Die Geschichte von



INHALT

Kapitel I: Mythos

» Die Titanen und die Formung des Universums 3
» Sargeras und der Verrat....4
» Die alten Götter und die Ordnung auf Azeroth 7
» Die Bürde der Drachenbruten 8
» Das Erwachen der Welt und der Brunnen der Ewigkeit....10
» Krieg der Alten 13
» Die Trennung der Welt 17
» Der Berg Hyjal und Illidans Geschenk....19
» Der Weltenbaum und der Smaragdgrüne Traum....21
» Die Verbannung der Hochelfen....23
» Die Wächter und die lange Wache....24

Kapitel II: Die neue Welt

» Die Gründung von Quel'Thalas 25
» Arathor und die Trollkriege 28
» Die Wächter von Tirisfal....30
» Ironforge – Das Erwachen der Zwerge 33
» Die Sieben Königreiche 34
» Aegwynn und die Drachenjagd 35
» Krieg der drei Hämmer 38
» Der letzte Wächter 41

Kapitel III: Das Schicksal von Draenor

» Kil´jaeden und der Schattenpakt 43
» Der Aufstieg der Horde....45

Kapitel IV: Allianz und Horde

» Das Dunkle Portal und der Fall von Stormwind....46
» Die Allianz von Lordaeron....49
» Die Invasion von Draenor 52
» Die Geburt des Lichkönigs....54
» Icecrown und der Frozen Throne 56
» Die Schlacht von Grim Batol 57
» Die Lethargie der Orks....58
» Die neue Horde 60
» Der Krieg der Spinne 63
» Kel'Thuzad und die Formung der Plage....65
» Das Zersplittern der Allianz 68
» Eine neue Generation 69

Kapitel V: Rückkehr der Brennenden Legion

» Die Geisel Lordaerons 71
» Sonnenbrunnen – Der Fall von Quel'Thalas....72
» Archimondes Rückkehr und die Flucht nach Kalimdor 73
» Der Kampf am Berg Hyjal 76
» Der Aufstieg des Verräters....77
» Die Entstehung der Blutelfen 79
» Bürgerkrieg in den Plaguelands 80
» Der Triumph des Lichkönigs....82
» Alter Hass – Die Kolonisation von Kalimdor 83

Kapitel VI: Das neue Zeitalter

Kapitel I: Mythos

Die Titanen und die Entstehung der Ordnung

Niemand weiß genau, wie das Universum seinen Anfang nahm. Manche glauben an die Theorie, wonach eine ungeheure kosmische Explosion die unendliche Vielzahl der Welten in das Große Dunkel geschleudert hat – Welten, die eines Tages Lebensformen von wundersamer und schrecklicher Vielfalt tragen sollten. Andere glauben, dass das Universum, wie es heute existiert, von einer einzigen allmächtigen Wesenheit geschaffen wurde. Der exakte Ursprung des chaotischen Universums ist unklar, aber klar ist, dass ein Volk mächtiger Wesen entstand, das Ordnung zu den verschiedenen Welten brachte und den Lebewesen, die in seine Fußstapfen traten, eine sichere Zukunft gewährleistete.



Die Titanen, kolossale Götter mit metallisch schimmernder Haut aus den Weiten des Kosmos, erforschten das neugeborene Universum und machten sich auf den Welten, die sie entdeckten, an die Arbeit. Sie gestalteten die Form ihrer Welten, indem sie riesige Gebirge auftürmten und gewaltige Meere aushoben. Sie atmeten Firmamente und tosende Atmosphären aus – und das alles als Teil ihres unergründlichen und weitsichtigen Plans, Ordnung aus dem Chaos zu erschaffen. Sie befähigten sogar primitive Rassen ihre Werke zu pflegen, um die Unversehrtheit ihrer Welten zu erhalten.

Die Titanen, die von einer Elitegruppe – dem Pantheon – regiert wurden, brachten im ersten Zeitalter der Schöpfung Ordnung zu hundert Millionen, im gesamten großen dunklen Jenseits verstreuten, Welten. Das gütige Pantheon, das die geordneten Welten beschützen wollte, war stets auf der Hut vor drohenden Angriffen der bösen, extradimensionalen Wesen des Sogs der Unterwelt (Twisting Nether). Diese Unterwelt, eine astrale Dimension chaotischer Magie, welche die Myriaden Welten des Universums verbindet, war die Heimat einer unendlichen Zahl von hinterhältigen dämonischen Wesen, die nur danach strebten, Leben zu zerstören und die Energien des lebenden Universums zu verschlingen. Die Titanen, altruistisch und reinen Herzens, konnten sich das Böse oder Hinterhältige in keiner Form vorstellen und suchten nach einer Möglichkeit, die permanente Bedrohung durch die Dämonen zu beenden.

Sargeras und der Verrat

Um gegen die dämonischen Wesenheiten zu kämpfen, die aus dem Twisting Nether in die Welt der Titanen eindrangen, wählte das Pantheon Sargeras, seinen größten Krieger, zu seiner ersten Verteidigungslinie. Sargeras, ein edler Gigant aus gegossener Bronze, erledigte seine Pflichten zahllose Jahrtausende lang, suchte und vernichtete die Dämonen, wo immer er sie finden konnte. Im Laufe der Äonen begegnete Sargeras zwei mächtigen Dämonenvölkern, die beide danach trachteten, Macht und Vorherrschaft über das physische Universum zu erlangen.



© 2001 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

Die Eredar, eine heimtückische Rasse von teuflischen Zauberern, nutzten ihre Hexenmeister-Magie, um eine Reihe von Welten zu versklaven, die sie erobert hatten. Die eingeborenen Völker dieser Welten mutierten durch die chaotischen Kräfte der Eredar und wurden selbst zu Dämonen. Sargeras' fast grenzenlose Kräfte reichten zwar mehr als aus, die schändlichen Eredar zu besiegen, doch die Verderbnis und das alles verschlingende Böse dieser Kreaturen beunruhigten ihn zutiefst. Unfähig, solch Verderbtheit zu ergründen, begann der große Titan in grüblerische Depression abzurutschen. Doch trotz seines wachsenden Unbehagens wollte Sargeras das Universum für alle Zeiten von den Hexenmeistern befreien, indem er sie in einem Winkel des Twisting Nether in einem Vakuum einschloss.

Während seine Verwirrung und seine Depression schlimmer wurden, war Sargeras gezwungen, sich mit einer weiteren Gruppe auseinander zu setzen, welche die Ordnung der Titanen stören wollte: die Nathrezim. Diese finstere Rasse vampirartiger Dämonen (auch bekannt als Dreadlords / Schreckenslords) eroberte eine Reihe bewohnter Welten, indem sie ihre Bewohner in Besitz nahm und sie dem Schatten zuwandten. Die hinterhältigen, durchtriebenen Dreadlords hatten ganze Nationen gegeneinander aufgehetzt, indem sie sie durch Hass und Misstrauen manipulierten. Sargeras besiegte die Nathrezim mühelos, doch ihre Verdorbenheit beeinflusste ihn zutiefst. Der edle Sargeras wurde nicht mit den nagenden Zweifeln und der Verwirrung fertig, die seine Sinne überwältigten und verlor nicht nur den Glauben an seine Mission, sondern auch an die Vision der Titanen von einem geordneten Universum. Sargeras kam letztendlich zu der Überzeugung, dass allein schon die Vorstellung von Ordnung töricht sei – und Chaos und Verderbnis die einzigen absoluten Konstanten im dunklen, einsamen Universum seien. Zwar versuchten seine Titanenbrüder ihn von seinem Irrtum zu überzeugen und die Wogen seiner aufgepeitschten Emotionen zu glätten, doch tat er ihre Theorien als Irrglauben ab. Sargeras sagte sich für immer von ihnen los und machte sich auf die Suche nach seinem eigenen Platz im Universum. Das Pantheon bedauerte sein Fortgehen zwar, doch niemand konnte ahnen, wie weit ihr verlorener Bruder tatsächlich gehen würde.

Als Sargeras' Wahnsinn den letzten Rest seiner edlen Gesinnung verdrängt hatte, malte er sich aus, dass die Titanen in Wahrheit für das Scheitern der Schöpfung verantwortlich seien. Er beschloss, ihr Werk im gesamten Universum ungeschehen zu machen und stellte eine unaufhaltbare Armee auf, die das physische Universum in Brand stecken sollte. Sogar Sargeras' Titanengestalt veränderte sich angesichts der Verderbnis, die sein einst edles Herz zerfraß. Seine Augen, seine Haare und sein Bart gingen in Flammen auf, die bronzefarbene Metallhaut brach auf und enthüllte einen ewig lodernden Schmelzofen aus mörderischem Hass und Feuer...

In seinem Wahnsinn zerschmetterte Sargeras die Gefängnisse der Eredar und Nathrezim und befreite die abscheulichen Dämonen. Die durchtriebenen Kreaturen verneigten sich vor der grenzenlosen Wut und Macht des dunklen Titanen, boten ihm ihre Dienste an und schworen, ihm in jeder erdenklichen Form behilflich zu sein. Aus den Reihen der mächtigen Eredar wählte Sargeras zwei Meister aus, die seine dämonische Armee der Zerstörung befehligen sollten. Kil´jaeden der Trügerische wurde auserkoren, die dunkelsten Völker im Universum zu suchen und in Sargeras' Schatten zu locken. Der zweite Champion, Archimonde der Entweiher, sollte Sargeras' gewaltige Armeen in den Kampf gegen Jene führen, die sich dem Willen des dunklen Titanen widersetzten.



Kil´jaeden machte als Erstes die Dreadlords zu willfährigen Sklaven seiner schrecklichen Herrschaft. Die Dreadlords, die im ganzen Universum als Elitetruppe und Agenten dienten, fanden Gefallen an der Aufgabe, für ihren Meister primitive Völker zu finden, zu korrumpieren und letztendlich in die eigenen Reihen aufzunehmen. Der Erste unter den Dreadlords war Tichondrius der Verdunkler. Tichondrius diente Kil´jaeden als perfekter Soldat und willigte ein, Sargeras' brennenden Willen in alle finstersten Winkel des Universums zu tragen.

Der mächtige Archimonde schickte auch eigene Agenten aus. In der Hoffnung, eine Kämpferelite bilden zu können, welche die Schöpfung allen Lebens zunichte machen konnte, wandte er sich an die abgrundtief bösen Pitlords (Grubenlords) und deren barbarischen Anführer Mannoroth der Zerstörer.



Als Sargeras sah, dass seine Armeen aufgestellt und bereit waren, jedem seiner Befehle zu folgen, führte er seine wilden Truppen in die unermessliche Weite des Großen Dunkels. Seine wachsende Armee nannte er „die Brennende Legion". Bis zum heutigen Tage ist nicht bekannt, wie viele Welten auf ihrem unheiligen Kreuzzug durch das Universum verzehrt und niedergebrannt wurden.

Die alten Götter und die Ordnung auf Azeroth

Die Titanen bemerkten offenbar nichts von Sargeras' Feldzug, ihre unzähligen Werke zu vernichten und zogen weiter von Welt zu Welt, um ihnen Form und Ordnung zu geben, wie es ihnen rechtens erschien. Auf ihrer Reise passierten sie eine kleine Welt, die ihre Einwohner später „Azeroth" nennen sollten. Als die Titanen über das chaotische, urzeitliche Land zogen, begegnete ihnen eine Anzahl feindseliger Elementarwesen. Die Elementargeister, die ein Volk unvorstellbar böser Wesen verehrten, das nur „die Alten Götter" genannt wurde, schworen einen Eid, dass sie die Titanen vertreiben und ihre Welt vor der metallenen Berührung der Invasoren behüten würden.

Besorgt angesichts der bösen Gesinnung der alten Götter, schickte das Pantheon seine Truppen in den Krieg gegen die Elementare und ihre dunklen Herren. Die Armeen der alten Götter wurden von den mächtigsten Leutnants der Elementare angeführt: Ragnaros der Feuerlord, Therazane die Steinmutter, Al'Akir der Windlord und Neptulon der Gezeitenjäger. Ihre chaotischen Kräfte wüteten über das Angesicht der Welt und kollidierten mit den kolossalen Titanen. Obwohl die Elementare Macht jenseits der Vorstellungskraft Sterblicher besaßen, konnten ihre vereinten Kräfte die mächtigen Titanen nicht aufhalten. Ein Elementarlord nach dem anderen fiel und ihre Armeen zerstreuten sich. Das Pantheon zerstörte die Zitadellen der alten Götter und kettete die bösen Götter weit unter der Oberfläche der Welt an. Ohne die Kraft der alten Götter, die ihre tobenden Geister an die physische Welt band, waren die Elementare in eine tiefe Ebene verbannt, wo sie für alle Ewigkeit miteinander ringen konnten. Mit dem Verschwinden der Elementare beruhigte sich die Natur und die Welt, und eine Zeit der friedlichen Harmonie brach an. Die Titanen sahen, dass die Bedrohung gebannt war und machten sich an die Arbeit.

Die Titanen befähigten eine Reihe von Rassen, ihnen bei der Neugestaltung der Welt zu helfen. Um ihnen bei der Gestaltung der unergründlichen Höhlen unter der Erde zu helfen, erschufen die Titanen die zwergenartigen Earthen aus magischem, lebendem Stein. Um ihnen beim Ausheben der Meere zu helfen und das Land vom Meeresboden zu heben, schufen die Titanen die riesigen aber sanftmütigen Seeriesen. Viele Äonen lang bewegten und gestalteten die Titanen die Erde, bis am Ende ein perfekter Kontinent übrig blieb. Im Zentrum dieses Kontinents erschufen die Titanen einen See funkelnder Energien. Der See, den sie „Brunnen der Ewigkeit" nannten, sollte die Quelle des Lebens dieser Welt sein. Seine mächtigen Energien sollten das Gerüst der Welt nähren und es dem Leben ermöglichen, Wurzeln im Boden des Landes zu schlagen. Mit der Zeit begannen Pflanzen, Bäume, Monster und Kreaturen verschiedenster Art auf dem urzeitlichen Kontinent zu gedeihen. Als die Dämmerung des letzten Tages ihrer Arbeiten anbrach, nannten die Titanen den Kontinent „Kalimdor" – „Land ewigen Sternenlichts".

Die Bürde der Drachenbruten



Zufrieden damit, dass Ordnung auf die kleine Welt gebracht worden war und ihre Arbeit getan war, bereiteten sich die Titanen vor, Azeroth zu verlassen. Doch vor ihrem Aufbruch übertrugen sie noch dem größten der neuen Völker dieser Welt die Aufgabe, über Kalimdor zu wachen, falls je eine Macht den perfekten Frieden bedrohen sollte. In jenem mystischen Zeitalter waren viele Drachenbruten erwacht. Schon jetzt gab es fünf Drachen, die über ihre Brüder herrschten. Es waren diese Fünf, welche die Titanen auswählten, die erblühende Welt zu behüten. Die mächtigsten Mitglieder des Pantheon gaben ein wenig ihrer eigenen Macht an die Anführer der Drachen weiter. Diese majestätischen Drachen wurden als „die Großen Aspekte“ oder „die Drachenaspekte“ bekannt.



Aman'Thul, der Hochvater des Pantheon, widmete einen Teil seiner Macht dem gewaltigen Bronzedrachen Nozdormu. Der Hochvater bemächtigte Nozdormu, über die Zeit selbst zu wachen und die sich ewig weiter spinnenden Wege des Schicksals und der Vorsehung zu kontrollieren. Der stoische, ehrenhafte Nozdormu wurde bekannt als „der Zeitlose“.

Eonar, der Patron allen Lebens der Titanen, gab einen Teil seiner Macht an den roten Leviathan, Alexstrasza, weiter. Danach sollte sie als „Lebensbinder“ bekannt sein und sie sollte als Schutzpatron aller lebenden Wesen in dieser Welt fungieren. Wegen ihrer überragenden Weisheit und ihrem grenzenlosen Mitgefühl für alle lebenden Dinge wurde Alexstrasza zur Drachenkönigin und somit zur Herrscherin über ihre Art gekrönt.





Eonar segnete auch Alexstraszas jüngere Schwester, dem geschmeidigen, grünen Drachen Ysera mit einem Teil natürlichen Einflusses. Ysera fiel in eine ewige Trance, gebunden an den Wachtraum der Schöpfung. Bekannt als „die Träumerin“ würde sie über die wachsende Wildnis der Welt von ihrem grünen Reich, dem Smaragdgrünen Traum, aus wachen.

Norgannon, der Wächter des Wissens und Meistermagier der Titanen, gewährte dem blauen Drachen Malygos einen Teil seiner gewaltigen Macht. Von nun an würde Malygos als „der Spruchweber“, „Wächter der Magie und der versteckten Geheimnisse“ bekannt sein.

Khaz'Goroth, der Former und Schmied der Welt der Titanen, widmete einen Teil seiner gewaltigen Macht dem mächtigen schwarzen Wurm Neltharion. Dem großherzigen Neltharion, anschließend bekannt als „der Erdwächter“, wurde die Herrschaft über die Erde und die tiefen Orte der Welt gegeben. Er verkörperte die Stärke der Welt und diente als Alexstraszas größter Helfer.

Die Fünf Aspekte wurden somit alle der unermesslichen Macht der Titanen teilhaftig und mit der Aufgabe betraut, die Welt nach dem Aufbruch der Titanen zu beschützen. Nachdem die Drachen bereit waren, die Schöpfung zu verteidigen, verließen die Titanen Azeroth für immer. Zu ihrem Unglück und dem der kleinen, neugeborenen Welt, die sie geformt hatten, dauerte es nicht lange, bis Sargeras von ihrer Existenz erfuhr...



Das Erwachen der Welt und der Brunnen der Ewigkeit

Zehntausend Jahre bevor Orks und Menschen in ihrem ersten Krieg aufeinander prallten, gab es auf der Welt von Azeroth nur einen einzigen, von einem unendlichen, tosenden Meer umgebenen Kontinent. Diese, „Kalimdor“ genannte, Landsmasse war Heimat einer ganzen Anzahl unterschiedlicher Völker und Kreaturen, die alle versuchten, sich gegen die wilden Elemente der erwachenden Welt zu behaupten. Im Herzen des dunklen Kontinents lag ein geheimnisvoller See glühender Energien. Der See, der später die Bezeichnung „Brunnen der Ewigkeit“ tragen sollte, war das wahre Herz der magischen und natürlichen Macht dieser Welt. Der Brunnen bezog seine Energien aus dem unendlichen Großen Dunkel jenseits der Welt und wirkte als mystische Quelle, die ihre mächtigen Energien hinaus in die Welt entsandte und somit das Leben in all seinen wundersamen Formen nährte.

Im Laufe dieser Zeit bahnte sich ein primitiver Stamm nachtaktiver Humanoiden vorsichtig einen Weg zum Ufer dieses hypnotischen, verzauberten Sees. Die wilden nomadischen Humanoiden, angezogen von den fremden Energien des Brunnens, errichteten primitive Behausungen an seinen ruhigen Ufern. Mit der Zeit beeinflussten die kosmischen Kräfte des Brunnens den Stamm, indem sie ihn stark, weise und praktisch unsterblich machten. Der Stamm gab sich selbst den Namen „Kaldorei“, was in ihrer Sprache soviel wie „Kinder der Sterne“ bedeutete. Um ihre aufstrebende Gesellschaft zu feiern, konstruierten sie gewaltige Bauwerke und Tempel um den See herum.

Die Kaldorei oder „Nachtelfen“, wie sie später genannt werden sollten, beteten die Mondgöttin Elune an und glaubten, dass sie während des Tages in den schimmernden Tiefen des Sees schlafen würde. Die frühen Priester und Seher der Nachtelfen studierten den Brunnen, vom Wunsch angetrieben, seine unermesslichen Geheimnisse und Kräfte zu ergründen, mit einer unstillbaren Neugier. Als die Gemeinschaft wuchs, erforschten die Nachtelfen ganz Kalimdor und begegneten seinen zahllosen Lebensformen.

Die einzigen Kreaturen, die sie wirklich beeindruckten, waren die uralten und mächtigen Drachen. Die riesigen, schlangenartigen Bestien lebten zwar häufig sehr zurückgezogen, trugen jedoch viel dazu bei, das bekannte Land vor potentiellen Gefahren zu schützen. Die Nachtelfen glaubten, dass die Drachen sich als Beschützer der Welt betrachteten – und kamen überein, dass man sie und ihre Geheimnisse am besten in Ruhe ließe.

In dieser Zeit führte die Neugier der Nachtelfen zu Begegnungen und Freundschaften mit einer Reihe mächtiger Wesenheiten, nicht zuletzt mit Cenarius, einem mächtigen Halbgott aus den unberührten Urwäldern. Der großherzige Cenarius fand gefallen an den wissbegierigen Nachtelfen und verbrachte viel Zeit damit, ihnen etwas über die Welt der Natur beizubringen. Die ruhigen Kaldorei entwickelten ein starkes Einfühlungsvermögen für die lebenden Wälder von Kalimdor und schwelgten in einem harmonischen Gleichgewicht mit der Natur.



Doch im Laufe scheinbar endloser Zeitalter expandierte die Zivilisation der Nachtelfen sowohl territorial als auch kulturell. Ihre Tempel, Strassen und Wohnorte erstreckten sich über den gesamten Kontinent. Azshara, die hochbegabte und wunderschöne Königin der Nachtelfen, erbaute einen riesigen, Ehrfurcht erregenden Palast am Ufer des Brunnens, in dessen juwelenbesetzten Sälen ihre bevorzugten Untertanen lebten. Diese Untertanen, die sie „Quel'Dorei" oder „Hochwohlgeborene" nannte, lasen ihr jeden Wunsch von den Augen ab und hielten sich selbst für etwas Besseres als den Rest ihrer Brüder. Königin Azshara wurde zwar vom ganzen Volk geliebt, doch die Hochwohlgeborenen wurden vom Rest der Nachtelfen beneidet und waren insgeheim verhasst.

Die Neugier der Priester bezüglich des Brunnens der Ewigkeit teilend, befahl Azshara ihren Hochwohlgeborenen, seine Geheimnisse zu ergründen und seinen wahren Zweck in der Welt zu enthüllen. Die Hochwohlgeborenen vertieften sich in ihre Arbeit und studierten den Brunnen ohne Unterlass. Mit der Zeit fanden sie eine Möglichkeit, die kosmischen Energien des Brunnens zu manipulieren und zu kontrollieren. In zunehmend riskanteren Experimenten fanden die Hochwohlgeborenen heraus, dass sie ihre neuerlangte Macht nutzen konnten, um zu erschaffen und zu zerstören wie es ihnen gerade gefiel. Die unglückseligen Hochwohlgeborenen waren über eine primitive Magie gestolpert und fest entschlossen, es darin zur Meisterschaft zu bringen.

Obgleich sich Alle darin einig waren, dass Magie von Natur aus gefährlich sei, wenn man verantwortungslos mit ihr umging, praktizierten Azshara und ihre Hochwohlgeborenen ihre Zauberei immer tollkühner. Cenarius und viele der weisen Gelehrten der Nachtelfen warnten, dass nur Unheil aus dem Umgang mit den offensichtlich unbeständigen Wogen der Magie resultieren würde. Dennoch erforschten Azshara und deren Anhänger ihre aufkeimenden Fähigkeiten unbekümmert weiter.



Als ihre Kräfte wuchsen, zeichnete sich eine deutliche Veränderung an Azshara und den Hochwohlgeborenen ab. Die hochmütige und selbstverliebte Oberschicht wurde zunehmend geringschätziger und grausamer gegenüber den anderen Nachtelfen. Ein finsterer, düsterer Schleier umnebelte Azsharas einst atemberaubende Schönheit. Sie begann, sich von ihren liebenden Untertanen zurückzuziehen und pflegte nur noch Umgang mit den ihr vertrauten Priestern der Hochwohlgeborenen.

Ein junger, mutiger Gelehrter namens Malfurion Stormrage, der viel seiner Zeit mit dem Studium der primitiven Künste des Druidentums verbracht hatte, kam zu der Überzeugung, dass eine schreckliche Macht die Hochwohlgeborenen und seine geliebte Königin korrumpierte. Auch wenn er das Ausmaß des Bösen, dass kommen sollte, nicht erahnen konnte, so spürte er doch, dass das Leben der Nachtelfen bald nie mehr so sein sollte wie früher...

Krieg der Alten

10.000 Jahre vor Warcraft I

Die unbekümmerte Anwendung der Magie seitens der Hochwohlgeborenen sandte Schockwellen vom Brunnen der Ewigkeit durch das Große Dunkle Jenseits. Diese Wellen von Energie wallten bis in den Sog der Unterwelt hinein, wo sie von schrecklichen fremden Wesen gespürt werden konnten. Sargeras – der große Feind allen Lebens, Zerstörer der Welten – fühlte die mächtigen Wellen und wurde von ihrem fernen Ursprung angezogen. Als er die urzeitliche Welt von Azeroth ausspionierte und die grenzenlose Energie des Brunnens der Ewigkeit spürte, wurde er von einem unstillbaren Hunger erfüllt. Der mächtige, dunkle Gott der namenlosen Leere war entschlossen, die junge Welt zu zerstören und ihre Energien für sich zu beanspruchen.

Sargeras sammelte seine gewaltige Brennende Legion und machte sich auf den Weg in Richtung der ahnungslosen Welt von Azeroth. Die Legion, die aus Millionen von Dämonen, allesamt aus den entlegensten Winkeln des Universums gerissen, bestand, loderte bei dem Gedanken an Eroberungen. Sargeras' Leutnants, Archimonde der Entweiher und Mannoroth der Zerstörer, bereiteten ihre höllischen Diener auf den entscheidenden Schlag vor.



Königin Azshara erlag in der schrecklichen Ekstase ihrer Magie der unentrinnbaren Macht von Sargeras und willigte ein, ihm Zutritt zu ihrer Welt zu gewähren. Selbst ihre hochwohlgeborenen Untertanen gaben sich der unvermeidlichen Verderbnis der Magie hin und beteten Sargeras als ihren Gott an.

Um ihre Loyalität gegenüber der Legion zu beweisen, halfen die Hochwohlgeborenen ihrer Königin dabei, ein riesiges, wirbelndes Portal in den Tiefen des Brunnens der Ewigkeit zu öffnen.



Kaum waren alle Vorbereitungen abgeschlossen, begann Sargeras seine katastrophale Invasion von Azeroth. Die Kriegerdämonen der Brennenden Legion stürmten durch den Brunnen der Ewigkeit in die Welt und belagerten die schlafenden Städte der Nachtelfen. Unter der Führung von Archimonde und Mannoroth schwärmte die Legion über die Länder Kalimdors aus und ließ nichts als Asche und Elend hinter sich zurück. Die Hexenmeister der Dämonen riefen brennende Infernals (Höllenbestien) herbei, die wie höllische Meteore in die anmutigen Türme der Tempel Kalimdors krachten. Die Doomguards (Unheilshüter), eine Truppe brennender, blutrünstiger Killer, marschierten über die Felder Kalimdors und schlachteten alles ab, was sich ihnen in den Weg stellte. Rudel wilder, dämonischer Felhounds (Teufelshunde) zogen ungehindert durch das Land.

Obgleich die tapferen Krieger der Kaldorei zur Verteidigung ihrer Heimatländer herbeieilten, mussten sie doch Zoll um Zoll vor dem Ansturm der Legion zurückweichen. Dem jungen Gelehrten Malfurion Stormrage blieb es überlassen, Hilfe für sein belagertes Volk zu finden. Stormrage, dessen eigener Bruder Illidan die Magie der Hochwohlgeborenen praktizierte, war erzürnt über die wachsende Verderbtheit der Oberklasse. Furion überzeugte Illidan, von seiner gefährlichen Versessenheit abzulassen und machte sich auf den Weg, Cenarius zufinden, um eine Widerstandsgruppe zu formieren.


© 2002 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

Die junge und wunderschöne Priesterin Tyrande stimmte zu, die Brüder im Namen von Elune zu begleiten. Insgeheim waren sowohl Furion als auch Illidan in die idealistische Priesterin verliebt, doch Tyrandes Herz gehörte allein Furion. Illidan missfiel die zarte Romanze zwischen seinem Bruder und Tyrande, doch war das Leid seines Herzens nichts im Vergleich zu den Schmerzen, die seine Sucht nach Magie auslöste.

Illidan, der von den stärkenden Energien der Magie abhängig geworden war, unternahm jede Anstrengung, den Wunsch nach neuerlicher Nutzung der Energien des Brunnens zu unterdrücken. Durch Tyrandes geduldige Unterstützung war er in der Lage, dem zu widerstehen und seinem Bruder zu helfen, den einsiedlerisch lebenden Halbgott Cenarius zu finden. Cenarius, der in den heiligen Moonglades (Mondmooren) auf dem fernen Berg Hyjal lebte, willigte ein, den Nachtelfen zu helfen, indem er die uralten Drachen suchte, um ihre Hilfe zu erbitten. Die Drachen, angeführt vom mächtigen roten Leviathan Alexstrasza, willigten ein, ihre mächtige Brut zu schicken, um sich den Dämonen und ihren höllischen Meistern entgegenzustellen.



Cenarius rief die Geister der verzauberten Wälder, stellte eine Armee von uralten Baummännern zusammen und führte sie am Boden in einen verwegenen Kampf gegen die Legion. Als die Verbündeten der Nachtelfen auf Azsharas Tempel und den Brunnen der Ewigkeit zumarschierten, brach ein kompromissloser Krieg aus. Trotz der Stärke ihrer neu gefunden Verbündeten wurde Malfurion und seinen Mitstreitern klar, dass die Legion nicht allein durch materielle Stärke besiegt werden konnte.

Während die Schlacht um Azsharas Hauptstadt herum tobte, wartete die unter Wahnvorstellungen leidende Königin voller Vorfreude auf die Ankunft von Sargeras. Der Lord der Legion bereitete sich darauf vor, die verwüstete Welt durch den Brunnen der Ewigkeit zu betreten. Als sich sein unvorstellbar großer Schatten immer dichter an der tobenden Oberfläche des Brunnens abzeichnete, versammelte Azshara ihre mächtigsten Anhänger unter den Hochwohlgeborenen um sich. Nur wenn sie ihre vereinte Magie zu einem einzigen Zauber bündelten, konnten sie ein Portal erschaffen, das groß genug sein würde, um Sargeras Zutritt in ihre Welt zu verschaffen.

Als die Schlacht über die brennenden Felder Kalimdors wütete, zeichnete sich eine schreckliche Wendung der Ereignisse ab. Die Einzelheiten dieses Ereignisses sind im Laufe der Zeit verloren gegangen, aber es ist bekannt, dass Neltharion, der Drachenaspekt der Erde, während eines schweren Angriffs auf die Brennende Legion verrückt wurde. Seine Haut zerbarst, als Flammen und Zorn aus ihrem dunklen Versteck in seinem Innersten hervorbrachen. Sich selbst als „Deathwing“ bezeichnend, wandte sich der brennende Drache gegen seine Brüder und vertrieb die fünf Drachenbruten vom Schlachtfeld.

Deathwings plötzlicher Verrat war so verheerend, dass sich die fünf Drachen niemals wieder richtig davon erholten. Verwundet und geschockt waren die noblen Drachen gezwungen, sich von ihren sterblichen Alliierten abzuwenden. Malfurion und seine Gefährten, die nun zahlenmäßig hoffnungslos unterlegen waren, überlebten nur knapp den darauf folgenden Angriff.



Malfurion war überzeugt, dass der Brunnen der Ewigkeit die einzige Verbindung der Dämonen zur physischen Welt darstellte und plädierte darum für dessen Zerstörung. Dieser unerwartete Vorschlag schockierte seine Gefährten, die wussten, dass der Brunnen Quell ihrer Unsterblichkeit und Macht war. Tyrande indessen sah ein, wie weise Malfurions Theorie war und überzeuge deshalb Cenarius und ihre Kameraden, Azsharas Tempel zu stürmen und einen Weg zu finden, den Brunnen zum Wohle Aller zu verschließen.

Die Teilung der Welt

Illidan wusste genau, würde der Brunnen zerstört werden, so könnte er nie wieder Magie wirken, daher setzte er sich, egoistisch wie er war, von der Gruppe ab, damit er die Hochwohlgeborenen über Furions Pläne informieren konnte. Illidans Sucht und die Verbitterung bezüglich der Beziehung seines Bruders zu Tyrande hatten seinen Geist umnachtet, weswegen er keinerlei Reue verspürte, als er Furion verriet und sich auf die Seite von Azshara und ihren Anhängern schlug. Illidan schwor darüber hinaus, die Macht des Brunnens mit allen erforderlichen Mitteln zu schützen.

Nach dem Verschwinden seines Bruders führte Furion seine Gefährten mit gebrochenem Herzen in Azsharas Tempel. Doch als sie den Audienzsaal stürmten, fanden sie die Hochwohlgeborenen mitten in ihrer letzten dunklen Beschwörung. Der wilde, gemeinschaftliche Zauber erzeugte einen instabilen Wirbel aus Energie in den brodelnden Tiefen des Brunnens. Während Sargeras bedrohlicher Schatten immer näher zur Oberfläche stieg, stürmten Furion und seine Verbündeten zum Angriff.

Azshara jedoch hatte sich Illidans Warnung zu Herzen genommen und war mehr als bereit. Fast alle Gefolgsleute Furions fielen der entfesselten Macht der Königin zum Opfer. Tyrande versuchte Azshara von hinten anzugreifen, wurde aber von den hochwohlgeborenen Leibwächtern der Königin überrascht. Zwar konnte Tyrande die Leibwächter abwehren, wurde dabei jedoch schwer verwundet. Als Furion seine Liebste fallen sah, kam eine blindwütige Mordlust über ihn und er beschloss, Azsharas Leben ein Ende zu bereiten.

Während der Kampf innerhalb und außerhalb des Tempels tobte, trat Illidan aus dem Schatten am Ufer des großen Brunnens. Er holte einen Satz eigens angefertigter Phiolen hervor, kniete nieder und füllte jede Einzelne mit dem schimmernden Wasser des Brunnens. In der festen Überzeugung, dass die Dämonen die Zivilisation der Nachtelfen auslöschen würden, wollte er etwas von dem heiligen Wasser stehlen und seine Energie ganz für sich allein beanspruchen.

Der darauf folgende Kampf zwischen Malfurion und Azshara stürzte den vorsichtig erschaffenen Zauber der Hochwohlgeborenen ins Chaos. Der instabile Strudel in den Tiefen des Brunnens explodierte schließlich und setzte eine katastrophale Folge von Ereignissen in Gang, welche die Welt für alle Zeiten zerreißen sollten. Die mächtige Explosion erschütterte den Tempel in seinen Grundfesten und starke Beben zerrissen die gequälte Erde. Während die schreckliche Schlacht zwischen der Legion und den Alliierten der Nachtelfen in und über der zerstörten Hauptstadt wütete, wallte der Brunnen der Ewigkeit auf und brach dann in sich zusammen.

Die Folge war eine gigantische Explosion, welche die Erde erbeben ließ und den Himmel verdunkelte...

Nach der – durch die Implosion des Brunnens erzeugten – Schockwelle, welche die ganze Welt bis ins Innerste erschütterte, strömte das Meer in die klaffende Wunde der Welt und füllte sie. Fast achtzig Prozent der Landmasse von Kalimdor waren zerstört worden – zurück blieben eine Handvoll separater Kontinente, die von einem neuen, tosenden Meer umgeben waren. In der Mitte des neuen Meeres, wo sich einst der Brunnen der Ewigkeit befunden hatte, herrschte nun ein tobender Sturm wütender Gezeiten und chaotischer Energien. Der Wirbel der schrecklichen Narbe, die „Maelstrom“ genannt wurde, sollte nie wieder zum Stillstand kommen. Der Maelstrom blieb eine ständige Erinnerung an die furchtbare Katastrophe und das utopische Zeitalter, das für immer dahin war.

Irgendwie, entgegen jeder Wahrscheinlichkeit, schafften es Azshara und ihre hochwohlgeborene Elite diese Tortur zu überleben. Gequält und zerrissen von den Mächten, die sie freigesetzt hatten, waren Azshara und ihre Anhänger von der Implosion des Brunnens hinunter in die tobende See gezogen worden. Verflucht – verwandelt – nahmen sie neue Formen an und wurden zu den verhassten schlangenartigen Naga. Azshara selbst, erfüllt von Hass und Wut, wurde zu einer riesigen Monstrosität, die den Wahnsinn und die Bosheit wiederspiegelte, die immer schon in ihrem Kern versteckt war.

Dort, am Boden des Maelstroms bauten die Naga für sich eine neue Stadt, Nazjatar, von wo sie ihre Macht neu erlangen sollten. Es sollte über zehntausend Jahre dauern, bis die Naga ihre Existenz der Oberfläche der Welt enthüllen sollten.



Der Berg Hyjal und Illidans Geschenk

Die wenigen Nachtelfen, welche die entsetzliche Explosion überlebt hatten, drängten sich auf behelfsmäßigen Flößen zusammen und ruderten langsam der einzigen sichtbaren Landmasse entgegen. Irgendwie überlebten Furion, Tyrande und Cenarius – dank der Gnade Elunes – die Große Teilung. Die erschöpften Helden kamen überein, dass sie die Überlebenden führen und Ihrem Volk eine neue Heimat finden mussten. Im Laufe ihrer schweigsamen Fahrt betrachteten sie die Trümmer ihrer Welt und gelangten zu der Einsicht, dass ihr Ehrgeiz für die Verwüstungen um sie herum verantwortlich war. Sargeras und seine Legion waren zwar durch die Zerstörung des Brunnens aus der Welt verschwunden, doch Furion und seine Gefährten quälte der Gedanke, welch schrecklichen Preis dieser Sieg gekostet hatte.

Es gab auch viele Hochwohlgeborene, welche die Katastrophe unversehrt überlebt hatten. Sie machten sich zusammen mit den anderen Nachtelfen auf den Weg zu den neuen Ländern. Obwohl Malfurion den Motiven der Hochwohlgeborenen misstraute, war er zuversichtlich, dass diese ohne die Energien des Brunnens kein Unheil mehr anrichten konnten.



Als die erschöpfte Gruppe der Nachtelfen an der Küste des neuen Kontinents ankam, stellten sie fest, dass der heilige Berg Hyjal die Katastrophe überlebt hatte. Mit der Absicht, sich eine neue Heimat zu schaffen, bestiegen Malfurion und die Nachtelfen die Hänge des Berges Hyjal und erreichten seinen windgepeitschten Gipfel. Als sie in das bewaldete Tal zwischen den enormen Gipfeln des Berges hinabstiegen, fanden sie einen kleinen, friedlichen See. Doch zu ihrem Entsetzen mussten sie feststellen, dass das Wasser dieses Sees durch Magie verdorben war.

Illidan, der die Teilung ebenfalls überlebt hatte, hatte den Gipfel des Hyjal lange vor Malfurion und den Nachtelfen erreicht. In seinem wahnsinnigen Begehren, die Ströme der Magie in der Welt zu erhalten, hatte Illidan seine Phiolen, die das kostbare Wasser des Brunnens der Ewigkeit enthielten, in den Bergsee geschüttet. Die mächtigen Energien des Brunnens entzündeten sich rasch und vereinigten sich zu einem neuen Brunnen der Ewigkeit. Der überschwängliche Illidan war überzeugt, dass der neue Brunnen ein Geschenk für künftige Generationen darstellte und konnte nicht fassen, dass der wütende Furion ihn verurteilte. Malfurion erklärte seinem Bruder, dass Magie von Natur aus chaotisch sei und ihr Einsatz deswegen unweigerlich zu umfassender Verderbnis und Unfrieden führen musste. Dennoch wollte Illidan seinen magischen Kräften nicht abschwören.

Furion wusste genau, wohin Illidans verräterische Ränke führen würden und beschloss, sich ein für alle Mal um die Gefahr, die von seinem machtgierigen Bruder ausging, zu kümmern. Mit Hilfe von Cenarius sperrte er Illidan in einem gewaltigen unterirdischen Verließ ein – auf dass er bis ans Ende der Zeit angekettet und machtlos bleiben sollte. Um die Gefangenschaft seines Bruders zu sichern, machte Malfurion die junge Wächterin Maiev Shadowsong zu Illidans persönlichem Bewacher.

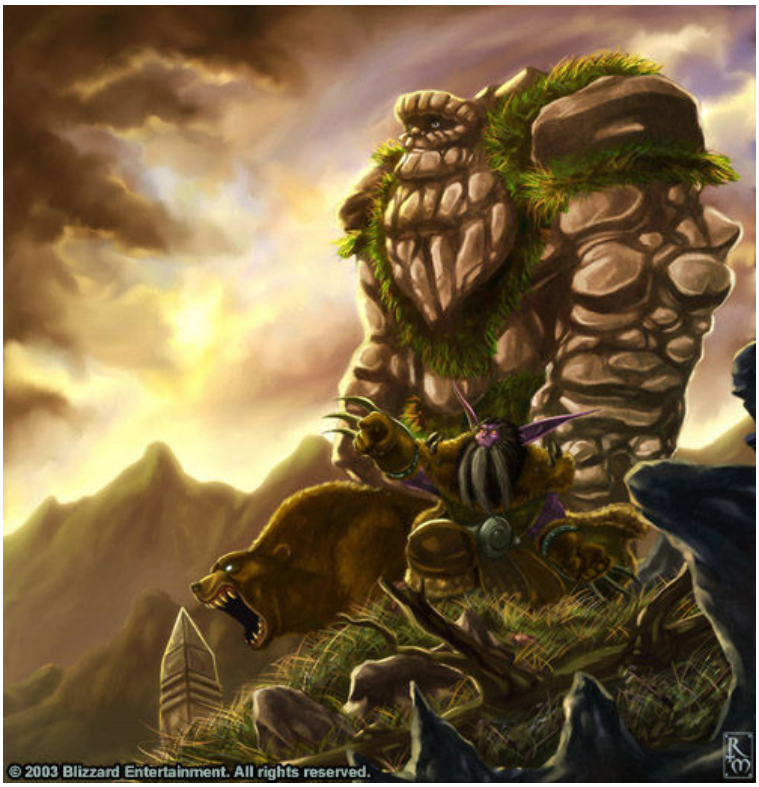
Besorgt, dass die Zerstörung des neuen Brunnens eine noch größere Katastrophe mit sich bringen könnte, entschieden sich die Nachtelfen, ihn bestehen zu lassen. Malfurion erklärte jedoch, dass niemals wieder die Künste der Magie praktiziert werden sollten. Unter Cenarius' wachsamen Augen begannen die Nachtelfen die uralten Künste des Druidentums zu studieren, die ihnen helfen sollten, die verwüstete Erde zu heilen und ihre geliebten Wälder am Fuße des Berges Hyjal wieder wachsen zu lassen.



© 2003 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

Der Weltenbaum und der Smaragdgrüne Traum

9.000 Jahre vor Warcraft I



Viele Jahre lang arbeiteten die Nachtelfen unermüdlich daran, ihre alte Heimat so gut es ging wieder aufzubauen. Der Wald wuchs über den Ruinen der Tempel und Straßen, während sie neue Heime zwischen den grünen Bäumen und schattigen Hügeln am Fuße des Berges Hyjal errichteten. Mit der Zeit kamen die Drachen, welche die große Teilung überlebt hatten, aus ihren geheimen Behausungen.

Alexstraza die Rote, Ysera die Grüne und Nozdormu der Bronzene schwebten über den friedlichen Tälern der Druiden und betrachteten die Früchte der Arbeit der Nachtelfen. Malfurion, der zu einem Erzdruiden mit immensen Kräften geworden war, begrüßte die mächtigen Drachen und erzählte ihnen von der Erschaffung des neuen Brunnens der Ewigkeit. Die mächtigen Drachen reagierten beunruhigt auf diese düstere Nachricht und vermuteten, dass die Legion eines Tages zurückkehren würde, um die Welt ein weiteres Mal anzugreifen, solange der Brunnen existierte. Malfurion und die drei Drachen schlossen einen Pakt, den Brunnen zu schützen und somit sicherzustellen, dass die Lakaien der Brennenden Legion nie wieder in der Lage sein sollten, einen Weg in diese Welt zu finden.

Alexstrasza, die Lebensbinderin, legte eine einzige verzauberte Eichel ins Herz des Brunnens der Ewigkeit. Die Eichel, durch die mächtigen magischen Wasser belebt, wuchs zu einem gewaltigen Baum heran. Die mächtigen Wurzeln des Baumes wuchsen aus dem Wasser des Brunnens heraus und seine grüne Krone schien das Dach des Himmels selbst zu berühren. Der mächtige Baum sollte ein ewiges Symbol des Bundes zwischen Nachtelfen und Natur sein und seine lebensspendenden Energien sollten mit der Zeit auch den Rest der Welt heilen. Die Nachtelfen nannten ihren Weltenbaum „Nordrassil“, was in ihrer Sprache „Krone des Himmels“ bedeutet.

Nozdormu, der Zeitlose, belegte den Weltenbaum mit einem Zauber, der dafür sorgen sollte, dass kein Nachtelf altern oder Opfer von Krankheiten und Seuchen werden konnte, solange der kolossale Baum existierte.



Ysera, die Träumerin, verzauberte den Weltenbaum ebenfalls, indem sie ihn mit ihrem Reich, der ätherischen Dimension, die „Smaragdgrüner Traum“ genannte wurde, verband. Der Smaragdgrüne Traum, eine ewige, sich ständig verändernde Geisterwelt, existierte außerhalb der Grenzen der physischen Welt. Aus diesem Traum heraus regelte Ysera das Auf und Ab der Natur und den evolutionären Weg der Welt selbst. Die Druiden der Nachtelfen, Malfurion eingeschlossen, waren durch den Weltenbaum an diesen Traum gebunden.



Als Teil des mystischen Paktes willigten die Druiden ein, für Jahrhunderte zu schlafen, damit ihre Geister auf den unendlichen Traumpfaden von Yseras Reich wandeln konnten. Obwohl die Druiden bekümmert darüber waren, so viele Jahre durch den Großen Schlaf zu verlieren, hielten sie dennoch selbstlos ihren Teil der Abmachung mit Ysera ein.

Die Verbannung der Hochelfen

7.300 Jahre vor Warcraft I

Im Laufe der Jahrhunderte erlebte die Gesellschaft der Nachtelfen eine neue Blüte und expandierte über die gesamten neuen Wälder, die sie Ashenvale nannten. Viele der Geschöpfe, die es vor der großen Teilung im Überfluss gegeben hatte, wie zum Beispiel Furborgs und Quilboars, tauchten wieder auf und breiteten sich im Land aus. Unter der gütigen Führung der Druiden genossen die Nachtelfen eine Ära beispiellosen Friedens und Ruhe unter den Sternen.

Doch viele der ursprünglichen Hochwohlgeborenen wurden unruhig. Genau wie Illidan vor ihnen wurden sie Opfer der Entzugserscheinungen, die durch den Verlust ihrer begehrten Magie entstanden waren. Sie waren versucht, die Energien des Brunnens der Ewigkeit zu nutzen, um ihre magischen Praktiken auszuüben. Dath'Remar, der dreiste, unverblümte Anführer der Hochwohlgeborenen, begann, die Druiden in aller Öffentlichkeit zu verhöhnen, indem er sie Feiglinge nannte, da sie die Magie, die ihnen rechtmäßig zustünde, nicht nutzten. Malfurion und die Druiden lehnten Dath'Remars Argumente ab und warnten die Hochwohlgeborenen, dass jede Anwendung von Magie mit dem Tode bestraft werden würde. In ihrer Unbelehrbarkeit entfesselten Dath'Remar und seine Anhänger bei einem vergeblichen Versuch, die Druiden zur Rücknahme ihres Gesetzes zu veranlassen, einen schrecklichen magischen Sturm über Ashenvale.

Die Druiden brachten es jedoch nicht übers Herz, so viele ihrer Art zu töten und beschlossen daher, die rücksichtslosen Hochwohlgeborenen aus ihrem Land zu verbannen. Dath'Remar und seine Anhänger waren froh darüber, dass sie ihren konservativen Vettern den Rücken zukehren konnten, bestiegen eine Reihe eigens angefertigter Schiffe und stachen in See. Auch wenn niemand von ihnen wusste, was sie jenseits der Gewässer des tosenden Maelstroms erwarten würde, so brannten sie doch darauf, eine eigene Heimat zu finden, wo sie ihre geliebte Magie ungehindert ausüben konnten. Die Hochwohlgeborenen, oder Quel'Dorei, wie Azshara sie in vergangenen Zeiten genannt hatte, landeten schließlich an der Küste des östlichen Kontinents, den die Menschen „Lordaeron" nennen sollten. Sie hatten vor, ein eigenes magisches Königreich zu gründen – Quel'Thalas – und den Grundsätzen der Nachtelfen, nächtliche Lebensweise und Mondanbetung, abzuschwören. Von nun an würden sie die Sonne begrüßen und sollten „Hochelfen" genannt werden.

Die Wächter und die lange Wache



Mit der Abreise ihrer abtrünnigen Vettern wandten sich die Nachtelfen wieder dem Schutz ihrer verzauberten Heimat zu. Die Druiden spürten, dass abermals die Zeit des Großen Schlafes heranrückte und bereiteten sich darauf vor, zu schlafen und ihre Liebsten und Familien zurückzulassen. Tyrande, die Hohepriesterin von Elune geworden war, flehte ihren geliebten Malfurion an, sie nicht für Yseras Smaragdgrünen Traum zu verlassen. Doch Malfurion, durch seine Ehre daran gebunden, die sich wandelnden Traumpfade zu betreten, sagte der Priesterin Lebewohl und schwor, dass sie niemals getrennt sein sollten, solange sie ihre Liebe in sich trugen.

Tyrande blieb es nun überlassen, Kalimdor vor den Gefahren der neuen Welt zu schützen. Zu diesem Zweck versammelte sie eine kampfstarke Truppe aus dem Kreis ihrer Nachtelfenschwestern um sich. Die furchtlosen, bestens ausgebildeten Kriegerinnen, die sich der Verteidigung Kalimdors verschrieben hatten, wurden „Wächter“ genannt. Zwar zogen sie es vor, allein durch die schattigen Wälder von Ashenvale zu streifen, schufen sich aber dennoch viele Verbündete, auf die sie sich in Notzeiten verlassen konnten.

Der Halbgott Cenarius blieb in der Nähe der Moonglades des Berges Hyjal. Seine Söhne, bekannt als die Hüter des Hains, hatten stets ein wachsames Auge auf die Nachtelfen und halfen den Wächtern regelmäßig dabei, den Frieden im Land zu bewahren. Selbst die scheuen Töchter des Cenarius, die Dryaden, ließen sich immer häufiger sehen.

Die Aufgabe über Ashenvale zu wachen, hielt Tyrande zwar beschäftigt, aber ohne Malfurion an ihrer Seite war ihr jede Freude fremd. Im Laufe der vielen Jahrhunderte, in denen die Druiden schliefen, wuchsen ihre Ängste vor einer erneuten Invasion der Dämonen. Sie konnte das beunruhigende Gefühl nicht abschütteln, dass die Brennende Legion immer noch dort draußen, jenseits des großen Dunkels der Firmamente, war und ihre Rachepläne gegen die Nachtelfen und die Welt von Azeroth schmiedete.

Kapitel II: Die neue Welt

Die Gründung von Quel'Thalas

6.800 Jahre vor Warcraft I

Die Hochelfen, geführt von Dath'Remar, verließen Kalimdor und forderten die Stürme des Maelstroms heraus. Ihre Flotte bereiste die Trümmer der Welt für viele Jahre und sie entdeckten während ihrer Reise Geheimnisse und verlorene Königreiche. Dath'Remar, der sich nun „Sunstrider" („Sonnenwanderer") nannte (oder „der, der während des Tages wandert"), suchte einen Platz, an dem er und seine Anhänger sich eine neue Heimat aufbauen könnten.



Seine Flotte landete an den Stränden des Königreiches, das später einmal Lordaeron heißen sollte. Weiter im Landesinneren gründeten die Hochelfen ein Dorf in den ruhigen Tirisfal Glades. Nach ein paar Jahren begannen viele von ihnen verrückt zu werden. Es wurden Vermutungen angestellt, dass etwas Böses unter diesem Teil der Welt schlief, aber diese Gerüchte wurden nie bestätigt. Die Hochelfen verließen diesen Ort wieder und brachen Richtung Norden, in ein anderes Land voller Energie, auf.



Als die Hochelfen die groben, bergigen Landschaften von Lordaeron durchquerten, wurde ihre Reise stetig gefährlicher. Von dieser Zeit an waren sie von der Energie des Brunnens der Ewigkeit getrennt. Viele von ihnen starben wegen des Klimas oder wegen der mangelnden Nahrung. Die schlimmste Veränderung war jedoch, dass sie nicht mehr unsterblich waren und genau wie alle anderen Wesen nicht von den Elementen verschont wurden. Sie wurden auch kleiner und ihre Haut verlor ihren charakteristischen, violetten Ton. Ihre Reise war zwar von Strapazen geprägt, aber sie begegneten auch vielen wundervollen Kreaturen, die ihnen vollkommen unbekannt waren. Sie fanden auch Stämme von primitiven Menschen, die von der Jagd in den alten Wäldern lebten.



Die größte Bedrohung für sie waren jedoch die Trolle von Zul'Aman. Diese mooshäutigen Trolle konnten verlorene Gliedmaßen regenerieren und selbst die schlimmsten Verletzungen heilen, aber es stellte sich heraus, dass sie eine sehr böse und barbarische Rasse waren. Das Amani-Königreich erstreckte sich über den Großteil des nördlichen Lordaerons und die Trolle kämpften hart, um Fremde von ihren Grenzen fernzuhalten. Die Elfen entwickelten einen tiefen Hass gegen die gefährlichen Trolle und töteten sie, sobald sie entdeckt wurden.

Nach vielen langen Jahren fanden die Hochelfen endlich ein Land, welches sie an Kalimdor erinnerte. Tief in den nördlichen Wäldern des Kontinents gründeten sie das Königreich Quel’Thalas und sie schworen, ein Reich zu bauen, welches das Reich der Kaldorei klein aussehen lassen würde. Leider stellte sich heraus, dass Quel’Thalas auf einer alten Trollstadt erbaut wurde, welche die Trolle immer noch als heilig ansahen. Deswegen begannen die Trolle ohne lange zu zögern Quel’Thalas anzugreifen.



Die sturen Elfen wollten ihr neues Land nicht aufgeben und benutzten Magie, die sie vom Brunnen der Ewigkeit hatten, um die Trolle fernzuhalten. Unter Dath'Remars Leitung schafften sie es, die Amani-Armeen zu schlagen, obwohl sie zehn zu eins unterlegen waren. Manche Elfen fürchteten, dass die Kaldorei recht behalten sollten und dass die Anwendung von Magie die Brennende Legion zurückbringen würde. Deshalb bauten die Elfen eine schützende Barriere, die es ihnen erlaubte, weiterhin Magie zu benutzen.

Sie konstruierten eine Reihe von monolithischen Runensteinen, die sie an verschiedenen Punkten in Quel'Thalas aufstellten. Die Runensteine verhüllten nicht nur die Elfenmagie vor extradimensionalen Gefahren, sondern halfen auch, die abergläubischen Trolle fernzuhalten. Als die Zeit verging, wurde Quel'Thalas ein schimmerndes Monument für die Bemühungen und magischen Kräfte der Hochelfen. Die wunderschönen Paläste waren im gleichen architektonischen Stil wie die Kaldorei-Hallen gebaut. Quel'Thalas war das Juwel geworden, nach dem die Elfen so sehr gestrebt hatten.



Die Versammlung des Silbermondes wurde gegründet und als herrschende Kraft von Quel'Thalas gewählt, aber die Dynastie der Sunstrider hatte immer noch einen gewissen politischen Einfluss. Bestehend aus den sieben größten Elfenlords, war es die Aufgabe der Versammlung, für den Schutz der Elfen und deren Länder zu sorgen. Umgeben von den schützenden Barrieren, ignorierten die Hochelfen die alten Warnungen der Kaldorei und benutzten Magie in fast jedem Aspekt des täglichen Lebens.

Für fast viertausend Jahre lebten die Hochelfen friedlich und einsam in der Sicherheit ihres Königsreichs. Jedoch waren die Trolle nicht so einfach zu besiegen. Sie schmiedeten ihre Pläne in den Tiefen des Waldes und warteten bis ihre Anzahl gewachsen war. Eines Tages attackierte eine mächtige Trollarmee schließlich die schimmernden Türme von Quel'Thalas aus dem schattigen Wald heraus.

Arathor und die Trollkriege

2.800 Jahre vor Warcraft I

Während die Hochelfen um ihr Leben kämpften, verteidigten die nomadischen Menschen ihre eigenen Länder. Die Stämme der frühen Menschen plünderten sich gegenseitig aus, ohne auch nur einen Gedanken an Rassenvereinigung zu verschwenden. Aber ein Stamm, die Arathi, sahen, dass die Trolle eine zu große Bedrohung darstellten, als dass sie ignoriert werden könnten. Die Arathi setzten sich das Ziel, alle Menschenstämme zu vereinen, um gemeinsam gegen die Trolle vorgehen zu können.



Über einen Zeitraum von sechs Jahren schafften es die schlauen Arathi, die anderen Völker zu überlisten und zu besiegen. Nach jedem Sieg boten sie dem anderen Volk den Frieden an und schafften es so, alle Besiegten auf ihre Seite zu bringen. Mit der Zeit hatten die Arathi viele verschiedene Stämme aufgenommen und die Ränke der Armee nahmen enorme Ausmaße an. Zuversichtlich, dass sie es mit den Trollen und falls nötig sogar mit den zurückgezogenen Elfen aufnehmen könnten, entschlossen sich die Menschen eine mächtige Festung in der südlichen Region von Lordaeron zu bauen. Der Name des Stadtstaates war Strom und er wurde zur Hauptstadt der Arathi-Nation "Arathor“. Während Arathor blühte, zogen Menschen des ganzen Kontinentes nach Süden um Strom zu beschützen.

Vereinigt unter einem Banner entwickelten die Menschenstämme eine starke, optimistische Kultur. Thoradin, der König von Arathor, wusste, dass die mysteriösen Elfen in den Nordländern unter dauerhafter Belagerung durch die Trolle standen, lehnte es jedoch ab, das Risiko einzugehen ihnen zu helfen. Viele Monate vergingen, in denen ständig Gerüchte über den Fall der Elfen nach Süden drangen. Es war zu dieser Zeit, als müde Diplomaten aus Quel’Thalas in Strom ankamen, dass Thoradin erkannte, wie groß die Bedrohung wirklich war.



Die Elfen informierten Thoradin, dass die Trollarmeen riesig waren und dass sie, sobald Quel'Thalas zerstört sei, Richtung Süden marschieren würden. Die verzweifelten Elfen benötigten dringend militärische Hilfe und versprachen den Menschen deswegen, ein paar Ausgesuchte in der Magie zu unterrichten, sobald die Trollarmeen besiegt waren. Thoradin, der der Magie im generellen sehr misstrauisch gegenüberstand, half den Elfen aus Notwendigkeit. Bald danach kamen auch schon die Elfenzauberer in Arathor an und begannen einer Gruppe von Menschen die Kunst der Magie beizubringen.



Die Elfen fanden heraus, dass, obwohl die Menschen anfangs sehr ungeschickt im Umgang mit der Magie waren, sie dennoch auf eine verwunderliche, natürliche Weise mit ihr verbunden waren. Einhundert Mann wurden die notwendigen Grundlagen der Magie beigebracht – gerade genug um gegen die Trolle kämpfen zu können. Zuversichtlich, dass die menschlichen Schüler nun bereit Waren, ihnen in ihrem Kampf zu helfen, verließen die Elfen Strom und zogen, an der Seite der mächtigen Armeen König Thoradins, nordwärts.

Die vereinigten Armeen aus Menschen und Elfen stießen am Fuße der Gebirge Alteracs mit den unüberschaubaren Trollhorden zusammen. Der Kampf dauerte viele Tage lang an, aber die Armeen von Arathor wurden nicht müde und überließen den Trollen kein noch so winziges Stück Boden kampflos. Die Elfenlords glaubten, dass die Zeit gekommen sei, ihre Magie auf die Widersacher loszulassen. Die hundert Menschenmagier und eine Großzahl an Elfenzauberern riefen die Wut des Himmels auf die Trolle herab und ließen sie in lodernden Flammen zu Grunde gehen. Die elementaren Feuer verhinderten, dass die Trolle ihre Wunden regenerieren konnten und ließen diese schließlich implodieren.

Als die Trollarmeen versuchten zu fliehen, fielen ihnen die Armeen Thoradins in den Rücken und metzelten sie bis zum letzten Kämpfer nieder. Die Trolle konnten sich nie wieder von diesem Verlust erholen und die Geschichte sollte nie wieder von einem Trollkönigreich erzählen. Als nun Quel'Thalas vor Zerstörung sicher war, schworen die Elfen Freundschaft und Loyalität gegenüber der Nation Arathor und der Blutlinie des Königs Thoradin. Menschen und Elfen sollten ihre freundschaftlichen Beziehungen für lange Zeit pflegen.

Die Wächter von Tirisfal

2.700 Jahre vor Warcraft I

Da die Trolle nun aus den Nordländern vertrieben waren, konzentrierten sich die Elfen von Quel'Thalas auf den Wiederaufbau ihres glorreichen Heimatlandes. Die siegreichen Armeen von Arathor kehrten wieder in ihre Heimat Strom zurück. Die menschliche Zivilisation wuchs und blühte auf, aber Thoradin fürchtete, dass das Königreich zerfallen würde, wenn es sich zu weit ausdehnen würde, also achtete er stets darauf, dass Strom das Zentrum des Reiches blieb. Nach vielen Jahren voller Wachstum und Handel starb der mächtige Thoradin und die jüngere Generation konnte das Reich über die Grenzen von Strom hinaus wachsen lassen.



Die ursprünglich hundert Magier, die von den Elfen gelehrt worden waren, vergrößerten ihre Kräfte und studierten die Kunst des Spruchwebens immer genauer. Diese Magier, welche damals wegen ihres starken Willens und noblen Geistes ausgesucht worden waren, hatten Magie immer vorsichtig und verantwortungsvoll ausgeübt. Aber sie gaben die Geheimnisse der Magie an eine neue Generation weiter, eine Generation, die nichts vom Horror der Kriege miterlebt hatte und sich auch nicht über die wichtige Bedeutung der Selbstbeherrschung im klaren war. Diese jungen Magier begannen, Magie für ihre eigenen Zwecke zu missbrauchen, anstatt aus der Verantwortung für ihre Mitmenschen heraus zu handeln.

Als das Reich wuchs und seine Grenzen sich immer mehr ausweiteten, kamen auch diese jungen Magier weiter in den Süden. Mit ihrer Magie konnten sie ihre Brüder vor den Gefahren der Wildnis schützen und ermöglichten es so, Stadtstaaten inmitten des Waldes zu erbauen. Als ihre Macht wuchs, zogen sich die Magier jedoch immer mehr aus der Öffentlichkeit zurück. Der zweite arathorianische Stadtstaat, „Dalaran", wurde in den Ländern im Norden von Strom gegründet. Viele der jungen Magier ließen ihre Selbstbeherrschung in Strom zurück und wanderten nach Dalaran, wo sie hofften, ihre neuen Kräfte mit mehr Freiheiten ausüben zu können.

Diese Magier nutzten ihre Kräfte, um die verzauberten Türme Dalarans zu erbauen und liebten es, in ihren Studien zu versinken. Die Einwohner Dalarans tolerierten die Magier und bauten einen blühenden Handel unter dem Schutz der Zauberer auf. Aber als diese mehr und mehr die Kunst der Magie ausübten, begann der Mantel der Realität um Dalaran herum immer schwächer zu werden und letztendlich zu zerreißen.

Die dunklen Agenten der Brennenden Legion, die durch die Zerstörung des Brunnens der Ewigkeit aus der Welt verbannt worden waren, wurden durch die unvorsichtig angewandte Magie der Magier Dalarans erneut angezogen. Obwohl diese relativ schwachen Dämonen nicht in Gruppen auftauchten, säten sie doch Verwirrung und Chaos in den Strassen von Dalaran. Diese dämonischen Vorkommnisse traten nur vereinzelt auf und konnten somit oft von den herrschendenen Hochmagiern vertuscht werden. Die stärksten Magier wurden ausgesandt um diese Dämonen einzufangen, aber selbst sie wurden oft nicht mit den einzelnen Agenten der mächtigen Legion fertig.



Nach ein paar Monaten begannen die misstrauischen Bauern Verdacht zu schöpfen und Gerüchte einer Revolution verbreiteten sich in den Strassen Dalarans. Die Gerüchte besagten, dass die Hochmagier etwas vor den Einwohnern verheimlichten und die Einwohner zweifelten plötzlich an den Motiven der Magier, die sie einst so bewundert hatten. Die Hochmagier, die einen Aufstand und die Strafe von Strom fürchteten, suchten Rat bei den Einzigen, denen sie sich in dieser Sache anvertrauen konnten, den Elfen.

Als diese die Neuigkeiten der Hochmagier hörten, entsandten sie sofort ihre mächtigsten Magier in die menschlichen Länder. Die Elfenmagier studierten die Energieströme in Dalaran und gaben detaillierte Berichte über alle dämonischen Aktivitäten ab, die sie bemerkten. Sie kamen zu dem Schluss, dass, obwohl nur wenige Dämonen der Legion in der Welt gelangt waren, die Legion dennoch immer eine Bedrohung darstellen würde, solange die Menschen Magie verwendeten.

Die Versammlung des Silbermondes, die über die Elfen von Quel'Thalas regierte, schloss einen geheimen Pakt mit den Hochmagiern von Dalaran. Die Elfen erzählten den Hochmagiern die Geschichte des alten Kalimdor und der Brennenden Legion, eine Geschichte, welche die Welt immer noch bedrohte. Sie erklärten den Menschen, dass, solange sie Magie benutzten, sie ihre Untertanen vor den Agenten der Legion beschützen müssten. Die Hochmagier schlugen vor, einen einzelnen sterblichen Champion mit genug Kräften auszustatten, um einen niemals endenden Kampf gegen die Legion führen zu können. Es war sehr wichtig, dass der Großteil der Menschheit niemals etwas über diese Wächter oder die Legion erfahren würde, weil sie sonst womöglich rebellieren könnten. Die Elfen waren mit dem Vorschlag einverstanden und gründeten eine geheime Gruppe, welche die Wächter aussuchen und Chaos in der Welt unterdrücken sollte.

Die Gruppe hielt ihre geheimen Treffen in den schattigen Tirisfal Glades ab, wo die Hochelfen vor langer Zeit vorerst ihre Dörfer errichtet hatten. Aus diesem Grund wurde die Gruppe auf den Namen „Wächter von Tirisfal" getauft. Die sterblichen Champions wurden von Menschen und Elfen mit einer unglaublichen Macht gesegnet. Obwohl es immer nur einen Wächter zu einer Zeit geben sollte, besaßen diese solch unglaubliche Kraft, dass sie alleine gegen die Agenten der Legion, wo auch immer sie diese antreffen würden, antreten konnten. Die Macht der Wächter war so gewaltig, dass nur die Versammlung von Tirisfal entschied, wer der nächste Wächter sein sollte. Wenn ein Wächter zu alt oder des Kampfes zu müde wurde, einigte sich die Versammlung auf einen neuen Wächter und übertrug die Kraft des Vorgängers, während eines alten Rituals, auf den neuen Wächter.

Von Generation zu Generation schützten die Wächter die Menschheit in den Ländern von Arathor und Quel'Thalas vor der unsichtbaren Bedrohung durch die Brennende Legion. Arathor wuchs und blühte, während sich die Nutzung von Magie im ganzen Königreich verbreitete. Währenddessen verfolgten die Wächter jedes Anzeichen dämonischer Aktivität.

Ironforge – Das Erwachen der Zwerge

2.500 Jahre vor Warcraft I

In den alten Zeiten, nachdem die Titanen Azeroth verlassen hatten, fuhren die Kinder der Titanen, die Earthen, damit fort, die tiefen Höhlen der Welt zu formen und zu beschützen. Die Earthen interessierten sich im Allgemeinen nicht für die Angelegenheiten der auf der Oberfläche lebenden Rassen und wollten eigentlich nur die Tiefen der Welt erkunden.

Als die Welt durch die Implosion des Brunnens der Ewigkeit zerriss, wurden die Earthen stark davon beeinflusst. Erfüllt durch die Schmerzen der Erde verloren die Earthen ihre Identität und schlossen sich wieder in ihren dunklen Steinkammern ein, aus denen sie entstanden waren. Uldaman, Uldum, Ulduar... das waren die Namen der alten Titanenstädte, in denen die Earthen damals geboren worden waren. Tief unter der Welt vergraben, ruhten die Earthen fast 8000 Jahre lang.



Obwohl noch unklar ist, was sie aufweckte, erwachten die Earthen von Uldaman schließlich aus ihrem Schlaf. Die Earthen erkannten, dass sie sich während ihres Schlafes drastisch verändert hatten. Ihre steinigen Häute hatten sich in weiche und glatte Haut verwandelt und ihre Macht über Steine und Erde war verschwunden. Sie waren nun Sterbliche geworden. Die letzten der Earthen, die sich nun Zwerge nannten, verließen Uldaman nun und reisten in die erwachende Welt hinaus. Immer noch davon überzeugt, dass es unter der Erde sicherer war, bauten sie ein riesiges Königreich unter dem höchsten Berg des Landes. Sie nannten ihr Land „Khaz Modan“, oder „Berg des Khaz“, in Gedenken an ihren Titanenerzeuger, Khaz’Goroth.

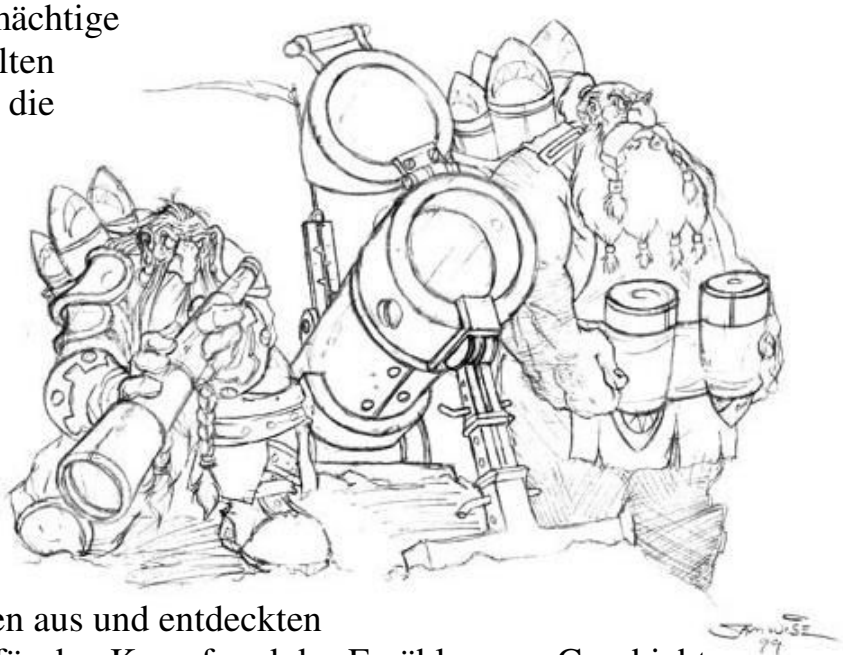
Als Altar für ihren Titanenvater bauten sie eine riesige Schmiede im Herzen des Berges. So wurde die Stadt um die Schmiede herum nur noch „Ironforge“ genannt. Die Zwerge, von Natur aus fasziniert vom Schleifen und Formen von Edelsteinen, zogen in die Welt hinaus, um in den anderen Bergen nach Reichtum und Mineralien zu suchen. Zufrieden mit ihrer Arbeit hielten sich die Zwerge jedoch von den Rassen, die auf der Oberfläche lebten, fern.

Die Sieben Königreiche

1.200 Jahre vor Warcraft I

Strom war weiterhin das Zentrum Arathors, aber nach Dalaran entstanden immer mehr Stadtstaaten auf dem Kontinent Lordaerons. Gilneas, Alterac und Kul Tiras waren die ersten Stadtstaaten, die gegründet wurden und obwohl sie alle unterschiedliche Kulturen und Strukturen hatten, hielten sich alle an die verbindende Autorität von Strom.

Unter dem stets wachsamen Auge des Ordens von Tirisfal wurde Dalaran das Zentrum für das Erlernen magischer Künste im ganzen Land. Die Hochmagier von Dalaran regierten und gründeten die Kirin Tor, eine Gruppe, die darauf spezialisiert war, alle Zaubersprüche, magischen Artefakte und magischen Gegenstände zu katalogisieren und zu studieren.



Gilneas und Alterac wurden mächtige Unterstützer Stroms und stellten mächtige Armeen auf, welche die bergigen Länder südlich von Khaz Modan bereisten. Während dieser Zeit geschah es, dass die Menschen das erste Mal die alte Rasse der Zwerge erblickten und deren unterirdische Stadt Ironforge zu Gesicht bekamen. Menschen und Zwerge tauschten viele Geheimnisse über das Schmieden von Metallen und über Erfindungen aus und entdeckten ihre gemeinsamen Vorlieben für den Kampf und das Erzählen von Geschichten.

Der Stadtstaat von Kul Tiras, gegründet auf einer großen Insel südlich von Lordaeron, entwickelte eine blühende Wirtschaft, basierend auf Fischfang und Schifffahrt. Mit der Zeit baute Kul Tiras eine mächtige Handelsflotte auf und segelte durch die bekannten Länder, um mit exotischen Waren zu handeln. Aber obwohl Arathors Wirtschaft aufblühte, begann sein stärkster Grundstein zu zerfallen.

Mit der Zeit wollten die Lords von Strom ihre Ländereien in die fruchtbaren Gebiete des Nordens verlegen und die trockenen Länder des Südens verlassen. Die Nachkommen des Königs Thorading, die letzten Nachkommen der Arathi-Blutlinie, wollten Strom nicht aufgeben und erregten so das Ärgernis der Bewohner, welche Strom auch verlassen wollten. Die Lords von Strom, die im Norden nach purem Leben und Erleuchtung suchten, entschieden sich, die alte Stadt hinter sich zu lassen. Weit im Norden von Dalaran bauten die Lords von Strom einen neuen Stadtstaat und nannten ihn Lordaeron. Der ganze Kontinent bezog seinen Namen aus dieser Stadt. Lordaeron wurde ein Mekka für religiöse Wanderer und für all diejenigen, die sich nach Frieden und Sicherheit sehnten.



Die Nachkommen der Arathi wurden in den verfallenden Mauern von Strom zurückgelassen und entschieden, sich gen Süden Richtung Khaz Modan aufzubrechen. Ihre Reise endete nach vielen langen Jahren und endlich erreichten sie die nördlichen Regionen des Kontinents, den sie „Azeroth“ nennen sollten. In einem fruchtbaren Tal gründeten sie das Königreich Stormwind, welches bald eine selbstständige Macht wurde.

Die wenigen Krieger, die noch in Strom waren, entschieden sich, in Strom zu bleiben und die alten Mauern der Stadt zu bewachen. Strom war nicht mehr das Zentrum des Reiches, aber es entwickelte sich in eine neue Nation namens Stromgarde. Jeder der Stadtstaaten wurde eine eigene, selbständige Macht und so löste sich das Reich Arathor für immer auf. Jede der Nationen entwickelte ihren eigenen Glauben und eigene Kulturen und so wuchsen die Nationen auseinander.

Aegwynn und die Drachenjagd

823 Jahre vor Warcraft I

Als die Politik und Rivalitäten zwischen den sieben Menschennationen auseinander wichen und schwanden, hatten die Wächter immer noch ein Auge auf jedes Anzeichen dämonischer Aktivität. Es gab viele Wächter über die Jahre, aber immer nur einer trug die magischen Kräfte von Tirisfal in sich. Einer der letzten Wächter zeichnete sich selbst als eine mächtige Kämpferin gegen den Schatten aus. Aegwynn, ein feuriges Menschenmädchen, gewann das Vertrauen des Ordens und ihr wurde der Mantel des Wächterseins übergeben. Aegwynn arbeitete ohne Pause, um die Dämonen zur Strecke zu bringen, wo auch immer sich diese befanden, aber sie stellte oft die Autorität der männlich dominierten Versammlung von Tirisfal in Frage. Sie glaubte, dass die alten Elfen und Menschen, die in der Versammlung saßen, zu starr und kurzsichtig waren, um ausreichend starke Maßnahmen gegen das Chaos zu ergreifen. Ungeduldig aufgrund der langen Diskussionen und Debatten, vertraute sie deshalb immer auf ihren Mut, anstatt auf die Weisheit, wenn es darum ging, wichtige Entscheidungen zu treffen.

Als ihre Meisterung der kosmischen Kräfte von Tirisfal größer wurde, bemerkte Aegwynn, dass viele mächtige Dämonen auf dem eisigen Kontinent Northrend umherwanderten. Aegwynn reiste nach Northrend und verfolge die Dämonen bis in die Berge. Dort fand sie heraus, dass die Dämonen eine der letzten übrigen Drachenbruten jagten und den alten Kreaturen ihre angeborenen, magischen Fähigkeiten raubten. Die mächtigen Drachen, welche sich vor den sich immer weiter ausbreitenden sterblichen Kulturen zurückzogen, erkannten, dass ihre Macht den dunklen Magien der Dämonen lediglich ebenbürtig war.

Aegwynn stellte sich gegen die Dämonen und half den noblen Drachen, diese auszulöschen. Aber als der letzte Dämon von der sterbliche Welt verbannt war, brach im Norden ein riesiger Sturm los. Eine riesige dunkle Gesichtskontur tauchte im Himmel über Northrend auf. Sargeras, der Dämonenkönig und Lord der Brennenden Legion, erschien vor Aegwynn und war erfüllt von höllischer Energie. Er prophezeite der jungen Wächterin, dass die Zeit Tirisfals zu Ende sei und dass sich die Welt bald der Macht der Legion beugen müsse.

Die stolze Aegwynn glaubte, dass sie stark genug sei, um es mit dem schrecklichen Gott aufnehmen zu können und entfesselte ihre Macht. Mit erstaunlicher Leichtigkeit tötete Aegwynn Sargeras' physische Hülle. Fürchtend, dass Sargeras' Geist noch weiter lebte, nahm die naive Aegwynn den Körper und schloss ihn in einer der alten Kammern von Kalimdor, die durch die Implosion des Brunnens der Ewigkeit auf den Meeresboden geschleudert wurden, ein. Aegwynn würde niemals erfahren, dass sie genau so handelte, wie Sargeras es vorhergesehen hatte. Sie hatte unabsichtlich das Schicksal der ganzen sterblichen Welt besiegelt. Sargeras hatte genau im Moment seines körperlichen Todes seinen Geist in Aegwynns geschwächten Körper übertragen. Ohne ihr Wissen war Sargeras nun in ihren Körper eingedrungen und versteckte sich dort viele Jahre lang.



Krieg der drei Hämmer

230 Jahre vor Warcraft I

Die Zwerge von Ironforge lebten viele Jahrhunderte lang in Frieden. Doch ihre Gemeinde wurde zu groß für den begrenzten Platz innerhalb ihrer Bergstädte. Obwohl der mächtige Hochkönig, Modimus Anvilmar, mit Gerechtigkeit und Weisheit über alle Zwerge regierte, erhoben sich drei starke Fraktionen innerhalb der Zwergengemeinde.

Der Bronzebeard Clan, angeführt von Thane Madoran Bronzebeard, hatte eine enge Verbindung zum Hochkönig und war traditionsgemäß der Verteidiger von Ironforge Mountain. Der Wildhammer Clan, angeführt von Thane Khardros Wildhammer, bewohnte die Vorgebirge und Klippen um den Berg herum und wollte mehr Kontrolle in der Stadt. Die dritte Fraktion, der Dark Iron Clan, wurde vom Magier Thane Thaurissan angeführt. Die Dark Irons versteckten sich in den tiefen Schatten unter den Bergen und planten Intrigen gegen ihre Cousins vom Bronzebeard Clan und vom Wildhammer Clan.



Eine Zeit lang hielten die drei Fraktionen einen stressigen Frieden, aber der Ärger breitete sich aus, als der Hochkönig Anvilmar verstarb. Die drei Clans erklärten einander den Krieg über die Kontrolle von Ironforge. Der Zwergenbürgerkrieg tobte unter der Erde viele Jahre lang. Schließlich gewann der Bronzebeard Clan, weil dieser die größte Armee hatte und so verbannten sie den Dark Iron Clan und Wildhammer Clan vom Berg.

Khardros und seine Wildhammer-Krieger zogen nach Norden durch das Tor von Dun Algaz und sie errichteten ihr eigenes Königreich in den weit entfernten Gipfeln von Grim Batol. Dort gedieh der Wildhammer Clan und baute seine Schatzlager wieder auf. Thaurissan und seinem Dark Iron Clan erging es nicht so gut. Gedemütigt und verärgert durch ihre Niederlage, schworen sie, Rache an Ironforge zu nehmen. Thaurissan führte seine Leute weit in den Süden und baute eine Stadt, die er nach sich selbst benannte, in den wunderschönen Redridge Mountains. Wohlstand und die Jahre halfen nicht gegen den Hass, den die Dark Irons gegenüber ihren Cousins empfanden. Thaurissan und seine Magierfrau, Modgud, starteten an zwei Fronten eine Attacke gegen Ironforge und Grim Batol. Der Dark Iron Clan war erpicht drauf, ganz Khaz Modan für sich zu beanspruchen.

Die Armee des Dark Iron Clans prallte gegen die Festungen ihrer Cousins und nahm fast beide Königreiche ein. Doch Madoran Bronzebeard schaffte es am Ende seinen Clan zum Triumph zu führen. Thaurissan und seine Diener flohen zurück in die Sicherheit ihrer Stadt, ohne zu wissen, dass die andere Hälfte ihrer Armee, unter der Führung von Modgud, auch keinen Erfolg gegen Khardros und seine Wildhammer-Krieger hatte.

Als sie mit den gegnerischen Kämpfern konfrontiert war, benutzte Modgud ihre Kräfte um Angst in die Herzen der Krieger zu zaubern. Schatten bewegten sich auf ihr Kommando und dunkle Dinge krochen aus den Tiefen der Erde hervor und verfolgten die Wildhammers bis in ihre Hallen. Mit der Zeit brach Modgud durch die Tore und belagerte die Stadt selbst. Die Wildhammers kämpften verzweifelt und Khardros selbst war es, der durch die ganze Armee stürmte, um die Magierin zu töten. Ohne ihre Magierin waren die Dark Irons verloren und flüchteten vor dem Zorn der Wildhammers. Sie rannten nach Süden, wo sie dann aber nur die Armee von Ironforge antrafen, die gekommen war, um Grim Batol zu unterstützen. Eingeschlossen zwischen zwei Armeen wurde auch der Rest der Dark Irons vernichtet.

Die vereinigten Armeen von Ironforge und Grim Batol gingen nun nach Süden, um Thaurissan und den Rest der Dark Irons für immer auszulöschen. Sie waren noch nicht weit gekommen, als Thaurissans Zorn in einem Zauberspruch katastrophalen Ausmaßes auf sie nieder ging. Thaurissan wollte einen übernatürlichen Diener herbeirufen, der seinen Sieg garantieren sollte, indem er sich der uralten Mächte, die unter der Erde schlummerten, bediente. Aber zu seinem Entsetzen und zu seiner Verdammnis war die Kreatur, die aus der Erde kam, schlimmer als alles was er sich je hätte vorstellen können.

Ragnaros, der Feuerlord, unsterblicher Lord aller Feuerelementare, wurde von den Titanen verbannt, als die Welt noch jung war. Nun war er durch Thaurissans Ruf wieder frei. Ragnaros apokalyptische Wiedergeburt zerstörte die Redrige Mountains und erschuf einen wütenden Vulkan im Mittelpunkt der Verwüstung. Der Vulkan, bekannt als Blackrock Spire, lag eingegrenzt zwischen den feurigen Schluchten des Nordens und den brennenden Steppen des Südens. Obwohl Thaurissan durch die Kräfte, die er rief getötet wurde, wurden seine Brüder von Ragnaros und seinen Elementaren versklavt. Bis heute befinden sie sich noch im Blackrock Spire.

Als sie die schreckliche Zerstörung und die sich ausbreitenden Feuer auf den südlichen Bergen sahen, hielten König Madoran und König Khardros sofort ihre Armeen an und machten sich rasch wieder in Richtung ihrer Königreiche auf, da sie nicht gewillt waren, sich Ragnaros' unbändigem Zorn entgegenzustellen.

Die Bronzebeards kehrten zurück nach Ironforge und reparierten ihre glorreiche Stadt. Die Wildhammers kehrten auch in ihr Zuhause nach Grim Batol zurück. Jedoch ließ der Tod von Modgud einen bösen Makel auf der Bergsfestung zurück und die Wildhammers erkannten, dass hier niemand mehr leben konnte. Sie waren verbittert im Herzen über den Verlust ihres Heimatortes. König Bronzebeard bot ihnen an, mit ihnen in Ironforge zu leben, aber die Wildhammers lehnten dieses Angebot ab. Khardros nahm seine Leute und wanderte nach Norden in die Richtung des Landes Lordaeron. Dort machten sie halt und bauten die Stadt Aerie Peak, wo sie näher zur Natur lebten und sich sogar mit den mächtigen Greifen der Gegend anfreundeten.



Mit der Absicht, Verbindung und Handel mit ihren Cousins aufrecht zu erhalten, bauten die Zwerge von Ironforge zwei riesige Bögen, die Thandol Span, welche den Abgrund zwischen Khaz Modan und Lordaeron überspannten. Unterstützt durch den gegenseitigen Handel wuchsen beide Königreiche und erlebten eine Blütezeit. Nach den Toden von Madoran und Khardros bauten ihre Söhne zusammen zwei riesige Statuen, die den Pass in die Südländer bewachen sollten, welche sich durch die Herrschaft von Ragnaros in eine Vulkanlandschaft verwandelt hatten. Sie waren Warnung und Erinnerung zugleich, welchen Preis die Dark Irons für ihre schändlichen Taten bezahlen mussten.

Die zwei Königreiche standen sich viele Jahre lang sehr nahe, aber die Wildhammers waren durch ihre schrecklichen Erfahrungen in Grim Batol zu sehr verändert worden, als dass sie noch unter Tage hätten leben können. Dieser Unterschied in der Lebensphilosophie der beiden Reiche war der Grund, warum sie schließlich getrennte Wege gingen.

Der letzte Wächter

45 Jahre vor Warcraft I

Die Wächterin Aegwynn wurde über die Jahre hinweg immer mächtiger und benutzte die Energie von Tirisfal, um ihr Leben enorm zu verlängern. Aus Naivität glaubte sie, Sargeras für immer besiegt zu haben und in diesem Glauben beschützte sie die Welt fast neunhundert Jahre lang weiter vor den Untertanen des Dämonenlords. Jedoch entschied die Versammlung von Tirisfal schließlich, dass ihre Wächterzeit zu Ende war. Die Versammlung befahl ihr nach Dalaran zurückzukehren, damit sie einen neuen Wächter berufen könnten. Aegwynn, die der Versammlung noch nie richtig vertraut hatte, beschloss, selbst einen Nachfolger für sich zu bestimmen.

Die stolze Aegwynn plante einen Sohn zu gebären, dem sie ihre Kräfte übertragen würde. Sie wollte nicht, dass der Orden von Tirisfal ihren Nachfolger manipulieren konnte, so wie man bereits versucht hatte sie zu manipulieren. Als sie in den Süden von Azeroth reiste, fand Aegwynn den perfekten Mann und Vater für ihren Sohn, ein begabter menschlicher Magier namens Nielas Aran. Aran war der Hofbeschwörer und Ratgeber des Königs von Azeroth. Aegwynn betörte den Magier und empfing einen Sohn von ihm. Nielas' natürliche Verbundenheit zur Magie setzte sich tief im Inneren des ungeborenen Kindes fest und würde die tragischen Schritte, die das Kind später machen würde, entscheidend mitbegründen. Die Kräfte von Tirisfal waren auch im Inneren des Kindes verankert, aber sie würden nicht erwachen, bevor es nicht körperlich erwachsen war.

Die Zeit verging und Aegwynn gebar ihren Sohn in einem abgelegenen Wald. Sie nannte den Jungen Medivh, was „Behüter der Geheimnisse" in den Worten der Hochelfen hieß. Aegwynn glaubte, dass der Junge heranwachsen und den Platz des Wächters einnehmen würde. Leider übernahm der Geist von Sargeras, welcher in ihr geruht hatte, das schutzlose Kind, noch während es in ihrem Körper heranwuchs. Aegwynn hatte keine Ahnung, dass der neue Wächter der Welt bereits vom größten Unheil, das diese bedrohte, besessen war.

In dem Glauben, dass das Kind gesund und munter sei, gab Aegwynn den jungen Medivh in den Hof Azeroths, wo er von seinem sterblichen Vater und dessen Leuten aufgezogen werden sollte. Sie wanderte in die Wildnis und bereitete sich – auf was auch immer sie nach ihrem Ableben erwarten sollte – vor. Medivh wuchs zu einem starken Jungen heran, der keine Ahnung von den Kräften Tirisfals hatte, die ihm mit in die Wiege gelegt worden waren.

Sargeras wartete, bis sich die Kräfte des Jungen gefestigt hatten. Als Medivh seine Teenagerjahre erreichte, war er in Azeroth aufgrund seines magischen Könnens sehr bekannt und verbrachte seine Zeit damit, Abenteuer mit seinen zwei besten Freunden zu erleben: Llane, der Prinz Azeroths und Anduin Lothar, einer der letzten Nachfahren der Arathi-Blutlinie. Die drei Jungen spielten meistens Streiche und machten Ärger innerhalb des Königreichs, was aber nichts daran änderte, dass sie in der Bevölkerung sehr beliebt waren.

Als Medivh das Alter von vierzehn Jahren erreichte, erwachten die kosmischen Kräfte in ihm und prallten mit dem pervertierten Geist Sargeras' zusammen, welcher in Medivhs Seele gelauert hatte. Medivh fiel in ein Koma, dass viele Jahre andauerte. Als er erwachte, musste er feststellen, dass er inzwischen erwachsen geworden war und dass seine Freunde Llane und Anduin nun die Regenten Azeroths waren. Obwohl er sich wünschte, seine unglaublichen, neu gewonnenen Kräfte einsetzen zu können, um das Land zu verteidigen, das er Heimat nannte, verzerrte der dunkle Geist Sargeras' seine Gedanken und Gefühle und trieb ihn ein einen heimtückischen Konflikt.



Im immer dunkler werdenden Herzen von Medivh war Sargeras zufrieden, denn er wusste, dass sein Plan für die zweite Invasion dieser Welt kurz vor der Vollendung stand und dass all dies durch den letzten Wächter dieser Welt verwirklicht wurde.

Kapitel III: Das Schicksal von Draenor

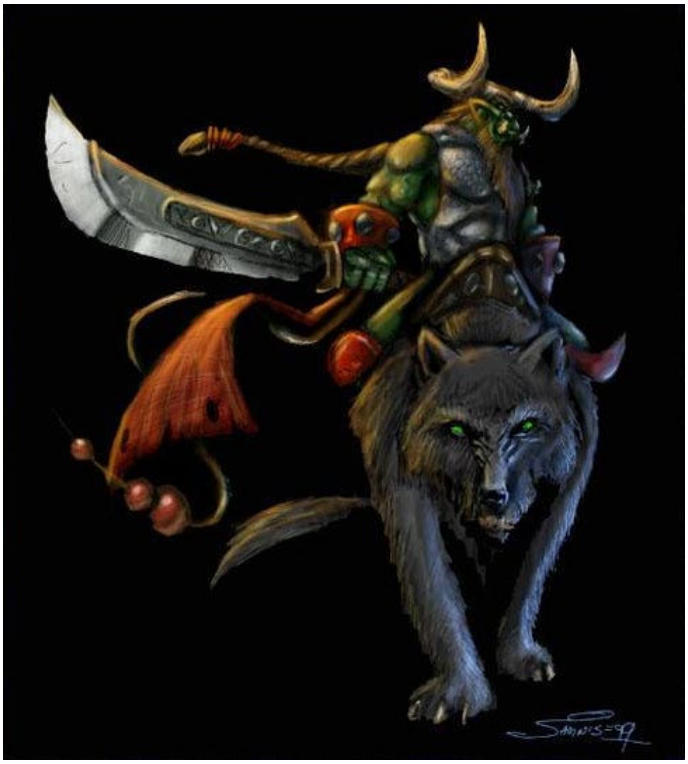
Kil´jaeden und der Schattenpakt

Um die Zeit der Geburt von Medivh in Azeroth saß Kil´jaeden der Betrüger unter seinen Gefolgsleuten im Twisting Nether und plante. Der verschlagene Dämonenlord bereitete, auf Befehl seines Meisters Sargeras, einen Plan für die zweite Invasion von Azeroth vor. Dieses Mal würde er keine Fehler machen. Kil´jaeden vermutete, dass er eine neue Kraft brauchen würde, um Azeroths Verteidigung zu schwächen, bevor die brennende Legion auf dieser Welt Fuß fassen könne. Wenn die irdischen Rassen, wie Nachtelfen und Drachen, gezwungen wären, erst mit einer neuen Bedrohung zu ringen, wären sie zu schwach, um anschließend wirklichen Widerstand gegen die wahre Invasion der Legion zu leisten



Es war zu dieser Zeit, als Kil´jaeden die üppig bewachsene Welt von Draenor entdeckte, die friedlich im Großen Dunklen Jenseits schwebte. Die Heimat der schamanistischen und in Clans organisierten Orks und der friedlichen Draenei war ebenso idyllisch wie groß. Die edlen Orkclans durchstreiften die Prärie und waren begeisterte Jäger, während die wissbegierigen Draenei primitive Städte auf den hochragenden Gipfeln und Klippen der Welt bauten. Kil´jaeden wusste, dass die Bewohner Draenors großes Potenzial hatten, der brennenden Legion zu dienen, wenn man sie nur richtig leitete.

Kil´jaeden sah, dass von diesen zwei Rassen die kriegerischen Orks empfänglicher für die Verderbnis der Legion waren. Er bezauberte den ältesten Orkschamanen, Ner´zhul, auf die gleiche Art, wie Sargeras Königin Azshara vor langer Zeit unter seine Kontrolle gebracht hatte. Er benutze die schlauen Schamanen als Mittelsmänner, um solange Kampfeslust und Wildheit in den Clans der Orks zu verbreiten, bis die spirituelle Rasse sich in eine blutdurstige Meute verwandelt hatte. Dann zwang Kil´jaeden Ner´zhul und seine Leute, den letzten Schritt zu machen und sich selbst nur noch Tod und Krieg zu widmen. Nun begriff der alte Schamane, dass sein Volk auf diesem Weg für immer versklavt sein würde und konnte aufgrund dieser Einsicht dem Befehl des Dämons auf irgend eine Weise widerstehen.



Von Ner´zhuls Widerstand frustriert, suchte Kil´jaeden einen anderen Ork, der seine Leute in die Fänge der Legion treiben würde. Der schlaue Dämonenlord fand schließlich den willigen Schüler, den er gesucht hat – Ner´zhuls ehrgeizigen Lehrling Gul´dan. Kil´jaeden versprach Gul´dan unsagbare Macht im Tausch für dessen bedingungslosen Gehorsam. Der junge Ork wurde zu einem gierigen Studenten der Magie und entwickelte sich zum mächtigsten sterblichen Warlock (Hexenmeister) der Geschichte. Er lehrte andere junge Orks die arkanen Künste und strebte danach, die schamanistischen Orktraditionen auszurotten. Gul´dan zeigte seinen Brüdern eine neue Art der Magie, eine schreckliche neue Macht, die nach Verderben roch.

Kil´jaeden wollte seinen Griff um die Orks weiter straffen und half Gul´dan, den Schattenrat zu gründen, eine geheime Gruppe, welche die Clans manipulierte und die Nutzung der Magie der Warlocks in Draenor verbreitete. Als immer mehr Orks begannen diese Magie auszuüben, fingen die sanften Felder und Flüsse an, sich zu verdunkeln und zu verschwinden. Nach einiger Zeit waren die Prärien, welche die Orks für Generationen Heimat nannten, verwelkt und es blieb nur roter unfruchtbarer Boden zurück. Langsam zerstörte die dämonische Energie die Welt.



© 1995 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

Der Aufstieg der Horde

Unter der geheimen Kontrolle von Gul´dan und seinem Schattenrat wurden die Orks zunehmend aggressiver. Sie erbauten riesige Arenen, in denen die Orks ihre Kriegerfertigkeiten durch Ausbildung in Kampf und Tod verbesserten. Während dieser Zeit sprachen sich ein paar Clanhäuptlinge gegen die wachsende Verderbtheit ihrer Rasse aus. Einer dieser Häuptlinge, Durotan vom Frostwolf Clan, warnte davor, dass die Orks sich selbst in Hass und Wut verlieren würden. Seine Worte trafen auf taube Ohren und als stärkere Häuptlinge, wie Grom Hellscream vom Warsong Clan, hervor traten, begann das neue Zeitalter der Kriegsführung und der Dominanz.

Kil´jaeden wusste, dass die Orkclans fast bereit waren, aber er musste sich ihrer uneingeschränkten Loyalität sicher sein. Im geheimen ließ er den Schattenrat Mannoroth, das lebende Behältnis von Wut und Zerstörung, beschwören. Gul´dan rief die Häuptlinge zusammen und überzeugte sie, dass das Trinken von Mannoroths rasendem Blut sie absolut unbesiegbar machen würde. Angeführt von Grom Hellscream, tranken alle Clanhäuptlinge außer Durotan davon und besiegelten damit ihr Schicksal als Sklaven der brennenden Legion. Getrieben von Mannoroths Wut, weiteten die Häuptlinge diese Unterwerfung unbewusst auf ihre nichts ahnenden Brüder aus.

Verzehrt vom Fluch des neuen Blutrausches, brannten die Orks darauf, ihre Wut an jedem auszulassen, der ihnen in den Weg kam. Als Gul´dan bemerkte, dass die Zeit gekommen war, vereinigte er die verschiedenen Clans zu einer unaufhaltsamen Horde. Wissend, dass die verschiedenen Häuptlinge wie Grom Hellscream und Orgrim Doomhammer um die Vormachtstellung innerhalb der Horde wetteifern würden, plante Gul´dan eine Marionette als Kriegshäuptling einzusetzen. Blackhand, der Zerstörer, ein besonders verdorbener und schändlicher Orkkriegslord, wurde als Gul´dans Marionette ausgewählt. Unter Blackhands Befehl begann sich die Horde an den wehrlosen Draenei zu testen.

Über einen Zeitraum von nur wenigen Monaten löschten die Orks fast jeden Draenei auf Draenor aus. Nur eine zerstreute Handvoll Überlebender schaffte es, dem beängstigenden Zorn der Orks zu entrinnen. Von seinem Sieg gestärkt, fand Gul´dan Gefallen an der Macht und Kraft der Horde. Doch wusste er, dass sich die Horde, ohne einen Gegner den es zu bekämpfen galt, in ihrer unaufhaltsamen Gier nach glorreichen Schlachten, in endlosen Kämpfen selbst verzehren würde.

Kil´jaeden wusste, dass die Horde endgültig vorbereitet war. Die Orks wurden zur größten Waffe der Legion. Der verschlagene Dämon teilte sein Wissen seinem wartenden Meister mit und Sargeras stimmte zu, dass die Zeit der Rache endgültig gekommen war.

Kapitel IV: Allianz und Horde

Das Dunkle Portal und der Fall von Stormwind

Warcraft: Orcs and Humans

Während Kil´jaeden die Horde auf die Invasion auf Azeroth vorbereitete, kämpfte Medivh weiterhin mit Sargeras um seine Seele. König Llane, der edle Herrscher von Stormwind, wurde auf die Finsternis aufmerksam, welche die Seele seines ehemaligen Freundes zu verderben schien. König Llane teilte seine Bedenken mit Anduin Lothar, dem letzten Abkömmling der Arathi-Blutlinie, den er zu seinem Waffenmeister ernannt hatte. Dennoch konnte sich niemand vorstellen, dass Medivhs langsamer Fall in den Wahnsinn die kommenden Schrecken mit sich bringen würde.

Als letzten Anreiz versprach Sargeras Gul´dan immense Macht zu geben, wenn er die Horde nach Azeroth führen würde. Durch Medivh teilte er dem Hexenmeister mit, dass er ein lebender Gott werden könnte, wenn er das unterirdische Grab finden würde, in dem die Wächterin Aegwynn Sargeras' verfallenen Körper beinahe tausend Jahre zuvor eingesperrt hatte. Gul´dan stimmte zu und entschied, dass er, nachdem die Einwohner von Azeroth besiegt waren, das legendäre Grab finden würde, um seine Belohnung in Anspruch zu nehmen. Sicher, dass die Horde ihren Zweck erfüllen würde, befahl Sargeras den Beginn der Invasion.



Durch eine gemeinsame Anstrengung öffneten Medivh und die Hexenmeister des Schattenrates ein Dimensionstor, bekannt als „das Dunkle Portal". Dieses Portal stellte eine Verbindung zwischen Azeroth und Draenor her und es war groß genug, dass es ganze Armeen durchschreiten konnten. Gul´dan schickte Orkkundschafter durch das Portal, um das Land zu erkunden, dass sie erobern sollten.

Die zurückkehrenden Kundschafter versicherten dem Schattenrat, dass die Welt von Azeroth reif war, erobert zu werden.



Immer noch überzeugt davon, dass Gul´dans Verderbtheit seine Leute vernichten würde, sprach sich Durotan einmal mehr gegen die Hexenmeister aus. Der tapfere Krieger behauptete, dass die Hexenmeister die Reinheit des orkischen Geistes zerstören würden und dass diese rücksichtslose Invasion ihr Untergang sein würde. Gul´dan, der nicht in der Lage war, einen solch populären Helden zu töten, war gezwungen, Durotan und seinen Frostwolf Clan in einen weit entfernten Winkel dieser neuen Welt ins Exil zu schicken.

Den ins Exil geschickten Frostwolves folgten nur wenige Orkclans durch das Portal. Diese Orks errichteten schnell eine Ausgangsbasis im Black Morass, einer düsteren und sumpfigen Gegend weit im Osten des Königreichs Stormwind. Als die Orks begannen, sich auszubreiten und das neue Land zu erkunden, kamen sie schnell in Konflikt mit den menschlichen Verteidigern Stormwinds. Auch wenn diese Geplänkel schnell endeten, trugen sie doch viel dazu bei, die Schwächen und Stärken der rivalisierenden Rassen zu erkunden. Llane und Lothar hatten keine Möglichkeit, genaue Daten über die Zahl der Orks zu bekommen und konnten nur raten, wie groß die Macht war, mit der sie es hier zu tun hatten. Nach ein paar Jahren war der Großteil der Horde nach Azeroth gekommen und Gul´dan hielt die Zeit für angemessen, den Erstschlag gegen die Menschheit zu führen. Die Horde schlug mit ihrer vollen Stärke gegen das nichtsahnende Königreich von Stormwind los.

Als die Kräfte von Azeroth und der Horde überall im Königreich aufeinander trafen, begannen interne Konflikte in beiden Armeen ihren Tribut zu fordern. König Llane, der die bestialischen Orks für unfähig hielt, Azeroth zu erobern, hielt an seiner Position in der Hauptstadt Stormwind fest. Sir Lothar kam hingegen zu der Überzeugung, dass der Kampf direkt ins Gebiet des Feindes verlagert werden sollte und so war er gezwungen, sich zwischen seiner Überzeugung und seiner Loyalität dem König gegenüber zu entscheiden. Lothar entschied sich, seinen Instinkten zu folgen und stürmte mit der Hilfe Khadgars, des jungen Lehrlings des Medivh, dessen Turmfestung in Karazhan. Khadgar und Lothar schafften es, den besessenen Wächter zu besiegen, der sie darin bestätigte, Auslöser des Konfliktes zu sein. Indem sie Medivhs Körper töteten, verbannten sie unabsichtlich Sargeras' Geist in den Abgrund.

Als Konsequenz war es nun Medivhs reinem, rechtschaffendem Geist erlaubt, weiterzuleben und in der Zukunft viele Jahre lang auf der Astralebene zu wandern.



Obgleich Medivh besiegt war, war die Horde den Verteidigern von Stormwind immer noch überlegen. Als der Sieg der Horde näher rückte, begann Orgrim Doomhammer, einem der größten Orkhäuptlinge, den entarteten Verfall in den Clans seit ihrer Zeit in Draenor zu erkennen. Sein alter Gefährte Durotan kehrte aus dem Exil zurück und warnte ihn erneut vor Gul´dans Verrat. Als rasche Vergeltung ermordeten Gul´dans Attentäter Durotan und seine Gefährtin, nur sein Sohn, der noch ein Säugling war, überlebte den Anschlag. Doomhammer wusste nicht, dass Durotans Sohn von einem Offizier der Menschen, Aedelas Blackmoore, gefunden und versklavt wurde. Der junge Ork sollte eines Tages aufsteigen und zum größten Anführer werden, den sein Volk je gesehen hatte.

Erzürnt über Durotans Tod machte sich Orgrim auf den Weg, die Horde von der dämonischen Korrumpierung zu befreien und letztendlich den Platz des Kriegshäuptlings der Horde einzunehmen, indem er Gul´dans korrupte Marionette, Blackhand, tötete. Unter seiner maßgeblichen Führung belagerte die Horde letztendlich Stormwind. König Llane hatte die Stärke der Horde gewaltig unterschätzt und musste hilflos zusehen, wie sein Königreich vor den grünhäutigen Eindringlingen fiel. Am Ende wurde König Llane von einem der besten Attentäter des Schattenrates ermordet: dem Halbork Garona.

Als Lothar und seine Krieger von Karazhan zurückkehrten, hofften sie, gegen die Vernichtung des Lebens und für die Rettung ihres einst glorreichen Heimatlandes kämpfen zu können. Stattdessen kamen sie zu spät und sahen ihr geliebtes Königreich in rauchenden Trümmern liegen. Die orkische Horde verwüstete weiterhin die Landschaft und beanspruchte die umliegenden Gebiete für sich. Dazu gezwungen, sich vorerst zurückzuziehen, schworen Lothar und seine Gefährten einen erbitterten Eid, ihr Heimatland um jedem Preis zurückzuerobern.

Die Allianz von Lordaeron

Warcraft 2: Tides of Darkness



Nach der Niederlage bei Stormwind sammelte Lord Lothar die Überreste von Azeroths Armeen und führte sie in einem gewaltigen Exodus über das Meer ins nördliche Königreich Lordaeron. Überzeugt davon, dass die Horde die gesamte Menschheit auslöschen würde, wenn man ihrem Treiben nicht Einhalt gebieten würde, trafen sich die Führer der sieben Menschennationen und entschieden, ein Bündnis zu formen, das später als die „Allianz von Lordaeron“ bekannt sein sollte. Zum ersten Mal in beinahe eintausend Jahren waren die ungleichen Nationen von Arathor wieder unter einem gemeinsamen Banner vereint. Lothar wurde zum obersten Kommandanten der Kräfte der Allianz ernannt und bereitete seine Streitkräfte auf die Ankunft der Horde vor.

Unterstützt von seinen Leutnants Uther Lightbringer, Admiral Daelin Proudmoore und Turalyon, war Lothar in der Lage, auch die halb menschlichen Rassen von der drohenden Gefahr zu überzeugen. Die Allianz sicherte sich auch die Unterstützung der stoischen Zwerge von Ironforge und einer kleinen Zahl von Hochelfen aus Quel’Thalas. Die meisten Elfen, die zu dieser Zeit von Anasterian Sunstrider angeführt wurden, waren nicht an dem kommenden Konflikt interessiert. Dennoch waren sie verpflichtet, Lothar zu helfen, da er der letzte Nachkomme der Arathi-Blutlinie war, die den Elfen schon in der Vergangenheit geholfen hatte.

Die Horde, die nun unter der Führung ihres Kriegshäuptlings Doomhammer stand, verstärke ihre Reihen durch Oger aus ihrer Heimatwelt Draenor und durch die Zwangsverpflichtung die entrechteten Amani-Trolle. In einem gewaltigen Feldzug, der das Ziel hatte, die Zwerge von Khaz Modan und die südlichen Ausläufer von Lordaeron zu überrennen, dezimierte die Horde mühelos ihre Gegner.

Die epischen Schlachten des zweiten Krieges reichten von groß angelegten Seeschlachten bis zu massiven Luftkämpfen. Irgendwie hatte die Horde ein mächtiges Artefakt, bekannt als die Dämonenseele, in die Hände bekommen, das sie dazu nutzten, die uralte Drachenkönigin Alexstrasza zu fangen und zu unterdrücken. Durch die Androhung der Horde, ihre kostbaren Eier zu zerstören, war Alexstrasza gezwungen, ihre ausgewachsenen Kinder in den Krieg zu schicken. Die edlen roten Drachen waren gezwungen, für die Horde zu kämpfen und das taten sie mit voller Kraft.

Der Krieg tobte über den Erdteilen Khaz Modan, Lordaeron und Azeroth selbst. Als Teil ihres nördlichen Feldzuges schaffte es die Horde, die Grenzen von Quel'Thalas niederzubrennen, wodurch sie die Elfen dazu brachten, sich voll und ganz für die Sache der Allianz einzusetzen. Die großen Städte und Gemeinden von Lordaeron wurden von dem Konflikt niedergerissen und verwüstet. Trotz das Mangels an Nachschub und überwältigender Unterlegenheit schafften es Lothar und seine Alliierten, ihre Feinde in Schach zu halten.



In den letzten Tagen des Zweiten Krieges, als der Sieg der Horde über die Allianz beinahe sicher schien, brach eine schreckliche Fehde zwischen den beiden mächtigsten Orks auf Azeroth aus. Als Doomhammer seinen letzten Schlag gegen die Hauptstadt von Lordaeron vorbereitete – ein Angriff, der die letzten Überreste der Allianz zerschmettert hätte – verließen Gul´dan und seine Anhänger ihre Posten und stachen in See. Der fassungslose Doomhammer, der beinahe die Hälfte seiner Truppen durch Gul´dans Verrat verloren hatte, war gezwungen, sich zurückzuziehen und seine größte Chance auf einen Sieg gegen die Allianz aufzugeben.

Der machthungrige Gul´dan, besessen davon, selbst zu einem Gott zu werden, machte sich auf die verzweifelte Suche nach dem versunkenen Grab von Sargeras, von dem er glaubte, dass es die Geheimnisse unbeschränkter Macht enthielt. Gul´dan dachte nicht an seine angebliche Verpflichtung Doomhammer gegenüber. Gedeckt durch den Stormreaver Clan und den Twilight's Hammer Clan schaffte es Gul´dan, das Grab von Sargeras vom Meeresboden zu heben. Als er jedoch das alte, überflutete Gewölbe öffnete, fand er nur wahnsinnige Dämonen, die ihn erwarteten.

Mit der Absicht, die selbstsüchtigen Orks für ihren Verrat zu bestrafen, sandte Doomhammer seine Truppen aus, um Gul´dan zu töten und die Abtrünnigen zurückzubringen. Als Strafe für seine Rücksichtslosigkeit wurde Gul´dan von den wahnsinnigen Dämonen, die er entfesselt hatte, in Stücke gerissen. Jetzt da ihr Anführer tot war, unterlagen die abtrünnigen Clans rasch den wütenden Legionen Doomhammers.



Obwohl die Rebellion bezwungen war, war es der Horde nicht möglich, die schrecklichen Verluste, die sie erlitten hatte, auszugleichen. Gul´dans Verrat hatte es der Allianz nicht nur ermöglicht, neue Hoffnung zu schöpfen, sondern ihr auch die Zeit gegeben, sich neu zu formieren und zum Gegenschlag auszuholen...

Lord Lothar, der erkannte, dass die Horde innerlich geschwächt war, sammelte seine letzten Truppen und drängte Doomhammer nach Süden ins zerstörte Kerngebiet von Stormwind zurück. Dort kreisten sie – die sich auf dem Rückzug befindende – Horde in der vulkanischen Festung Blackrock Spire ein. Obwohl Lothar beim Kampf am Fuße des Spires fiel, gelang es seinem Leutnant, Turalyon, die Streitkräfte der Allianz zu sammeln und die Horde in der elften Stunde zurück in den unergründlichen Swamp of Sorrows zu drängen. Turalyons Truppen schafften es, das Dunkle Portal, das mystische Tor, dass die Orks aus Azeroth mit ihrer Heimatwelt verband, zu zerstören. Vom Nachschub abgeschnitten und durch interne Machtkämpfe zersplittert, brach die Horde schließlich zusammen und kapitulierte vor der Macht der Allianz.

Die zersplitterten Orkclans wurden rasch gefangen genommen und in bewachte Internierungslager gesteckt. Obwohl es so schien, als ob die Horde endgültig besiegt war, blieben einige äußerst skeptisch, ob der Frieden lange währen würde. Khadgar, der zu einem Erzmagier mit hohem Ansehen geworden war, überzeugte die Führung der Allianz davon, die Festung Nethergarde zu errichten, die über die Ruinen des Dunklen Portals wachen und sicherstellen sollte, dass es keine weiteren Invasionen von Draenor aus geben würde.

Die Invasion von Draenor

Warcraft 2X: Beyond the Dark Portal

Während die Feuer des zweiten Krieges erloschen, unternahm die Allianz energische Schritte, um die orkische Bedrohung einzudämmen. Eine große Zahl von Internierungslagern, dazu gedacht, die gefangenen Orks zu beheimaten, wurde im Süden Lordaerons errichtet. Bewacht durch die Paladine und die Veteranenkrieger der Allianz, erwiesen sich die Lager als großer Erfolg. Obwohl die gefangenen Orks angespannt waren und danach strebten, wieder zu kämpfen, gelang es den verschiedenen Lageraufsehern, die ihre Basis in der alten Gefängnisfestung Durnholde hatten, den Frieden und so etwas wie Ordnung zu bewahren.



Doch auf der höllischen Welt von Draenor bereitete sich eine neue Orkarmee auf einen weiteren Feldzug gegen die ahnungslose Allianz vor. Ner´zhul, der frühere Mentor von Gul´dan, vereinte die Handvoll auf Draenor verbliebenen Clans unter seinem dunklen Banner. Unterstützt vom Shadowmoon Clan plante der alte Schamane, auf Draenor eine Anzahl von Portalen zu öffnen, welche die Horde zu neuen, unberührten Welten führen sollten. Als Energiequellen für diese Portale benötigte Ner´zhul einige verzauberte Artefakte aus Azeroth. Um diese in seinen Besitz zu bringen, öffnete Ner´zhul das Dunkle Portal wieder und schickte seine gierigen Clans hindurch.

Die neue Horde unter der Führung von erfahrenen alten Kriegshäuptlingen, wie Grom Hellscream vom Warsong Clan und Kilrogg Deadeye vom Bleeding Hollow Clan, überraschte die Verteidiger der Allianz und zog plündernd durch das Land. Mit Hilfe von Ner´zhuls exakten Anweisungen sammelten die Orks in kurzer Zeit die benötigten Artefakte ein und flohen zurück ins sichere Draenor.

König Terenas von Lordaeron war überzeugt, dass die Orks eine erneute Invasion von Azeroth planten und beorderte die engsten Vertrauten unter seinen Offizieren zu sich. Er gab General Turalyon und dem Magier Khadgar den Befehl, eine Expedition durch das Dunkle Portal zu führen und der Bedrohung durch die Orks ein für alle Mal ein Ende zu bereiten. Turalyons und Khadgars Truppen brachen nach Draenor auf und lieferten sich dort zahlreiche Gefechte mit Ner´zhuls Clans auf der verwüsteten Hellfire Peninsula.

Selbst mit der Hilfe der Hochelfin Alleria Windrunner, dem Zwerg Kurdran Wildhammer und dem Veteranen Danath Trollbane, war Khadgar nicht in der Lage, Ner´zhul von der Umsetzung seiner Pläne, Portale zu anderen Welten zu öffnen, abzuhalten.



Es gelang Ner´zhul tatsächlich, Portale zu den Welten zu öffnen, doch konnte er nicht ahnen, welch schrecklichen Preis er dafür zahlen würde. Die gewaltigen Energien der Portale begannen, Draenor bis ins Innerste zu erschüttern und zu zerreißen. Während Turalyons Truppen verzweifelt versuchten, in die Heimat Azeroth zurückkehren zu können, wurde Draenor von verheerenden Erdbeben erschüttert. Grom Hellscream und Kilrogg Deadeye erkannten, dass Ner´zhuls größenwahnsinnige Pläne ihre gesamte Rasse verdammen würde, scharten die verbleibenden Orks um sich und retteten sich in die vermeintliche Sicherheit von Azeroth.

Auf Draenor entschlossen sich Turalyon und Khadgar, das größte Opfer zu bringen, indem sie das Dunkle Portal von ihrer Seite aus zerstörten. Obwohl dies sowohl ihr eigenes, als auch das Leben ihrer Gefährten kosten würde, wussten sie, dass dies der einzige Weg war, Azeroths Überleben zu sichern. Gerade als Hellscream und Deadeye sich mit der Macht der Verzweiflung durch die Reihen der Menschen einen Weg in die Freiheit erkämpften, explodierte plötzlich das Dunkle Portal hinter ihnen. Für sie und die anderen Orks auf Azeroth gab es nun kein Zurück mehr. Ner´zhul und sein loyaler Shadowmoon Clan gingen durch die neu geschaffenen Portale, während ungeheure Vulkanausbrüche die Kontinente von Draenor in Stücke rissen. Sturmfluten der kochenden Meere rollten über die Trümmer der Kontinente hinweg, bis die gepeinigte Welt durch eine Explosion apokalyptischen Ausmaßes zerstört wurde.

Die Geburt des Lichkönigs

Ner´zhul und seine Gefolgsleute betraten den Twisting Nether, die ätherische Ebene, die alle Welten, die im Großen Dunklen Jenseits verstreut sind, verbindet. Unglücklicherweise erwartete ihn dort bereits Kil´jaeden mit seinen dämonischen Handlangern. Kil´jaeden, der geschworen hatte, sich wegen dessen trotzigen Widerstands an Ner´zhul zu rächen, peinigte den alten Schamanen gnadenlos, indem er seinen Leib langsam in Stücke riss. Kil´jaeden hielt jedoch den Geist des Schamanen unversehrt am Leben, damit Ner´zhul die grausame Verstümmelung seines Körpers deutlich spüren konnte. Zwar flehte Ner´zhul den Dämon an, seinen Geist freizulassen und ihm den Tod zu gewähren, doch der Dämon antwortete grimmig, dass der Blutpakt, den sie vor langer Zeit geschlossen hatten, nach wie vor Gültigkeit habe und Ner´zhul noch immer einen Zweck zu erfüllen habe.



© 1996 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

Da es den Orks nicht gelungen war, Azeroth zu erobern, wie es die Legion beabsichtigt hatte, war Kil´jaeden gezwungen, eine neue Armee aufzustellen, um Chaos in die Königreiche der Allianz zu bringen. Diese neue Armee durfte nicht wieder durch die selben kleingeistigen, internen Rivalitäten und Machtkämpfe zum Scheitern gebracht werden, so wie es zuvor bei der Horde geschehen war.

Kil´jaeden hielt Ner´zhuls gequälte, hilflose Seele in Stasis, gab ihm aber eine letzte Chance, entweder der Legion zu dienen oder endlose Qualen zu erleiden. Abermals ließ sich Ner´zhul unbedacht auf einen Pakt mit dem Dämon ein. Ner´zhuls Seele wurde in einen speziell gefertigten Block aus diamanthartem Eis, das aus den entlegensten Ecken des Twisting Nether herbeigeschafft worden war, gesperrt. Eingeschlossen in dem eisigen Gefängnis, fühlte Ner´zhul, wie sich sein Bewusstsein zehntausendfach erweiterte. Von chaotischen Dämonenkräften verdorben, wurde Ner´zhul zu einem Spektralwesen von unglaublicher Macht. In diesem Moment war der Ork, der als Ner´zhul bekannt war, für immer verschwunden und der Lichkönig war geboren.

Ner´zhuls loyales Gefolge aus Todesrittern (Deathknights) und Anhängern des Shadowmoon Clans wurden ebenso durch die chaotischen Dämonenenergien verwandelt. Die bösen Magier wurden in Stücke gerissen und als skelettartige Lichs wiedergeboren. Der Dämon hatte dafür gesorgt, dass Ner´zhuls Anhänger ihm selbst im Tode weiterhin uneingeschränkt dienen würden.



Als der Zeitpunkt gekommen war, erklärte Kil´jaeden den Plan, für dessen Ausführung er den Lichkönig erschaffen hatte. Ner´zhul sollte eine tödliche und schreckliche Seuche über Azeroth bringen, welche die menschliche Zivilisation für alle Zeiten auslöschen sollte. All Jene, die durch die grauenhafte Seuche starben, würden als Untote wieder auferstehen und ihre Seelen würden auf ewig Ner´zhuls eisernem Willen unterworfen sein. Kil´jaeden versprach, dass, wenn Ner´zhul seine düstere Mission erfüllen und die Menschheit vom Antlitz der Welt tilgen könnte, er ihn von seinem Fluch befreien und ihm einen neuen, gesunden Körper geben würde.

Obwohl Ner´zhul einwilligte und scheinbar begierig war, seine Rolle zu spielen, blieb Kil´jaeden der Loyalität seines Dieners gegenüber skeptisch. Den Lichkönig körperlos und gefangen in dem kristallenen Gefängnis zu lassen, sicherte zwar vorerst sein loyales Verhalten, aber der Dämon wusste, dass er ein wachsames Auge auf ihn haben musste. Aus diesem Grund rief Kil´jaeden die Elitegarde seiner Dämonen, die vampirischen Dreadlords, herbei, um über Ner´zhul zu wachen und sicherzustellen, dass er seine grauenhafte Aufgabe erfüllte. Tichondrius, der mächtigste und durchtriebenste unter den Dreadlords, stellte sich dieser Herausforderung. Er war fasziniert von der Unnachsichtigkeit der Seuche und dem grenzenlosen Potential des Lichkönigs für die Ausrottung ganzer Zivilisationen.

Icecrown und der Frozen Throne

Kil´jaeden warf Ner´zhuls eisiges Gefängnis in die Welt von Azeroth. Der gehärtete Kristall streifte über den Nachthimmel und landete auf dem trostlosen, arktischen Kontinent Northrend, wo er sich selbst tief in den düsteren Icecrown-Gletscher vergrub. Der, durch den brutalen Absturz verformte und beschädigte, gefrorene Kristall erinnerte an einen Thron und Ner´zhuls rachsüchtige Seele regte sich in seinem Inneren.

Aus der Enge des Frozen Throne begann Ner´zhul, sein gewaltiges Bewusstsein auszuweiten und die Geister der Eingeborenen Northrends zu berühren. Mit geringem Aufwand versklavte er die Seelen vieler eingeborener Kreaturen, darunter Eis-Trolle und wilde Wendigos und zog ihre bösen Brüder unter den wachsenden Einfluss seines Schattens. Er stellte fest, dass seine geistige Macht beinahe grenzenlos zu sein schien und er nutzte sie, um eine kleine Armee zu erschaffen, die sich in den verwinkelten Labyrinthen von Icecrown verbarg. Während der Lichkönig unter der ständigen Bewachung durch die Dreadlords seine wachsenden Kräfte meisterte, entdeckte er einen Außenposten der Menschen am Rand des riesigen Dragonblight. Ner´zhul beschloss kurzerhand, seine Kräfte und die grauenhafte Seuche an den ahnungslosen Menschen zu erproben.

Ner´zhul schickte die untote Seuche, deren Ursprung tief im Inneren des Frozen Throne lag, durch das arktische Ödland. Allein Kraft seines Geistes kontrollierte er die Seuche und führte sie mitten in das Menschendorf. Binnen drei Tagen waren Alle in der Siedlung tot, aber schon kurze Zeit später begannen die Dorfbewohner als zombieartige Leichen wieder aufzuerstehen. Ner´zhul konnte ihre Seelen und Gedanken fühlen, als ob es seine Eigenen wären. Die tosende Kakophonie in seinem Geist machte ihn noch mächtiger, als ob ihn diese Seelen mit dringend benötigter Nahrung versorgten. Er fand heraus, dass es ein Kinderspiel war, die Aktionen der Zombies zu steuern und sie nach seinen Wünschen zu lenken.



In den folgenden Monaten fuhr Ner´zhul fort, mit der untoten Seuche zu experimentieren, indem er jeden menschlichen Bewohner Northrends mit ihrer Hilfe unterjochte. Mit täglichem Anwachsen seiner Armee Untoter wusste er, dass der Tag seiner wahren Prüfung immer näher rückte.

Die Schlacht von Grim Batol

Währenddessen kämpften die zerstreuten Überreste der Orks in den – vom Krieg zerrissenen – Ländern des Südens um ihr Überleben. Zwar konnten sich Grom Hellscream und sein Warsong Clan der Gefangennahme entziehen, Kilrogg Deadeye und sein Bleeding Hollow Clan jedoch wurden eingekesselt und in die Internierungslager von Lordaeron gebracht. Trotz dieser kostspieligen Aufstände erlangten die Lageraufseher bald wieder die Kontrolle über ihre ungebührlichen Gefangenen.

Dennoch streifte noch eine große, von der Allianz unbemerkte, Streitmacht der Orks in den nördlichen Einöden von Khaz Modan umher. Der Dragonmaw Clan, unter der Führung des berüchtigten Hexenmeisters Nekros, benutzte ein uraltes Artefakt, bekannt als die Dämonenseele, mit dessen Hilfe er die Drachenkönigin Alexstrasza und deren Brut kontrollieren konnte. Mit der Drachenkönigin als Geisel baute Nekros in der verlassenen – manche sagen verfluchten – Zwergenfestung von Grim Batol heimlich eine Armee auf. Nekros hatte vor, seine Streitmacht und die mächtigen roten Drachen gegen die Allianz ins Feld zu schicken und hegte die Hoffnung, die Horde dadurch wieder vereinen und die Eroberung von Azeroth fortzusetzen zu können. Seine Vision erfüllte sich jedoch nicht. Eine kleine Gruppe Widerstandskämpfer, unter der Führung des Menschenmagiers Rhonin, gelang es, die Dämonenseele zu zerstören und die Drachenkönigen aus Nekros' Bann zu befreien.



In ihrer Wut zerstörten Alexstraszas Drachen Grim Batol bis auf die Grundmauern und äscherten den größten Teil des Dragonmaw Clans ein. Nekros' große Vision der Wiedervereinigung war endgültig gescheitert, als Truppen der Allianz die überlebenden Orks zusammentrieben und in die wartenden Internierungslager warfen. Die Niederlage der Dragonmaws bedeutete das Ende der Horde und das Ende des wilden Blutrausches der Orks.

Die Lethargie der Orks

Monate vergingen und immer mehr Orks wurden gefangengenommen und in die Internierungslager gesteckt. Wegen zunehmender Überfüllung der Lager war die Allianz gezwungen, neue Lager auf den Ebenen südlich der Gebirge Alteracs zu errichten. Um die wachsende Zahl der Lager vernünftig erhalten und versorgen zu können, erhob König Terenas eine neue Steuer in den Nationen der Allianz. Neben steigenden politischen Spannungen, auf Grund von Grenzstreitigkeiten, sorgte speziell diese neue Steuer für zunehmende Uneinigkeit unter den Führern der Allianz. Es hatte den Anschein, als würde der Pakt, der die Nationen der Menschen in ihrer dunkelsten Stunde zusammengeschweißt hatte, jeden Moment zerbrechen.



Inmitten des politischen Aufruhrs bemerkten zahlreiche Lagerwächter eine beunruhigende Veränderung an den gefangenen Orks. Im Laufe der Zeit waren Fluchtversuche und selbst Kämpfe unter den Gefangenen deutlich zurückgegangen. Die Orks wurden in zunehmendem Maße unnahbar und lethargisch. Es war kaum zu glauben, aber die Orks – die einst als das aggressivste Volk auf Azeroth betrachtet worden waren – schienen ihren Kampfeswillen vollkommen verloren zu haben. Diese seltsame Lethargie stellte die Anführer der Allianz vor ein Rätsel und forderte zunehmend ihren Tribut unter den rasch schwächer werdenden Orks.

Spekulationen, wonach eine seltsame, nur auf Orks übertragbare Krankheit die merkwürdige Lethargie bewirkte, machten die Runde. Doch der Erzmagier Antonidas von Dalaran stellte eine andere Hypothese auf. Antonidas studierte das knappe Wissen über die Geschichte der Orks und fand heraus, dass sie schon seit Generationen unter dem verderblichen Einfluss dämonischer Mächte standen. Er mutmaßte, dass die Orks schon vor der ersten Invasion von Azeroth von dämonischen Mächten missbraucht worden waren. Dämonen hatten ganz eindeutig das Blut der Orks verunreinigt und damit den Bestien zu unnatürlicher Stärke, Ausdauer und Aggression verholfen.



Antonidas stellte die Theorie auf, dass die allgemeine Lethargie der Orks keine Krankheit, sondern eine Reaktion auf den Entzug jener vergänglichen Hexenmeistermagie war, die sie zu so furchteinflößenden, blutrünstigen Kriegern gemacht hatte. Obwohl die Symptome deutlich waren, war es Antonidas nicht möglich, ein Heilmittel für den derzeitigen Zustand der Orks zu finden. Außerdem vertraten viele seiner Magierkollegen, ebenso wie einige angesehene Führer der Allianz, die Meinung, dass das Suchen einer Heilmöglichkeit für die Orks ein unbedachtes Wagnis wäre. Darauf beschränkt, sich über den mysteriösen Zustand der Orks Gedanken zu machen, kam Antonidas zu dem Ergebnis, dass eine Heilung nur auf spirituellem Wege erfolgen könne.



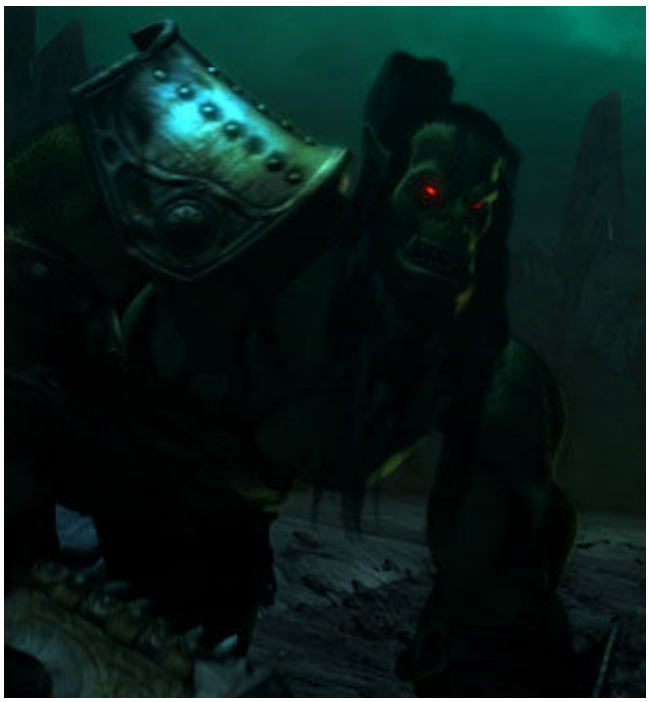
Die neue Horde



Der oberste Wächter der Internierungslager, Aedelas Blackmoore, wachte von seiner Gefängnisfestung Durnholde aus über die gefangenen Orks. Ein Ork interessierte ihn ganz besonders: das verwaiste Kind, dass er vor beinahe achtzehn Jahren in den finsteren Tagen des Ersten Krieges gefunden hatte. Blackmoore hatte ihn als bevorzugten Sklaven aufgezogen und nannte ihn Thrall. Blackmoore lehrte den Ork Taktik, Philosophie und Kampf. Thrall wurde sogar als Gladiator ausgebildet. Blackmoore hatte die Absicht, den jungen Ork nicht nur zu einem furchtlosen Krieger zu erziehen, sondern obendrein zu einem gebildeten Anführer, damit er durch Thrall die Kontrolle über die Horde übernehmen und sich mit deren Hilfe zum Herrscher über seine Mitmenschen aufschwingen konnte.

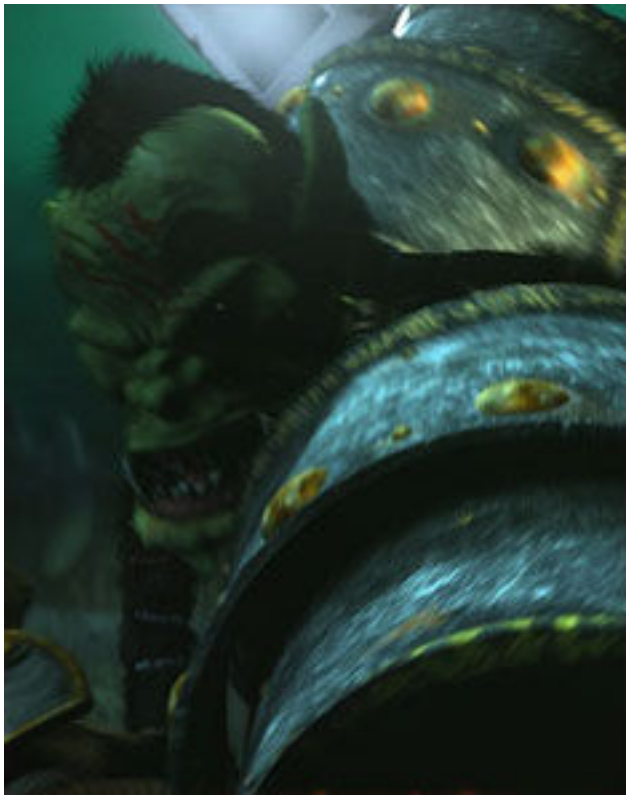
Trotz seiner harten Erziehung wuchs der junge Thrall zu einem starken, geistesgegenwärtigen Ork heran und tief in seinem Herzen wusste er, dass er nicht dazu bestimmt war, als Sklave zu enden. Er erfuhr, dass sein Volk – die Orks, welche er nie kennen gelernt hatte – in den Ländern der Menschen besiegt und in Internierungslager gesperrt worden war. Doomhammer, der Führer seines Volkes, war aus seiner Gefangenschaft in Lordaeron entkommen und hielt sich verborgen. Er wusste auch, dass nur noch ein einziger abtrünniger Clan im Geheimen arbeitete und versuchte, sich den wachsamen Blicken der Allianz zu entziehen.

Der begabte, wenn auch noch unerfahrene Thrall beschloss, aus Blackmoores Festung zu fliehen und nach Seinesgleichen zu suchen. Im Laufe seiner Wanderschaft kam Thrall zu den Internierungslagern und sah, wie merkwürdig zaghaft und lethargisch sein einst mächtiges Volk geworden war. Da er hier die stolzen Krieger nicht fand, die er anzutreffen gehofft hatte, machte Thrall sich auf, den letzten unbesiegten Orkhäuptling, Grom Hellscream, zu finden.



Obwohl er von den Menschen ununterbrochen gejagt wurde, hatte sich Hellscream den unbeugsamen Kampfeswillen der Horde bewahrt. Nur von seinem ergebenen Warsong Clan unterstützt, fuhr Hellscream damit fort, einen Untergrundkampf gegen die Unterdrückung seines eingesperrten Volkes zu führen. Unglücklicherweise fand auch Hellscream nie einen Weg, die gefangenen Orks aus ihrer Abgestumpftheit zu reißen. Unter dem Einfluss von Hellscreams Idealismus entwickelte der, für diese Eindrücke besonders empfängliche, Thrall eine starke Bindung zur Horde und den Traditionen ihrer Krieger.

Auf der Suche nach der Wahrheit über seine eigene Herkunft reiste Thrall nach Norden, um den legendären Frostwolf Clan zu finden. Thrall fand heraus, dass Gul´dan die Frostwolves in den Anfangstagen des Ersten Krieges ins Exil geschickt hatte. Er erfuhr ebenso, dass er der Sohn und Erbe des Orkhelden Durotan – des wahren Häuptlings der Frostwolves – war, der vor beinahe zwanzig Jahren in der Wildnis ermordet worden war.



Unter der Anleitung des ehrwürdigen Schamanen Drek'Thar studierte Thrall die uralte schamanistische Kultur seines Volkes, die unter Gul´dans böser Herrschaft in Vergessenheit geraten war. Mit der Zeit wurde Thrall ein mächtiger Schamane und nahm seinen rechtmäßigen Platz als Häuptling der verbannten Frostwolves ein. Durch die Macht der Elemente selbst gestärkt und durch den Drang, sein Schicksal zu finden, beflügelt, machte sich Thrall auf den Weg, die gefangenen Clans zu befreien und sein Volk von der dämonischen Verderbnis zu heilen.

Während seiner Reisen traf Thrall den gealterten Kriegshäuptling Orgrim Doomhammer, der viele Jahre lang als Einsiedler gelebt hatte. Doomhammer, der ein enger Freund von Thralls Vater gewesen war, entschloss sich, dem jungen Visionär zu folgen und ihm zu helfen, die gefangenen Orks zu befreien. Mit Unterstützung vieler der alten Häuptlinge gelang es Thrall letztendlich, die Horde wieder aufleben zu lassen und seinem Volk eine neue spirituelle Identität zu geben.

Als Symbol für die Wiedergeburt seines Volkes kehrte Thrall zu Blackmoores Festung Durnholde zurück und vereitelte die Pläne seines einstigen Herrn, indem er die Internierungslager belagerte. Doch für diesen Sieg mussten sie einen hohen Preis bezahlen, denn während der Befreiung eines der Lager fiel Doomhammer im Kampf.



Thrall nahm Doomhammers legendären Kriegshammer an sich und legte seine schwarze Rüstung an, um so zum neuen Kriegshäuptling der Horde zu werden. In den folgenden Monaten zerstörte Thralls kleine, aber flinke Horde die Internierungslager und vereitelte alle Anstrengungen der Allianz, ihrer listenreichen Strategie etwas entgegenzusetzen. Von seinem besten Freund und Mentor Grom Hellscream ermutigt, machte Thrall es sich zur Aufgabe, dafür zu sorgen, dass niemals wieder ein Ork Sklave von Menschen oder Dämonen sein würde.

Der Krieg der Spinne



Während Thrall seine Brüdern in Lordaeron befreite, baute Ner´zhul das Zentrum seiner Macht in Northrend weiter aus. Eine große Zitadelle wurde über dem Icecrown-Gletscher errichtet, um die stetig wachsenden Legionen der Untoten aufzunehmen. Doch ein einsames, schattenhaftes Reich stellte sich dem zunehmenden Einfluss des Lichkönigs entgegen. Das alte unterirdische Königreich der Azjol-Nerub, das aus einer Rasse böser humanoider Spinnen hervorgegangen war, sandte seine Elitekämpfer aus, um Icecrown anzugreifen und dem wahnsinnigen Machtstreben des Lichkönigs ein Ende zu bereiten. Zu seinem großen Ärger musste Ner´zhul feststellen, dass die bösartigen Neruben nicht nur gegen die Seuche, sondern auch gegen seine telepathische Beeinflussung immun waren.



Die Spinnenlords der Neruben befehligten gewaltige Armeen und verfügten über ein unterirdisches Netzwerk, das sich beinahe über die Hälfte von Northrend erstreckte. Mit ihren überfallartigen Angriffen auf die Befestigungen des Lichkönigs vereitelten sie immer wieder seine Bemühungen, sie mit der Zeit auszuschalten. Schließlich wurde Ner´zhuls Krieg gegen die Neruben durch schiere Zermürbung gewonnen. Mit Unterstützung der düsteren Dreadlords und zahllosen Untotenkriegern fiel der Lichkönig in Azjol-Nerub ein und brachte die unterirdischen Tempel über den Köpfen der Spinnenlords zum Einsturz.



Die Neruben waren zwar immun gegen seine Seuche, doch Ner´zhuls zunehmende nekromantische Kräfte ermöglichten es ihm, die Kadaver der Spinnenkrieger wiederzuerwecken und seinem Willen zu unterwerfen. Als ein Zugeständnis an ihre Zähigkeit und Furchtlosigkeit übernahm Ner´zhul den unverwechselbaren architektonischen Stil der Neruben für seine eigenen Festungen und Bauwerke. Da er sein Königreich nun unangefochten beherrschte, begann der Lichkönig mit den Vorbereitungen für seine wahre Mission. Mit seinem grenzenlosen Bewusstsein drang der Lichkönig in die Länder der Menschen vor und rief jede dunkle Seele, die bereit war, ihm zuzuhören...



Kel'Thuzad und die Formung der Plage

Es gab eine Handvoll mächtiger Individuen, die weit verstreut auf der ganzen Welt den mentalen Ruf des Lichkönigs aus Northrend hörten. Der Bedeutendste unter ihnen war Kel'Thuzad, ein Erzmagier von Dalaran, der eines der ältesten Mitglieder der Kirin Tor – des herrschenden Rates von Dalaran – war. Er wurde schon seit Jahren wegen seiner Hartnäckigkeit, mit der er die verbotenen Künste der Nekromantie studierte, als Sonderling betrachtet. Er war besessen vom Wunsch, alles über die Welt der Magie und ihre dunklen Wunder zu erfahren und frustriert ob Dessen, was er für die altmodische und phantasielose Denkweise seiner Kollegen hielt. Als er den mächtigen Ruf aus Northrend vernahm, setzte der Erzmagier seine gesamte, nicht unerhebliche Willenskraft ein, um mit der geheimnisvollen Stimme in Kontakt zu treten. Überzeugt, dass die Kirin Tor zu zimperlich sein würden, die Macht und das Wissen der dunklen Künste zu nutzen, trat er aus dem Rat zurück, um – so viel es ihm nur möglich war – vom übermächtigen Lichkönig zu lernen.

Kel'Thuzad verzichtete auf sein Vermögen und seine einflussreiche politische Position, schwor den Kirin Tor ab und verließ Dalaran für immer. Von der beharrlichen Stimme des Lichkönigs in seinem Geist angetrieben, veräußerte er seinen gesamten, riesigen Besitz und lagerte sein Vermögen ein. Allein reiste er viele Meilen zu Wasser und zu Lande, bis er schließlich die eisige Küste von Northrend erreichte. Der Erzmagier, fest entschlossen, die Gletscherkrone zu erreichen und dem Lichkönig seine Dienste anzubieten, durchquerte die – durch den Krieg verwüsteten – Ruinen von Azjol-Nerub. So sah Kel'Thuzad Ausmaß und Wucht von Ner´zhuls Macht aus erster Hand. Er begann zu begreifen, dass ein Bündnis mit dem geheimnisvollen Lichkönig sowohl weise als auch höchst ergiebig sein würde. Nach monatelangen Reisen durch das lebensfeindliche arktische Ödland gelangte Kel'Thuzad schließlich zum dunklen Icecrown Gletscher. Mutig näherte er sich Ner´zhuls finsterer Zitadelle... und war verblüfft, als die stummen, untoten Wächter ihn passieren ließen, als ob man ihn bereits erwarten würde. Kel'Thuzad stieg tief in das kalte Erdreich hinab und gelangte so zum Grund des Gletschers. Dort, in den endlosen Höhlen aus Eis und Schatten, verbeugte er sich vor dem Frozen Throne und bot dem dunklen Herrscher der Toten seine Seele an.

Der Lichkönig war erfreut über seinen jüngsten Diener. Er versprach Kel'Thuzad Unsterblichkeit und große Macht als Gegenleistung für dessen Loyalität und Gehorsam. Kel'Thuzad dürstete nach Wissen und Macht und so akzeptierte er seine erste große Mission – in die Welt der Menschen hinaus zu ziehen und dort eine neue Religion zu gründen, die den Lichkönig als Gott verehren sollte.

Um dem Erzmagier bei der Erfüllung seiner Mission zu helfen, ließ Ner´zhul Kel'Thuzads Menschlichkeit intakt. Der gealterte, aber immer noch charismatische Zauberer sollte durch den Einsatz seiner Illusionen und seiner Überzeugungskraft die unterdrückten, geknechteten Massen von Lordaeron in seinen Bann ziehen und in einen Zustand des Glaubens und des Vertrauens einhüllen. Sobald er dann ihre Aufmerksamkeit geweckt hatte, würde er ihnen in einer neuen Vision zeigen, wie die Gesellschaft sein könnte – mit einer neuen Galionsfigur, die sie ihren König nennen würden.



Kel'Thuzad kehrte verhüllt nach Lordaeron zurück und verwendete in den kommenden drei Jahren sein gesamtes Vermögen und seine Geisteskräfte darauf, eine geheime Bruderschaft gleichgesinnter Männer und Frauen ins Leben zu rufen. Diese Bruderschaft, die er „Kult der Verdammten“ nannte, versprach ihren Gefolgsleuten gesellschaftliche Gleichstellung und ewiges Leben auf Azeroth im Austausch für ihren Dienst und Gehorsam gegenüber Ner´zhul. Im Laufe der Monate fand Kel'Thuzad viele eifrige Freiwillige für seinen neuen Kult unter den erschöpften, überlasteten Arbeitern von Lordaeron. Es war überraschend einfach für Kel'Thuzad, sein Ziel zu erreichen und den Glauben der Bürger an das Heilige Licht zum Glauben an Ner´zhuls dunklen Schatten zu pervertieren. Als der Kult der Verdammten an Größe und Einfluss gewann, achtete Kel'Thuzad akribisch darauf, seine Machenschaften vor den Regierenden von Lordaeron verborgen zu halten.

Mit Kel'Thuzads Erfolg in Lordaeron traf der Lichkönig letzte Vorbereitungen für seinen Feldzug gegen die menschliche Zivilisation. Ner´zhul füllte die Energie der Seuche in eine Reihe tragbarer Artefakte, die „Seuchenkessel“ genannt wurden und befahl Kel'Thuzad, die Kessel nach Lordaeron zu bringen, wo sie in den zahlreichen, vom Kult beherrschten Dörfern versteckt werden sollten. Die von den getreuen Kultanhängern beschützten Kessel sollten als Ausgangspunkt der Seuche dienen und die Seuche unter den ahnungslosen Bürgern der Landstriche und Städte des nördlichen Lordaeron verbreiten.



Der Plan des Lichkönigs funktionierte perfekt. Viele der nördlichen Dörfer Lordaerons waren fast augenblicklich verseucht. Wie schon in Northrend starben die Bürger, die sich mit der Seuche infizierten und erhoben sich als willenlose Sklaven des Lichkönigs wieder. Die Kultanhänger unter Kel'Thuzad waren begierig darauf zu sterben und in den Diensten ihres dunklen Herrschers wieder aufzuerstehen. Sie bejubelten die Aussicht auf Unsterblichkeit in ihrem Dasein als Untote. Je weiter sich die Seuche ausbreitete, desto mehr wilde Zombies erhoben sich in den Nordländern. Kel'Thuzad betrachtete die wachsende Armee des Lichkönigs und nannte sie „die Geißel“. Bald schon würde diese zu den Toren Lordaerons marschieren und die Menschheit von dieser Welt fegen.

Das Zersplittern der Allianz

Die Führer der verschiedenen Nationen der Allianz bemerkten den Kult nicht, der sich in ihren Ländern formierte und begannen sich über Territorialansprüche und schwindenden politischen Einfluss zu streiten. König Terenas von Lordaeron, der Schutzherr der Allianz, hegte die Befürchtung, dass der Pakt, den sie in ihrer bisher finstersten Stunde geschmiedet hatten, nicht mehr lange halten würde. Terenas hatte die Führer der Allianz überzeugt, Geld und Arbeiter für den Wiederaufbau des südlichen Königreichs bereitzustellen, das während der orkischen Besatzung Azeroths zerstört worden war. In Verbindung mit den enormen Kosten für den Unterhalt der zahlreichen Internierungslager für die Orks brachten speziell diese Abgaben viele Anführer – besonders Genn Greymane von Gilneas – zu der Überzeugung, dass für ihre Königreiche eine Abwendung von der Allianz von Vorteil wäre.



Erschwerend kam hinzu, dass die überheblichen Hochelfen von Silvermoon der Allianz den Beistand aufkündigten und behaupteten, die schlechte Strategie der Menschen habe dazu geführt, dass ihre Wälder während des Zweiten Krieges niedergebrannt wurden. Zwar rief Terenas den Elfen taktvoll ins Gedächtnis zurück, dass Quel'Thalas ohne die zahlreichen tapferen Menschen, die ihr Leben für seine Verteidigung gegeben hatten, vom Antlitz der Welt verschwunden wäre, doch die Elfen beharrten störrisch darauf, ihrer eigenen Wege zu gehen. Nach dem Abgang der Elfen entschieden sich auch Gilneas und Stromgarde für die Unabhängigkeit.

Obwohl die Allianz auseinander fiel, hatte König Terenas immer noch Verbündete, auf die er sich verlassen konnte. Sowohl Admiral Proudmoore von Kul Tiras als auch der junge König Varian Wrynn von Azeroth blieben der Allianz verpflichtet. Des Weiteren gelobten die Zauberer der Kirin Tor, geführt vom Erzmagier Antonidas, Dalarans feste Unterstützung für Terenas' Herrschaft. Am beruhigendsten war vermutlich der Schwur des mächtigen Zwergenkönigs Magni Bronzebeard, der gelobte, dass die Zwerge von Ironforge, nach der Befreiung Khaz Modans von der Herrschaft der Horde, für immer in der Schuld der Allianz stehen würden.

Eine neue Generation

Jahre vergingen, in denen die Spannungen nachließen und Frieden in Lordaeron herrschte. König Terenas und Erzbischof Alonsus Faol arbeiteten unermüdlich daran, das Königreich neu aufzubauen und die verbliebenen Nationen der Allianz zu unterstützen.



Das südliche Königreich Azeroth erlebte eine neuerliche Blüte und konnte sich unter der weitblickenden Herrschaft von König Wrynn wieder als militärische Großmacht etablieren. Uther Lightbringer, der oberste Herrscher des Paladin-Ordens, wahrte den Frieden in Lordaeron, indem er zivile Dispute schlichtete und Aufstände im ganzen Reich im Keim erstickte. Admiral Proudmoore, dessen mächtige Flotten die Handelswege beschützten und Piraten und Marodeure jagten, sorgte für Recht und Ordnung auf den Meeren. Doch es waren die Taten einer neuen Heldengeneration, welche die Phantasie der Bevölkerung anspornten.

Arthas, der einzige Sohn von König Terenas, war zu einem starken, selbstbewussten jungen Mann herangewachsen. Der junge Prinz wurde von Muradin Bronzebeard – dem Bruder des Königs Magni von Ironforge – zum Krieger ausgebildet und trotz seiner Jugend als einer der besten Schwertkämpfer in ganz Lordaeron betrachtet. Bereits mit neunzehn Jahren wurde Arthas in den Orden der Silberhand unter dem Befehl von Lord Uther aufgenommen. Der gütige Uther, der jahrelang wie ein Bruder für König Terenas gewesen war, sah den Prinzen mehr als bevorzugten Neffen, denn als Schüler. Aller Sturköpfigkeit und unterschwelligen Arroganz zum Trotz, konnte niemand Arthas' Tapferkeit und Zähigkeit bestreiten. Als Kriegsmeuten der Trolle von Zul'Aman die Siedlungen an der Grenze zu Quel'Thalas überfielen, brachte Arthas die Wilden rasch zur Strecke und machte ihrem wüsten Treiben ein Ende.



Das Volk von Lordaeron jedoch war trotz dieser Heldentaten mehr am Privatleben des jungen Prinzen interessiert. Gerüchte über eine zarte Romanze zwischen Arthas und Lady Jaina Proudmoore machten die Runde und versetzten das Königreich in helle Aufregung. Jaina war die jüngste Tochter von Admiral Proudmoore und seit ihrer Kindheit mit Arthas befreundet. Doch die wunderschöne und schüchterne junge Frau war gleichzeitig auch die Vorzeigeschülerin des Kirin Tor – des Rates der Zauberer von Dalaran. Man betrachtete die von dem hoch angesehenen Erzmagier Antonidas ausgebildete Jaina als Wunderkind mit außergewöhnlichen Leistungen auf dem Gebiet der magischen Forschungen und Untersuchungen. Trotz ihrer zahlreichen Pflichten blieben Arthas und Jaina einander in enger Freundschaft zugetan. Im Hinblick auf das Alter und die schlechte gesundheitliche Verfassung von König Terenas waren die Bürger erfreut, dass ihr geliebter Prinz heiraten und den Fortbestand des königlichen Geschlechtes sichern würde.

Arthas und Jaina war die öffentliche Aufmerksamkeit peinlich, daher hielten sie ihre Beziehung so privat wie möglich. Doch Jaina, die ganz in ihrem Studium in Dalaran aufging, wusste genau, dass die Romanze nicht von Dauer sein konnte. Sie hatte ihr ganzes Leben lang das Wirken der Magie erforscht und war sich bewusst, dass es ihre wahre Berufung war, nach Wissen zu streben – und nicht, in einem Thronsaal zu sitzen. Sehr zum Missfallen der Bürger von Lordaeron gingen die beiden Liebenden widerstrebend getrennte Wege und konzentrierten sich wieder auf ihre Pflichten.

Kapitel V: Rückkehr der Brennenden Legion

Die Geisel Lordaerons

Warcraft 3: Reign of Chaos



Nach den vielen langen Monaten der Vorbereitung machten Kel'Thuzad und sein Kult der Verdammten den ersten Schlag mit der Entfesslung der Untoten-Seuche. Uther und seine Paladine untersuchten die infizierten Regionen und hofften, einen Weg zu finden, die Seuche heilen zu können. Trotz ihrer Bemühungen verbreitete sich die Seuche weiter und drohte die Allianz zu zerreißen.

Die Ränge der Untoten überschwemmten Lordaeron und Terenas' einziger Sohn, Prinz Arthas, nahm den Kampf gegen die Geißel auf. Arthas gelang es zwar, Kel'Thuzad zu töten, aber die Ränge der Untoten wuchsen mit jedem Soldaten, der bei der Verteidigung seines Landes starb, ein bisschen an. Frustriert vom – anscheinend unaufhaltbarem – Feind, unternahm Arthas drastische Schritte, um diesen zu besiegen. Am Ende wurde Arthas sogar von seinen Gefährten gewarnt, dass er zunehmend seinen Bezug zur Menschlichkeit verlor.

Arthas' Furcht und Entschlossenheit sollten seinen Untergang besiegeln. Er folgte der Seuche bis nach Northrend, um die Bedrohung für immer zu stoppen. Stattdessen fiel er den enormen Kräften des Lichkönigs zum Opfer. Im Glauben, damit sein Volk retten zu können, nahm Arthas das verfluchte Runenschwert Frostmourne an sich. Das Schwert verlieh ihm zwar unvorstellbare Macht, aber es beraubte ihn auch seiner Seele und verwandelte ihn so in den mächtigsten Todesritter des Lichkönigs. Mit verworfener Seele und zerbrochenem Gewissen führte Arthas die Geißel nun gegen sein eigenes Königreich. Zuletzt ermordete Arthas seinen eigenen Vater, König Terenas und zertrat Lordaeron unter der eisigen Ferse des Lichkönigs.

Sonnenbrunnen – Der Fall von Quel’Thalas

Obwohl er alle Menschen besiegt hatte, welche er nun als Feinde ansah, wurde Arthas immer noch von Kel'Thuzads Geist heimgesucht. Der Geist erzählte Arthas, dass er wiederbelebt werden müsse, um die nächste Phase des Plans des Lichkönigs zu verwirklichen. Um ihn wieder zurück ins Leben rufen zu können, musste Arthas Kel'Thuzads sterbliche Überreste zum mystischen Sonnenbrunnen bringen, der verborgen im Hochelfenkönigreich Quel’Thalas lag.



Arthas und die Geißel fielen in Quel’Thalas ein und belagerten die zerbröckelnden Verteidigungslinien der Elfen. Sylvanas Windrunner, die Generälin der Waldläufer von Silbermond, kämpfte zwar tapfer, doch Arthas schaffte es letztendlich, die Hochelfenarmee zu vernichten. In einem unbarmherzigen Zeichen seiner Dominanz verwandelte Arthas Sylvanas besiegten Körper in den einer Banshee – verflucht, für immer ein Untotendasein im Dienste des Eroberers von Quel’Thalas zu führen.

Letztendlich tauchte Arthas Kel'Thuzads sterbliche Überreste in das heilige Wasser des Sonnenbrunnens. Obwohl die kraftvollen Gewässer der Unendlichkeit dabei entweiht wurden, wurde Kel'Thuzad als Lich wiedergeboren. Als ein vielfach mächtigeres Wesen zurück auf der Welt, begann Kel'Thuzad die nächste Phase des Plans des Lichkönigs zu erklären. Als Arthas und seine Armee des Todes nach Süden weiterzogen, gab es in Quel’Thalas keinen einzigen lebenden Elfen mehr. Das glorreiche Heimatland der Hochelfen, welches für mehr als neunhundert Jahre bestand hatte, existierte nicht mehr.

Archimondes Rückkehr und die Flucht nach Kalimdor

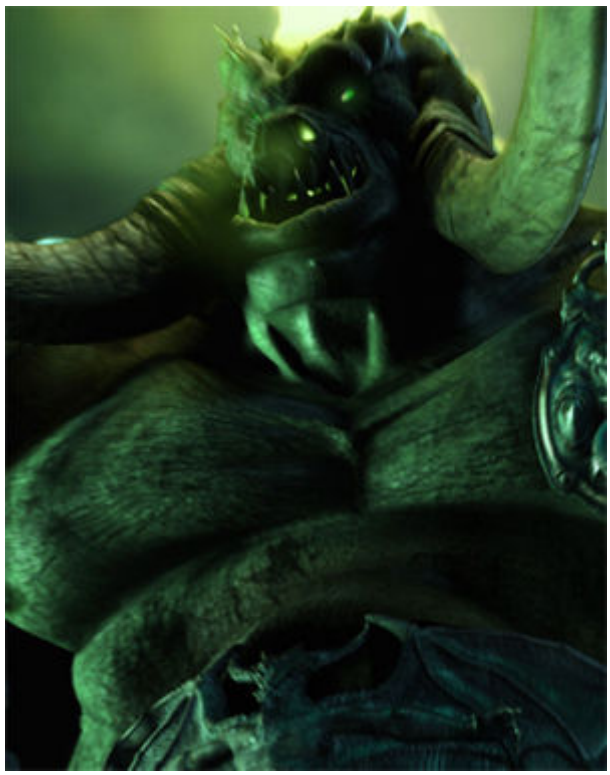
Als Kel'Thuzad völlig wiederhergestellt war, führte Arthas die Geißel gen Süden nach Dalaran. Der Lich musste an das mächtige Zauberbuch Medivhs gelangen und es benutzen, um Archimonde zurück in diese Welt holen. Von diesem Moment an würde Archimonde selbst die finale Invasion der Legion anführen. Nicht einmal die Magier der Kirin Tor konnten Arthas davon abhalten, Medivhs Buch zu stehlen und bald hatte Kel'Thuzad alles, was er benötigte, um seinen Spruch zu vollenden. Nach zehntausend Jahren war der mächtige Dämon Archimonde in die Welt von Azeroth zurückgekehrt. Jedoch war Dalaran noch nicht das eigentliche Ziel. Unter dem Befehl von Kil´jaeden persönlich folgten Archimonde und seinen Dämonen der untoten Geißel nach Kalimdor, um Nordrassil, den Weltenbaum, zu zerstören.



Inmitten des Chaos tauchte ein einsamer, mysteriöser Prophet auf, um die sterblichen Rassen zu führen. Dieser Prophet war niemand Geringeres als Medivh, der letzte Wächter, auf wundersame Weise aus dem Jenseits zurückgekehrt, um seine Schuld einzulösen. Medivh erzähle der Horde und der Allianz von den Gefahren die ihnen bevorstanden und riet ihnen zusammen zu halten. Doch geblendet durch Generationen voller Hass wollten Orks und Menschen nichts von alledem wissen. Medivh sah sich gezwungen, mit jeder der Rassen einzeln zu verhandeln und benutzte Prophezeiungen und Tricks, um beide Rassen über das Meer in das legendäre Land Kalimdor zu locken. Orks und Menschen stießen bald auf die lang verborgene Zivilisation der Kaldorei.



Die Orks, angeführt von Thrall, litten während ihrer Reise durch die Barrens Kalimdors unter vielen Rückstößen. Sie freundeten sich zwar mit Cairne Bloodhoof und seinen mächtigen Taurenkriegern an, jedoch verfielen viele der Orks wieder dem alten Blutrausch, der sie jahrelang geplagt hatte. Gerade Thralls bester Leutnant, Grom Hellscream, war es, der die Horde betrog, indem er sich seinen niederen Instinkten hingab. Als Hellscream und seine treuen Warsong-Krieger durch die Wälder von Ashenvale zogen, stießen sie auf die alten Nachtelfenwächter. Überzeugt davon, dass die Orks wieder zurück in ihre alte Kriegslust verfallen waren, stellte sich ihnen der Halbgott Cenarius entgegen, um Hellscream und seine Orks zurückzudrängen. Von übernatürlichem Hass und Wut überwältigt, schafften es Hellscream und seine Anhänger, Cenarius zu töten und die uralten Wälder zu entweihen. Letztendlich erhielt Hellscream seine Ehre zurück, indem er Thrall half Mannoroth, den Dämonenlord der zuvor die Orks durch sein Blut aus Hass und Wut verflucht hatte, zu töten. Durch Mannoroths Tod wurde letztlich auch der Blutrausch der Orks beendet.



Während Medivh versuchte, Menschen und Orks von der Wichtigkeit einer Allianz zu überzeugen, bekämpften die Nachtelfen die Legion auf ihre eigene geheimnisvolle Art. Tyrande Whisperwind, die unsterbliche Hohepriesterin der Nachtelfenwächter, kämpfte verzweifelt, um zu verhindern, dass Dämonen und Untote die Wälder von Ashenvale überrannten. Tyrande erkannte, dass sie Hilfe brauchte und die Zeit gekommen war, die Nachtelfendruiden aus ihrem tausendjährigen Schlaf zu erwecken. Durch die Unterstützung ihrer großen Liebe, Malfurion Stormrage, gelang es Tyrande, ihre Verteidigung zu stärken und die Legion zurückzutreiben. Mit Malfurions Hilfe begann sich die Natur selbst zu erheben, um die Legion und ihre untoten Verbündeten zu bezwingen.



Auf der Suche nach weiteren schlafenden Druiden fand Malfurion das alte unterirdische Gefängnis, in dem er einst seinen Bruder, Illidan, angekettet hatte. Davon überzeugt, dass Illidan ihnen gegen die Legion helfen würde, befreite Tyrande ihn. Obgleich Illidan sie einige Zeit lang unterstützte, floh er schließlich, um seinen eigenen Interessen nachzugehen.

Die Nachtelfen machten sich bereit und bekämpften die Brennende Legion mit wilder Entschlossenheit. Die Legion hatte niemals aufgehört, sich nach den Energien des Brunnens der Ewigkeit zu sehnen, welcher lange Quelle der Stärke des Weltenbaumes und Herz des Nachtelfenkönigreiches war. Falls ihr Plan, den Baum zu zerstörten, aufgehen sollte, würden die Dämonen die Welt buchstäblich auseinander reißen.

Der Kampf am Berg Hyjal

Unter Medivhs Führung erkannten Thrall und Jaina Proudmoore – die Führerin der menschlichen Streitkräfte auf Kalimdor – dass sie ihre Differenzen beiseite legen mussten. Genauso erklärten sich die Nachtelfen, unter der Führung von Malfurion und Tyrande, einverstanden, an einer Seite mit Orks und Menschen zu kämpfen, in der Hoffung, den Weltenbaum beschützen zu können. Vereinigt durch ihr gemeinsames Ziel, arbeiteten die Rassen Azeroths zusammen, um die Energien des Weltenbaumes bis aufs Letzte zu verteidigen. Mit der Kraft der Welt gesegnet, schaffte es Malfurion, Nordrassils ursprüngliche Wut zu entfesseln, um Archimonde somit endgütig zu vernichten und die Verbindung der Legion zum Brunnen der Ewigkeit zu zerschlagen. Diese letzte Schlacht erschütterte den Kontinent Kalimdor bis ins Innerste. Ohne die Möglichkeit, ihre Kraft aus dem Brunnen selbst zu beziehen, zerbrach die Brennenden Legion unter der vereinten Macht der sterblichen Armeen.





Der Aufstieg des Verräters

Warcraft 3X: The Frozen Throne

Während der Invasion Ashenvales durch die Legion wurde Illidan nach zehntausend Jahren aus seinem Gefängnis befreit. Obwohl er versuchte, seine Gefährten zufrieden zu stellen, kehrte er bald zu seiner alten Form zurück und nahm die Energien eines mächtigen Warlockartefakts – dem Schädel des Gul´dan – in sich auf. Durch diese Tat veränderte sich Illidan, seine Gestalt nahm dämonische Züge an und seine Macht steigerte sich erheblich. Es gingen auch einige von Gul´dans alten Erinnerungen auf ihn über – besonders jene über „das Grab des Sargeras“, dem Inselverlies, das Gerüchten zufolge die Überreste des dunklen Titanen Sargeras enthielt.



Voller neuer Kräfte und nachdem er Tichondrius getötet hatte, einmal mehr frei, um die Welt durchstreifen zu können, machte sich Illidan auf die Suche nach seinem eigenen Platz im großen Ablauf der Dinge. Jedoch wurde er mit Kil´jaeden konfrontiert, welcher ihm ein Angebot machte, dass er nicht ablehnen konnte. Kil´jaeden war wütend wegen Archimondes Niederlage beim Berg Hyjal, doch hatte er wichtigere Belange als Rache im Kopf. Er erkannte, dass der von ihm erschaffene Lichkönig zu mächtig wurde, um ihn noch unter Kontrolle halten zu können und deshalb schickte Kil´jaeden Illidan, um Ner´zhul zu vernichten und seiner Untoten-Geißel für immer ein Ende zu bereiten. Als Belohnung sollte Illidan unbeschreibliche Macht erlangen und einen wahren Platz unter den übrigen Lords der Brennenden Legion erhalten.

Illidan ging darauf ein und zog sofort los, den Frozen Throne, den eisigen Sarg, der den Geist des Lichkönigs enthielt, zu zerstören. Illidan wusste, dass er für die Zerstörung des Frozen Throne ein mächtiges Artefakt benötigte. Er nutze das Wissen, welches er aus Gul´dans Erinnerungen hatte und entschied sich, das Grab des Sargeras aufzuspüren, um die Überreste des dunklen Titanen an sich zu nehmen. Er holte einige alte Gefallen der Hochwohlgeborenen ein und lockte die schlangenartigen Naga aus ihrem Unterseereich heraus. Geführt von der schlauen Lady Vashj halfen die Naga Illidan die Broken Isles zu finden, wo sich Gerüchten zufolge Sargeras' Grab befand.

Als Illidan mit den Nagas loszog, begann die Wächterin Maiev Shadowsong ihn zu jagen. Maiev war zehntausend Jahre lang Illidans Kerkerwächterin und fieberte der Chance entgegen, ihn wieder einzufangen. Jedoch schaffte es Illidan, Maiev und ihre Wächter zu überlisten und das Auge des Sargeras trotz all ihrer Bemühungen für sich zu beanspruchen. Mit dem mächtigen Auge in seinem Besitz reiste Illidan zur einstigen Magierstadt Dalaran. Durch die Energieströme der Stadt gestärkt, benutzte Illidan das Auge, um einen Zerstörungszauber in Richtung der Zitadelle des Lichkönigs im fernen Northrend zu entfesseln. Illidans Attacke zerschmetterte die Verteidigung des Lichkönigs und erschütterte das Dach der Welt. Illidans zerstörerischer Zauber wurde im letzten Moment unterbrochen, als sein Bruder Malfurion und Priesterin Tyrande kamen, um Maiev zu unterstützen.



Sehr wohl wissend, dass Kil´jaeden sehr unzufrieden über das Scheitern seines Versuchs, den Frozen Throne zu zerstören, sein würde, floh Illidan in die kahle, als Outland bekannte, Dimension. Dies waren die letzten Überreste von Draenor, der einstigen Heimatwelt der Orks. Er hoffte, dort Kil´jaedens Zorn entrinnen und seine nächsten Schritte planen zu können. Nachdem sie es geschafft hatten, Illidan zu stoppen, kehrten Malfurion und Tyrande zurück nach Ashenvale, um über ihr Volk zu wachen. Maiev jedoch gab nicht so einfach auf und folgte Illidan ins Outland, um ihn seiner gerechten Strafe zuzuführen.

Die Entstehung der Blutelfen

Zu dieser Zeit hatte die Geißel Lordaeron und Quel'Thalas größtenteils in die verseuchten Plaguelands verwandelt. Es gab nur noch wenige Winkel, in denen sich noch Widerstandskämpfer der Allianz aufhielten. Eine dieser Allianzgruppen bestand zum größten Teil aus Hochelfen und wurde vom letzten Nachfahren der Sunstrider-Dynastie geführt: Prinz Kael'thas. Kael, der ein vortrefflicher Zauberer war, wurde der versagenden Allianz langsam müde. Die Hochelfen trauerten um den Verlust ihres Heimatlands und entschieden, sich in Erinnerung an ihre gefallenen Brüder fortan Blutelfen zu nennen. Doch während sie noch versuchten, die Geisel zurückzudrängen, bereitete ihnen die Trennung vom Sonnenbrunnen, aus dem sie ihre Macht schöpften, großes Leid. In der verzweifelten Suche nach etwas, was das Verlangen seines Volkes nach Magie stillte, tat Kael das Undenkbare. Er klammerte sich an die Abstammung seines Volkes von den Hochwohlgeborenen und schloss sich, in der Hoffnung eine neue Quelle magischer Energie zu finden, aus der sein Volk Kraft schöpfen könne, Illidan und seinen Naga an. Die übrigen Befehlshaber der Allianz bezichtigten die Blutelfen des Verrats und verbannten sie aus der Allianz.

Da sie nun keinen Platz mehr in dieser Welt hatten, folgten Kael und seine Blutelfen Lady Vashj ins Outland, um es dort mit der Wächterin Maiev aufzunehmen, die es geschafft hatte, Illidan gefangen zu nehmen. Durch die vereinten Kräfte von Naga und Blutelfen gelang es Ihnen, Maiev zu besiegen und Illidan zu befreien. Mit einer neuen Basis im Outland sammelte Illidan seine Kräfte für einen zweiten Schlag gegen den Lichkönig und seine Festung Icecrown.



Bürgerkrieg in den Plaguelands



© 2003 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

Ner´zhul – der Lichkönig – wusste, dass seine Zeit knapp war. Eingeschlossen im Frozen Throne vermutete er, dass Kil´jaeden seine Agenten aussenden würde, um ihn zu vernichten. Der Schaden, der durch Illidans Spruch verursacht wurde, hatte den Frozen Throne zum Zerbrechen gebracht, wodurch der Lichkönig täglich an Macht verlor. In seiner Verzweiflung und mit der Hoffnung, sich dadurch retten zu können, rief er seinen mächtigsten sterblichen Diener an seine Seite: den Todesritter Prinz Arthas.

Obwohl ihm seine Kräfte durch die Schwäche des Lichkönigs langsam entzogen wurden, wurde Arthas in einen Bürgerkrieg in Lordaeron verwickelt. Die Hälfte der untoten Armee, unter Führung der Banshee Sylvanas Windrunner, startete einen Putschversuch, um die Kontrolle über das Untotenreich zu erlangen. Gerade als der Krieg in den Plaguelands eskalierte, wurde Arthas vom Lichkönig gerufen und musste den Befehl über die Geißel in die Hände seines Leutnants Kel'Thuzad geben.



© 2004 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

Letztendlich schafften es Sylvanas und ihre rebellierenden Untoten – bekannt als „die Forsaken“ – die Kontrolle über die einstige Hauptstadt von Lordaeron zu übernehmen. Die Forsaken errichteten ihre eigene Bastion unter der zerstörten Stadt und schworen die Geißel zu besiegen und Kel'Thuzad und seine Untergebenen aus ihrem Land zu vertreiben.



Geschwächt, aber entschlossen, seinen Meister zu retten, erreichte Arthas Northrend, wo ihn Illidans Naga und Blutelfen bereits erwarteten. Er und seine nerubischen Verbündeten mussten den Icecrown-Gletscher vor Illidans Streitkräften erreichen und den Frozen Throne verteidigen.

Der Triumph des Lichkönigs

Trotz seiner schwindenden Kräfte schaffte es Arthas letztendlich, Illidan zu überlisten und den Frozen Throne als Erster zu erreichen. Mit der Hilfe seines Runenschwertes, Frostmourne, zerschmetterte Arthas das eisige Gefängnis und befreite so Ner´zhuls verzauberten Helm und Brustpanzer. Arthas setzte den unvorstellbar mächtigen Helm auf und wurde zum neuen Lichkönig. Ner´zhuls und Arthas' Seelen vereinigten sich zu einem einzigen mächtigen Wesen, so wie es Ner´zhul schon immer geplant hatte. Illidan und seine Truppen waren gezwungen, voller Schande zurück ins Outland zu fliehen, während Arthas zu einem der mächtigsten Wesen wurde, das die Welt je gesehen hatte.

Momentan verweilt Arthas – der neue und unsterbliche Lichkönig – in Northrend, wo er Gerüchten zufolge die Zitadelle Icecrown wieder aufbaut. Sein treuer Leutnant, Kel'Thuzad, befehligt die Geisel in den Plaguelands. Sylvanas und ihre rebellischen Forsaken halten nur die Tirisfal Glades, einen kleinen Teil des vom Krieg zerrissenen Königreichs.



Alter Hass – Die Kolonisation von Kalimdor

Obwohl der Sieg ihnen gehörte, fanden sich die sterblichen Rassen in einer vom Krieg verwüsteten Welt wieder. Die Geißel und die Brennende Legion hatten fast die ganze Zivilisation von Lordaeron vernichtet und ihr zerstörerisches Werk beinahe in Kalimdor vollendet. Es galt Wälder zu heilen, Streitigkeiten zu begraben und Heimatländer zu besiedeln. Der Krieg hatte jede Rasse tief verletzt, aber sie hatten sich selbstlos für einen neuen Anfang verbündet und so begann ein vorsichtiger Waffenstillstand zwischen Allianz und Horde.



Thrall führte seine Orks in den Kontinent Kalimdor hinein, wo sie mit der Hilfe ihrer Taurenbrüder ein neues Heimatland gründeten. Die Orks benannten ihr neues Land nach Thralls ermordetem Vater Durotar und begannen ihre einst glorreiche Zivilisation neu aufzubauen. Da nun die Bedrohung durch die Legion gebannt war, wandelte sich die zuvor einzig und allein für den Krieg geschaffene Horde zu einer lockeren Koalition die, anstatt nur der Eroberung, dem Überleben und dem Wohlergehen der Rasse diente. Mit Unterstützung der noblen Tauren und der schlauen Trolle des Darkspear-Stammes, begannen Thrall und seine Orks, sich auf eine neue Ära des Friedens in ihren eigenen Ländern zu freuen.



Die übrigen Allianzstreitkräfte unter Jaina Proudmoore siedelten sich im südlichen Kalimdor an. An der Ostküste des Dustwallow-Moors bauten sie die prächtige Hafenstadt Theramore. Dort versuchten die Menschen und ihre zwergischen Verbündeten, in einem feindlichen Gebiet zu überleben. Obwohl die Bewohner von Durotar und Theramore ihren Waffenstillstand respektierten, war das heitere, aber zerbrechliche, koloniale Zusammenleben nicht von langer Dauer.



Der Frieden zwischen Orks und Menschen zerbrach, als eine riesige Flotte der Allianz in Kalimdor ankam. Die mächtige Flotte unter Führung des Großadmirals Daelin Proudmoore – Jainas Vater – hatte Lordaeron verlassen bevor, Arthas das Königreich zerstörte. Nach vielen anstrengenden Monaten auf See, versuchte Admiral Proudmoore so viele Überlebende der Allianz wie möglich zu finden.

Proudmoores Armada stellte eine ernsthafte Bedrohung für die Stabilität der Region dar. Als berüchtigter Held des Zweiten Krieges war Jainas Vater ein überzeugter Gegner der Horde und war deswegen darauf aus, Durotar zu zerstören, bevor die Orks in diesem Land Fuß fassen konnten.

Der Großadmiral zwang Jaina, eine schreckliche Entscheidung zu treffen: Entweder ihn bei seinem Kampf gegen die Orks zu unterstützen und damit ihre neuen Verbündeten zu verraten, oder gegen ihren eigenen Vater zu kämpfen, um den zerbrechlichen Frieden zu bewahren, den Allianz und Horde endlich erreicht hatten. Nach vielen Selbstkonflikten entschied sich Jaina für das Letztere und half Thrall ihren, unter Wahnvorstellungen leidenden, Vater zu besiegen. Leider starb Admiral Proudmoore im Kampf, bevor Jaina ihren Frieden mit ihm machen konnte und ihm erklären konnte, dass die Orks nicht mehr die blutrünstigen Monster waren, die er einst kennen gelernt hatte. Für ihre Loyalität erlaubten die Orks Jainas Anhängern unbeschadet nach Theramore zurückzukehren.



Kapitel VI: Das neue Zeitalter

Coming soon...



Impressum

Copyright:

- All images in this file are copyrighted by Blizzard Entertainment and/or sonsofthestorm.com
- All characters and designs are ™ & © their respective owners (Samwise and Twincruiser @ sonsofthestorm.com) and may not be used for profit/commercial reasons
- You are only allowed to use the images for personal/private/ non-commercial reasons
- The Story is copyrighted by Blizzard Entertainment

Translators:

Allekthor
Jarkield
Ketzal
dorti

Creator:

dorti

Thanks to:

Bedda0815 fireseed PaRaPPa Sala)venjia SpookyNooky Flisk

Special Thanks to:

Phoebus