y sus seguidores fuera de las tierras.

Debilitado, pero determinado a salvar a su amo, Arthas llegó a Northrend solo para encontrarse con que lo estaban esperando los elfos de sangre y los naga de Illidan. Sus aliados nerubianos y él corrieron contra las fuerzas de Illidan para llegar al glaciar Icecrown y defender al Trono Congelado.

XL. El triunfo del rey Lich

Aunque estaba muy débil, Arthas logró anticiparse a Illidan y llegó primero al Trono Congelado. Usando su espada, Frostmourne, Arthas destruyó la prisión de hielo del rey Lich y en consecuencia liberó la coraza y el casco encantados de Ner'zhul. Arthas se puso el casco de inimaginable poder sobre su cabeza y se convirtió en el nuevo rey Lich. Los espíritus de Ner'zhul y Arthas se fusionaron en un solo ser poderoso, justo como lo quería Ner'zhul. Illidan y sus tropas se vieron forzadas a salir de Outland, y Arthas se convirtió en una de las entidades más poderosas que el mundo había conocido.

Actualmente Arthas, el nuevo rey inmortal de los muertos, reside en Northrend; se rumorea que se dedicó a reconstruir la ciudadela de Icecrown. Su leal teniente, Kel'thuzad, comanda a los Azotes en Plaguelands. Sylvanas y sus rebeldes Olvidados poseen únicamente Tirisfal Glades, una pequeña porción del reino.



XLI. Viejos rencores: la colonización de Kalimdor

Aunque la victoria era de ellos, las razas mortales se encontraron con un mundo devastado por la guerra. Los Azotes y la Legión Ardiente habían destruido todas las civilizaciones de Lordaeron, y casi todas las de Kalimdor. Había que sanar bosques, enterrar rencores, y establecer hogares. La guerra había herido gravemente a cada raza, pero decidieron unirse para comenzar de nuevo, y esto empezó con la tregua entre la Alianza y la Horda.

Thrall guió a los orcos hacia el continente Kalimdor, donde encontró un nuevo hogar con la ayuda de sus amigos taurinos. Llamaron a su nueva tierra Durotar en honor al padre muerto de Thrall. Los orcos se establecieron para reconstruir su antaño gloriosa sociedad. Ahora que la maldición del demonio había terminado, la Horda cambió de ser una fuerza devastadora y monstruosa a ser una coalición más pacífica, dedicada a la supervivencia y la prosperidad más que a la conquista. Ayudados por los nobles taurinos y los astutos trolls de la tribu Darkspear, Thrall y sus orcos esperaban una nueva era de paz en sus tierras. Las fuerzas remanentes de la Alianza manejadas por Jaina Proudmoore se establecieron al sur de Kalimdor. Sobre la costa este de Dustwallow Marsh, construyeron una ciudad portuaria llamada Theramore. Allí, los humanos y sus aliados duendes trabajaron por sobrevivir en una tierra que siempre sería hostil. Aunque los defensores de Durotar y Theramore guardaron la tregua tentativa entre sí, la frágil serenidad de la colonia no estaba destinada a durar mucho tiempo.

La paz entre los orcos y los humanos se rompió por la llegada de una flota masiva de la Alianza en Kalimdor. La poderosa flota, bajo el comando del gran almirante Daelin Proudmoore (el padre de Jaina), se había ido luego de que Arthas destruyera el reino. Navegando durante meses, el almirante Proudmoore estaba buscando sobrevivientes de la Alianza. La armada de Proudmoore representaba una seria amenaza a la estabilidad de la región. Como héroe reconocido de la Segunda Guerra, el padre de Jaina era un enemigo de la Horda, y estaba determinado a destruir a Durotar antes de que los orcos pusieran un pie sobre la tierra. El gran almirante forzó a Jaina a realizar una terrible decisión: apoyarlo en la batalla contra los orcos y traicionar a sus nuevos aliados, o luchar contra su propio padre para mantener la frágil paz que la Alianza y la Horda habían conseguido finalmente. Luego de meditarlo largamente, Jaina eligió lo último y ayudó a que Thrall derrotara a su padre. Desafortunadamente el almirante Proudmoore murió en batalla antes de que Jaina pudiera reconciliarse con él o probar que los orcos ya no eran monstruos sedientos de sangre. Por su lealtad, los orcos permitieron que las fuerzas de Jaina regresaran a Theramore con seguridad.