

WARCRAFT

~

L'HISTOIRE

Chapitre I : Mythe

Les Titans et la création de l'univers

Nul ne sait comment l'univers fut créé. Certaines théories font état d'une formidable explosion cosmique qui fit tourbillonner les mondes infinis dans l'immensité de la Ténèbre, mondes qui, bien des années plus tard, abriteraient des formes de vie d'une extraordinaire et terrifiante diversité. D'autres prétendent que l'univers fut créé dans son ensemble par une entité toute puissante. Bien que les origines de l'univers chaotique restent floues, il est certain qu'une race d'êtres dotés de grands pouvoirs surgit pour apporter stabilité et sécurité aux différents mondes et assurer la pérennité des peuples qui suivraient leurs traces.

Les Titans, des dieux colossaux à la peau de métal venus des confins du cosmos, explorèrent l'univers nouvellement créé et commencèrent à œuvrer sur les mondes qu'ils rencontraient. Ils les façonnèrent en érigeant de hautes montagnes et en creusant de profonds océans. De leur souffle, ils créèrent les cieux et les atmosphères déchaînées. Tout ceci dans le but mystérieux, mais longuement réfléchi, de créer l'ordre à partir du chaos. Ils légèrent même certains de leurs pouvoirs à des races primitives afin qu'elles perpétuent leur ouvrage et qu'elles maintiennent l'intégrité de leurs mondes respectifs.

Guidés par un Conseil de sages appelé le Panthéon, les Titans apportèrent l'ordre à des centaines de millions de mondes éparpillés aux quatre coins de la Ténèbre d'Au-delà au cours des premiers âges de la création. Le Panthéon, dont la mission était de sauvegarder ces mondes structurés, devait rester vigilant face à la menace des viles entités extra-dimensionnelles originaires du Néant distordu. Car cette dimension éthérée formée d'un chaos de magies, qui reliait la myriade de mondes constituant l'univers, était le foyer d'une infinité d'êtres démoniaques et maléfiques qui ne cherchaient qu'à anéantir toute forme de vie et à s'abreuver des énergies de l'univers vivant. Les Titans, à qui la notion de mal était complètement étrangère, rencontrèrent de grandes difficultés pour contenir la menace constante issue de ces démons.

La trahison de Sarger

Avec le temps, les entités démoniaques parvinrent à passer du Néant distordu au monde des Titans et le Panthéon désigna son plus grand guerrier, Sarger, pour servir de première ligne de défense. Sarger, le noble géant de bronze en fusion, s'acquitta de son devoir pendant des millénaires, traquant et détruisant les démons dès qu'il les dénichait. Au cours des éternités, Sarger rencontra deux races de démons très puissantes, chacune désirant obtenir le pouvoir suprême et la domination du monde physique.

Les érédars, une race perverse de sorciers diaboliques, se servirent de leurs pouvoirs de démonistes pour envahir et réduire en esclavage de nombreux mondes. Les races indigènes de ces mondes mutèrent sous l'influence maléfique des érédars et furent peu à peu transformées en démons. Même si les pouvoirs de Sarger



se révélèrent suffisants pour vaincre les érédars, il fut grandement troublé par la corruption semée par ces créatures. Incapable de comprendre une telle perversion, le grand Titan commença à sombrer dans le doute et l'incertitude. Malgré son malaise grandissant, Sargerass débarrassa l'univers des démonistes en les exilant au plus profond du Néant distordu.

Alors qu'il se débattait contre la confusion et la douleur, Sargerass fut forcé de se mesurer à un autre adversaire qui cherchait lui aussi à perturber l'ordre mis en place par les Titans : les nathrezims. Cette obscure race de démons-vampires (également connue sous le nom de Seigneurs de l'effroi) conquiert de nombreux mondes occupés en prenant possession des habitants et en les convertissant au mal absolu. Ces vils comploteurs tournèrent des nations entières les unes contre les autres en répandant la haine et la méfiance. Sargerass vainquit aisément les nathrezims, mais leur malfaisance l'affecta profondément.

Le doute et le désespoir accablaient les sens de Sargerass : il perdit toute foi en sa mission et remit en cause le désir des Titans de créer un univers structuré. Il finit par penser que le concept d'ordre lui-même n'était que folie, et que le chaos et la perversion étaient les seules absolues dans cet univers sombre et mélancolique. Ses semblables tentèrent de le persuader de son erreur et de calmer sa fureur, mais il considérait les plus optimistes de leurs croyances comme les jouets de leurs propres illusions. Abandonnant définitivement leurs rangs, Sargerass partit en quête d'un endroit qui lui appartiendrait. Bien que le Panthéon fût attristé de sa démission, les Titans n'auraient jamais pu prévoir jusqu'où irait leur compagnon perdu.

Lorsque la folie de Sargerass eut consumé les derniers vestiges de son esprit, il parvint à l'idée que les Titans eux-mêmes étaient responsables de l'échec de la création. Il décida de défaire leur ouvrage dans tout l'univers et se résolut à bâtir une armée invincible qui mettrait le monde physique à feu et à sang.

L'apparence titanesque de Sargerass fut elle-même altérée par la corruption qui gangrenait son cœur autrefois noble. De ses yeux, sa chevelure et sa barbe jaillirent des flammes, et sa peau de bronze s'ouvrit, s'écorna, découvrant une fournaise de haine brûlante et infinie.

Dans sa fureur, Sargerass détruisit les prisons qui retenaient les érédars et les nathrezims et libéra ces abominables démons. Ces créatures fourbes s'inclinèrent devant la colère sans borne du Titan noir et lui offrirent de le servir de la manière la plus maléfique qui soit. Dans les rangs de la puissante armée des érédars, Sargerass choisit deux champions pour prendre le commandement de ses forces démoniaques. Kill'jaeden le Trompeur fut chargé de retrouver la trace de la race la plus noire de l'univers et de l'intégrer dans les rangs de Sargerass. Le second champion, Archimonde le Profanateur, fut chargé de conduire ces troupes afin d'anéantir tous ceux qui oseraient se dresser contre la volonté de Sargerass. Le premier acte de Kill'jaeden consista à réduire en esclavage les vampiriques Seigneurs de l'effroi. Ils servirent d'agents spéciaux à travers tout l'univers, à la recherche de races primitives que leur maître serait susceptible de corrompre et de ramener dans son giron. Le premier parmi les Seigneurs de l'effroi était Tichondrius l'Enténébrant. Tichondrius servit parfaitement Kill'jaeden et permit de répandre la volonté farouche de Sargerass aux quatre coins du sombre univers.

Le puissant Archimonde légua également certains pouvoirs à ses propres agents. En invoquant les maléfiques Seigneurs des abîmes et leur chef barbare Mannoroth le Destructeur, Archimonde espérait mettre en place une élite de combat qui purgerait la création de toute forme de vie.

Lorsque Sargerass constata que ses troupes étaient suffisantes et prêtes à le suivre aveuglément, il déchaîna ses forces dans l'immensité de la Ténèbre. Il baptisa son armée, la Légion ardente. À ce jour, le nombre de mondes qu'ils consumèrent pendant leur guerre impie - la Croisade ardente - reste encore un mystère.

Les Dieux très anciens et l'Ordonnement d'Azeroth

Ignorant tout des desseins destructeurs de Sargerass, les Titans poursuivirent leur voyage de monde en monde, formant et agençant chaque planète à leur convenance. Ce voyage les conduisit sur un petit monde qu'on appelle depuis Azeroth. Dans ce paysage chaotique, ils rencontrèrent un grand nombre de créatures élémentaires hostiles. Ces élémentaires, qui vouaient un culte à une race d'êtres maléfiques et énigmatiques

qu'ils désignaient sous le nom de « Dieux très anciens », firent le serment de repousser les Titans et de ne pas laisser la main métallique de ces envahisseurs maculer leur monde.

Le Panthéon, perturbé par le penchant de ces Dieux très anciens pour le mal, déclara la guerre aux élémentaires et à leurs sinistres maîtres. Les armées des Dieux très anciens étaient menées par les lieutenants élémentaires les plus puissants : Ragnaros le seigneur du Feu, Therazane la mère des Pierres, Al'Akir le seigneur du Vent et Neptulon le chasseur des Marées. Ces forces chaotiques affrontèrent les colossaux Titans. Mais malgré leur puissance phénoménale, les élémentaires ne purent arrêter les Titans. Les uns après les autres, les seigneurs élémentaires tombèrent et leurs armées se dispersèrent.

Le Panthéon détruisit les citadelles des Dieux très anciens et enchaîna les cinq dieux maléfiques loin sous la surface de la planète. Privés du pouvoir des Dieux très anciens qui liait leur esprit houleux au monde physique, les élémentaires furent bannis vers un plan abyssal où ils devraient lutter les uns contre les autres pour l'éternité. Débarrassée des élémentaires, la nature s'apaisa et le monde commença à s'installer dans une paisible harmonie. Les Titans virent que la menace avait été contenue et se mirent au travail.

Ils léguèrent des pouvoirs à un certain nombre de races afin de façonner le monde. Pour les aider à creuser les cavernes insondables sous la terre, les Titans créèrent des créatures de petite taille, les terrestres, à partir de pierre magique vivante. Pour les aider à drainer les océans et tirer la terre ferme des fonds marins, les Titans créèrent les gigantesques géants des mers. Pendant des siècles, les Titans façonnèrent la terre, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul continent parfait. Au centre de ce continent, les Titans fabriquèrent un lac d'énergies scintillantes. Ce lac, qu'ils nommèrent le Puits d'éternité, devait servir de fontaine de vie à ce monde. Le pouvoir des énergies qui en sortaient nourrissait les structures de ce monde et enracinait la vie dans son sol fertile. Avec le temps, les plantes, les arbres, les monstres et les créatures de toute sorte commencèrent à prospérer sur ce continent primordial. Alors que le crépuscule du dernier jour de leur travail naissait, les Titans nommèrent ce continent Kalimdor, ce qui signifie « Terre de l'éternelle lumière des étoiles ».

L'héritage des dragons

Satisfaits du petit monde qu'ils venaient de mettre en ordre et de leur travail accompli, les Titans se préparèrent à quitter Azeroth. Mais avant de partir, ils chargèrent les plus grandes espèces de ce monde de prendre soin de Kalimdor contre toute force qui menacerait sa parfaite tranquillité. En cet âge, il y avait de nombreuses espèces de dragons. Pourtant, cinq d'entre eux maintenaient leurs congénères sous leur domination. Ces cinq dragons furent choisis par les Titans pour garder ce monde naissant. Les membres les plus éminents du Panthéon les imprégnèrent d'une partie de leurs pouvoirs. Ces dragons majestueux devinrent connus sous le nom de Grands aspects, ou Aspects de dragon.

Aman'Thul, le patriarche du Panthéon, conféra une partie de ses pouvoirs cosmiques à Nozdormu, le dragon de bronze massif. Il le chargea de garder le temps lui-même et de maintenir l'ordre sur les chemins tortueux de la destinée. L'honorable et stoïque Nozdormu prit le nom d'Éternel.

Eonar, Titan protectrice de toute forme de vie, donna une partie de son pouvoir à Alexstrasza, le léviathan femelle rouge. Dorénavant, Alexstrasza serait connue sous le nom de Lieuse de vie et veillerait à la sauvegarde de toute créature vivante peuplant ce monde. En raison de sa grande sagesse et de sa compassion sans limite pour tous les êtres vivants, Alexstrasza fut couronnée reine des dragons et prit la tête de ses congénères.

Eonar accorda également à la petite sœur d'Alexstrasza, Ysera le dragon vert, une partie de l'ascendance sur la nature. Ysera tomba dans une transe éternelle, liée au Rêve éveillé de la création. Connue sous le nom de la Rêveuse, elle surveillerait la nature sauvage fleurissante de ce monde depuis son royaume verdoyant, le Rêve d'émeraude.

Norgannon, le Titan gardien du savoir et maître des magies, octroya à Malygos le dragon bleu une partie de ses vastes pouvoirs. Malygos fut alors appelé le Tisseur de sorts, intendant de la magie et du secret des

arcanes.

Khaz'goroth, le Titan architecte et forgeron des mondes, accorda une partie de ses pouvoirs colossaux à Neltharion, le puissant ver noir. Neltharion, dragon au grand cœur, connu par la suite sous le nom de Gardien de la terre, hérita du trône de la terre et de ses profondeurs. Il incarnerait la force du monde et serait le bras droit d'Alexstrasza.

Dotés de tels pouvoirs, les cinq Aspects furent chargés de défendre le monde en l'absence des Titans. Certains que les dragons seraient capables de garder leur création intacte, les Titans laissèrent Azeroth derrière eux pour toujours. Malheureusement, ce n'était qu'une question de temps avant que Sargeras n'apprenne l'existence de ce nouveau monde...

Le monde naissant et le Puits d'éternité

Dix mille ans avant la Première guerre entre orcs et humains, le monde d'Azeroth n'abritait qu'un seul énorme continent entouré par la mer. Cette terre, appelée Kalimdor, était la demeure de nombreuses créatures disparates, toutes en quête de survie au milieu de la sauvagerie de ce monde nouveau. Au centre du continent se trouvait un mystérieux lac d'énergies incandescentes. Ce lac, appelé plus tard le Puits d'éternité, était le cœur de la magie du monde et du pouvoir de la nature. Tirant ses énergies de l'infinie Ténèbre d'Au-delà, le Puits jouait le rôle de source mystique, diffusant ses puissantes énergies à travers le monde afin d'alimenter la vie sous toutes ses merveilleuses formes.

Une tribu primitive d'humanoïdes nocturnes parvint petit à petit à s'installer aux abords du lac enchanté aux pouvoirs hypnotiques. Ces humanoïdes, sauvages et nomades, attirés par les étranges énergies émanant du Puits, construisirent des abris rudimentaires sur son paisible rivage. Au fil du temps, la puissance cosmique du Puits affecta la tribu, les rendant plus forts, plus sages et virtuellement immortels. La tribu adopta le nom de Kaldorei, ce qui signifiait « les enfants des étoiles » dans leur langue natale. Pour célébrer cette nouvelle société, ils bâtirent de grandes structures et des temples magnifiques tout autour du lac.

Les Kaldorei, ou elfes de la nuit comme on les nomma plus tard, vouaient un culte à Elune, la déesse de la lune, et croyaient qu'elle dormait pendant la journée au sein des profondeurs scintillantes du Puits. Les premiers prêtres et prophètes elfes de la nuit étudièrent le Puits avec une curiosité insatiable pour sonder ses secrets et ses pouvoirs inestimables. Alors que leur société prospérait, les elfes de la nuit partirent explorer Kalimdor de long en large afin de rencontrer ses autres habitants. Les seules créatures qui retinrent leur attention furent les puissants anciens dragons. Ces grandes bêtes reptiliennes vivaient souvent recluses, mais elles œuvraient pour protéger leurs terres des dangers qui pourraient les menacer. Les elfes de la nuit comprirent que les dragons tenaient le rôle de protecteurs de ce monde et qu'il valait mieux les laisser en paix avec leurs secrets.

La curiosité des elfes de la nuit les mena à rencontrer et créer des liens amicaux avec un certain nombre d'entités puissantes dont Cénarius, le remarquable demi-dieu des forêts primordiales, n'était pas le moindre. Cénarius, personnage au grand cœur, s'éprit de ces créatures curieuses et passa une bonne part de son temps à leur enseigner ce qu'il savait sur la nature. Les paisibles Kaldorei développèrent une forte empathie avec les forêts de Kalimdor et se développèrent dans l'équilibre harmonieux de la nature.

Alors que les siècles passaient, la civilisation des elfes de la nuit s'étendit à la fois territorialement et culturellement. Leurs temples, leurs routes et leurs foyers s'étendaient sur tout le sombre continent. Azshara, la reine des elfes de la nuit, belle et intelligente, bâtit un immense et merveilleux palais près du rivage du Puits pour abriter ses serviteurs favoris dans des demeures luxueuses. Ses serviteurs, qu'elle appelait Quel'dorei ou « bien-nés », applaudissaient à chacun de ses ordres et se considéraient supérieurs au reste de leurs congénères. Même si la reine Azshara était aimée par tous ses sujets de façon égale, les bien-nés étaient secrètement jalouxés et pris en grippe par le reste des elfes de la nuit.

Partageant la curiosité des prêtres envers le Puits d'éternité, Azshara ordonna aux bien-nés de sonder ses secrets et de révéler son influence véritable sur le monde. Les bien-nés se mirent au travail et étudièrent le Puits sans relâche. Ils finirent par développer leur capacité à manipuler et à maîtriser les énergies cosmiques provenant du Puits. Alors que leur expérience progressait, les bien-nés découvrirent qu'ils pouvaient utiliser leurs nouveaux pouvoirs pour la création comme pour la destruction. Ils avaient découvert une magie primitive et s'étaient désormais résolus à se dévouer à sa maîtrise. Même s'ils savaient que, maniée de façon irresponsable, la magie était de nature dangereuse, Azshara et ses bien-nés commencèrent à s'y adonner avec imprudence. Cénarius et de nombreux et sages érudits elfes de la nuit prévinrent que jouer avec les arts magiques, manifestement instables, ne pouvait que provoquer le malheur autour d'eux. Malgré cela, Azshara et ses partisans s'entêtèrent à accroître leurs nouveaux pouvoirs.

Au bout de quelque temps, un changement radical survint en Azshara qui affecta également les bien-nés. La caste supérieure, hautaine et distante devint de plus en plus insensible et cruelle envers ses frères elfes de la nuit. Azshara, qui autrefois attirait par sa beauté enchanteresse, était devenue inquiétante, un voile d'ombre s'était posé sur elle et son charme avait disparu. Elle commença à rester à l'écart de ses sujets bien aimés et refusait tout contact, excepté avec ses prêtres bien-nés en qui elle avait encore confiance.

Un jeune érudit du nom de Malfurion Stormrage, qui avait passé le plus clair de son temps à étudier les arts primitifs du druidisme, commença à suspecter qu'un terrible pouvoir était en train de corrompre les bien-nés et sa reine adorée. Même s'il ne pouvait imaginer le mal qui devait survenir, il sut que la vie des elfes de la nuit allait bientôt subir des changements profonds...

La guerre des Anciens

10.000 ans avant Warcraft I

L'utilisation imprudente de la magie par les bien-nés provoqua l'émission d'ondes d'énergies issues du Puits d'éternité qui se répandirent à travers la Ténèbre d'Au-delà. Ces ondes furent perçues par des terribles êtres de l'ailleurs. Sargerass, le Grand ennemi de toute vie, le Destructeur de mondes, fut l'un d'entre eux, et il chercha à déterminer le point d'origine de ces ondes. Il se mit à observer le monde primordial d'Azeroth, et ressentit l'énergie illimitée du Puits d'éternité. Dès lors, une faim insatiable se mit à le ronger. Le grand dieu noir du Vide sans nom décida de détruire ce monde fragile et de s'approprier ses énergies.

Sargerass, rassembla sa vaste Légion ardente et se fraya un chemin vers le monde insouciant d'Azeroth. Cette Légion était composée d'un million de démons hurlants, arrachés aux quatre coins de l'univers, tous avides de conquête. Les lieutenants de Sargerass, Archimonde le Profanateur et Mannoroth le Destructeur, préparèrent également leurs séides infernaux pour l'assaut.

La reine Azshara, enivrée par la terrible extase de sa magie, fut terrassée par la puissance de Sargerass et accepta de le laisser accéder à son monde. Même ses serviteurs bien-nés s'abandonnèrent à la corruption inévitable de la magie et se mirent à vénérer Sargerass comme leur dieu. Afin de prouver leur allégeance à la Légion, les bien-nés aidèrent leur reine à ouvrir un gigantesque portail tourbillonnant au plus profond du Puits d'éternité.

Une fois les préparatifs terminés, Sargerass entama son invasion d'Azeroth. Les démons guerriers de la Légion ardente fondirent sur le monde à travers le Puits d'éternité et assiégèrent les cités endormies des elfes de la nuit. Menée par Archimonde et Mannoroth, la Légion dévasta la terre de Kalimdor, ne laissant que cendres et malheur derrière elle. Les démoniaques démonistes invoquèrent des Infernaux qui s'écrasèrent comme des météores enflammés sur les gracieuses tours des temples. Un groupe sanguinaire de démons appelés Gardes funestes se mit à sillonner la campagne, tuant tout sur son passage. Des meutes de gangrechiens s'approprièrent les plaines. En dépit de la courageuse résistance des guerriers Kaldorei, rien ne semblait en mesure de freiner l'avancée cauchemardesque de la Légion.

Il incombait à Malfurion Stormrage de trouver de l'aide pour son peuple désespéré. Stormrage, dont le frère Illidan pratiquait la magie des bien-nés, avait été affecté par la corruption grandissante des classes supérieures.

Après être parvenu à convaincre Illidan d'oublier sa dangereuse obsession, Malfurion décida de partir à la recherche du demi-dieu Cénarius et constitua un groupe de résistance. La superbe prêtresse Tyrande se joignit aux deux frères au nom d'Elune. Bien que Malfurion et Illidan aient tout deux été amoureux de la jeune prêtresse idéaliste, le cœur de cette dernière ne battait que pour Malfurion. Cette situation, bien que pénible pour Illidan, n'était rien en comparaison de la souffrance infligée par sa dépendance à la magie.

Illidan, dévoré par sa dépendance aux énergies magiques, devait lutter en permanence pour contrôler son irrésistible envie de se laisser enivrer une fois de plus par les énergies du Puits. Mais, grâce au soutien de Tyrande, il parvint à résister et aida son frère à trouver le demi-dieu reclus, Cénarius. Cénarius, qui vivait dans les clairières reculées du Mont Hyjal, accepta d'aider les elfes de la nuit en faisant appel aux anciens dragons. Les dragons, menés par le grand léviathan rouge Alexstrasza, consentirent à leur tour à partir à l'assaut des démons et de leurs maîtres infernaux.

Cénarius, en faisant appel aux esprits des forêts enchantées, rallia une armée d'anciens hommes-arbres et l'envoya à l'assaut de la Légion. Alors que les alliés des elfes de la nuit convergeaient vers le temple d'Azshara et le Puits d'éternité, l'affrontement tourna au massacre. En dépit de la puissance de leurs nouveaux alliés, Malfurion et les siens réalisèrent qu'il serait impossible de vaincre la Légion par la force.

Une terrible bataille fit rage entre les forces de la reine Azshara et celles de Malfurion Stormrage autour de la capitale d'Azshara, la reine attendant impatiemment l'arrivée de Sargeras. Pendant ce temps, le seigneur de la Légion se préparait à franchir le Puits d'éternité et à pénétrer dans le monde ravagé. Son ombre grandissant démesurément à la surface du Puits, Azshara décida de rassembler ses plus puissants bien-nés. En combinant leurs magies, ils parvinrent à ouvrir un passage assez grand pour laisser passer Sargeras. Sur les champs de bataille de Kalimdor, un évènement tragique se produisit. Les détails en ont été perdus au fil des siècles, mais on sait que Neltharion, l'Aspect de dragon de la Terre, perdit la raison au cours d'un combat critique contre la Légion ardente. Sa rage se mit à le dévorer de l'intérieur et sa peau s'assombrit. Après avoir changé son nom en Deathwing (ou « Aile-de-mort »), il se retourna contre ses frères dragons et les chassa du champ de bataille.

Les conséquences de la trahison subite de Deathwing furent dévastatrices. Les cinq dragons ne s'en remirent jamais complètement. Blessée et choquée, Alexstrasza et les autres nobles dragons durent abandonner leurs alliés mortels. Malfurion et les siens, totalement submergés, parvinrent de justesse à échapper au carnage qui s'ensuivit.

Malfurion insista pour que le Puits d'éternité soit détruit, convaincu que ce dernier était le cordon ombilical reliant les démons au monde physique. Ses compagnons, conscients que ce puits était la source de leur immortalité et de leur pouvoir, hésitèrent à avoir recours à une méthode aussi radicale. Pourtant Tyrande estima que la théorie de Malfurion était la plus sage, et parvint à convaincre Cénarius et leurs compagnons de détruire le temple d'Azshara et de combler définitivement le Puits.

La Fracture du monde

Conscient que la destruction du Puits l'empêcherait à jamais de pouvoir exercer de nouveau la magie, Illidan abandonna le groupe dans un élan d'égoïsme et se mit en route pour mettre en garde les bien-nés contre les plans de Malfurion. En raison de la folie provoquée par sa dépendance et le ressentiment amer né de la liaison de son frère avec Tyrande, Illidan ne ressentit aucun remord à trahir Malfurion et à se ranger aux côtés d'Azshara et des gens de son espèce. Illidan s'était juré de sauvegarder par tous les moyens les pouvoirs du Puits.

Déchiré par le départ de son frère, Malfurion mena ses compagnons jusqu'au cœur du temple d'Azshara. Au moment où ils prirent d'assaut la salle d'audience principale, ils surprirent les bien-nés en plein au milieu de leur ultime incantation noire. Le sort commun avait créé un vortex instable de puissance au sein des profondeurs tumultueuses du Puits. Alors que l'ombre menaçante de Sargeras s'approchait de plus en plus de la surface, Malfurion et ses alliés se précipitèrent sur eux.

Azshara, qui avait reçu la mise en garde d'Illidan, était plus que prête à les recevoir. La quasi-totalité des alliés de Malfurion tomba face aux pouvoirs de la reine prise de folie. Tyrande, qui tenta d'attaquer Azshara par derrière, fut attaquée par surprise par les gardes bien-nés de la reine. Bien qu'elle ait réussi à vaincre les gardes, Tyrande fut grièvement blessée à la main. Lorsque Malfurion vit sa bien aimée tomber, il entra dans une rage meurtrière et jura de prendre la vie d'Azshara.

Pendant que la bataille faisait rage aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur du temple, Illidan sortit de l'ombre près des abords du grand Puits. Utilisant des fioles qu'il avait fabriquées tout spécialement, Illidan s'agenouilla et les remplit des eaux scintillantes du Puits. Convaincu que les démons viendraient anéantir la civilisation des elfes de la nuit, il projetait de subtiliser les eaux sacrées et de garder jalousement leurs énergies à son propre usage.

La bataille qui s'ensuivit entre Malfurion et Azshara bouleversa l'équilibre de la magie des bien-nés. Le tourbillon instable du Puits explosa et provoqua une réaction en chaîne aux conséquences catastrophiques. Le temple s'écroula et la terre fut ébranlée par de terribles séismes. Tandis que la bataille entre la Légion et les alliés des elfes de la nuit faisait rage autour et au-dessus de la capitale en ruine, le Puits d'éternité s'effondra sur lui-même.

L'explosion catastrophique qui en résultat fracassa la terre et assombrit le ciel.

Tandis que les contrecoups de la destruction du Puits faisaient trembler le monde, la mer s'empressa de remplir le gouffre laissé par l'immense blessure infligée à la terre. Près de quatre-vingt pour cent de la surface de Kalimdor fut anéantie et seuls subsistèrent quelques continents séparés par la nouvelle mer grondante. Au centre de la nouvelle mer, là où se trouvait autrefois le Puits d'éternité, éclata une furieuse tempête d'énergies chaotiques. Cette effroyable cicatrice, appelée le Maelström, n'arrêterait plus jamais de tourbillonner, éternel souvenir de la terrible catastrophe... et d'une ère utopique à jamais disparue.

Mais contre toute attente, la reine Azshara et ses élites bien-nées parvinrent à survivre à cette terrible épreuve. Torturés et déformés par les puissances qu'ils avaient déchaînées, Azshara et ses suivants furent attirés sous la surface des eaux troublées par l'implosion du Puits. Maudits et transformés, ils prirent une nouvelle forme et devinrent les nagas, reptiliens emplis de haine. Azshara elle-même, gorgée de haine et de fureur, devint un colosse monstrueux reflétant la cruauté et le mal qui s'étaient dissimulés au plus profond de son âme.

C'est là, au fond du Maelström, les nagas bâtirent une nouvelle cité, Nazjatar, à l'abri de laquelle ils reconstruisirent tous leurs pouvoirs. Les nagas ne devaient révéler leur existence à la surface de ce monde que dix mille ans plus tard.

Le mont Hyjal et le don d'Illidan

Les quelques elfes de la nuit qui survécurent à la formidable explosion se rallièrent sur des radeaux de fortune et se mirent lentement en route vers les seules terres en vue. Par la grâce d'Elune, Malfurion, Tyrande et Cénarius avaient réussi à survivre à la Grande Fracture. Les héros épuisés décidèrent de guider leurs congénères qui avaient survécu et de fonder un nouveau foyer pour leur peuple. Pendant leur voyage silencieux, ils furent témoins du naufrage de leur monde et prirent conscience que leurs passions avaient semé la destruction tout autour d'eux. Bien que Sargerass et ses Légions aient été chassés de ce monde par la destruction du Puits, il ne restait que Malfurion et ses compagnons pour méditer sur le prix de cette amère victoire.

De nombreux bien-nés avaient survécu au cataclysme et s'en étaient sortis indemnes. Ils entreprirent le voyage vers la nouvelle terre avec le reste des elfes de la nuit. Bien que Malfurion se méfiait des motivations des bien-nés, il se satisfaisait de leur impuissance à faire du tort à quiconque, privés qu'ils étaient des énergies du Puits.

Au moment où la multitude épuisée des elfes de la nuit débarqua sur la nouvelle terre, ils s'aperçurent que Hyjal, la montagne sacrée avait échappé à la catastrophe. Cherchant à fonder un nouveau foyer pour leur peuple, Malfurion et les elfes de la nuit gravirent les flancs du mont Hyjal et parvinrent à son sommet balayé par les vents. Alors qu'ils redescendaient dans la vallée boisée, protégée par les immenses pics de la montagne, ils découvrirent un petit lac paisible. Mais ils se rendirent compte avec horreur que les eaux du lac avaient été souillées par la magie.

Illidan, qui avait également survécu à la Fracture, avait atteint le sommet de Hyjal bien avant Malfurion et les elfes de la nuit. Dans sa folle tentative de maintenir en vie la magie dans ce monde, il avait déversé les fioles qui contenaient les précieuses eaux provenant du Puits d'éternité dans les eaux du lac de la montagne. Les eaux magiques du Puits se réveillèrent et s'unirent pour créer un nouveau Puits d'éternité. Illidan, qui exultait, pensant que ce nouveau Puits était un don pour les futures générations, fut bouleversé quand Malfurion se mit à le pourchasser. Ce dernier expliqua à son frère que la magie était par essence chaotique et que son utilisation mènerait inévitablement à répandre la corruption et les dissensions. Malgré cela, Illidan refusa de renoncer à ses pouvoirs magiques.

Sachant pertinemment où les plans impitoyables d'Illidan le mèneraient, Malfurion décida de se charger une bonne fois pour toutes de son frère assoiffé de pouvoir. Avec l'aide de Cénarius, Malfurion enferma Illidan dans une vaste prison souterraine où il demeurerait enchaîné et impuissant jusqu'à la fin des temps. Pour s'assurer que son frère ne s'échapperait pas, Malfurion donna à la jeune gardienne, Maiev Shadowsong, la tâche personnelle de s'assurer de la prison d'Illidan.

Craignant que la destruction du nouveau Puits ne soit une catastrophe encore plus terrible, les elfes de la nuit se résolurent à le laisser tel quel. Cependant, Malfurion déclara que l'art des arcanes était désormais interdit aux elfes. Sous la surveillance de Cénarius, ils commencèrent à étudier les anciens arts druidiques qui leur permettraient de soigner les terres ravagées et de faire repousser leurs forêts adorées au pied du mont Hyjal.

L'Arbre monde et le Rêve d'émeraude

9.000 ans avant Warcraft I

Pendant des années, les elfes de la nuit travaillèrent d'arrache-pied pour reconstruire ce qu'ils pouvaient de leur ancien foyer. Laisant la nature envahir leurs vieux temples et leurs vieilles routes, ils bâtirent un nouveau foyer parmi les arbres verdoyants et les collines ombragées au pied du mont Hyjal. Avec le temps, les dragons qui avaient survécu au Grand schisme sortirent de leurs séjours secrets.

Alexstrasza la rouge, Ysera la verte et Nozdormu le bronze atterrirent dans les clairières paisibles des druides et constatèrent les fruits du travail des elfes de la nuit.

Malfurion, devenu un archidruide très puissant, accueillit les grands dragons et leur conta la création du nouveau Puits d'éternité. Les grands dragons furent inquiets à l'annonce de la mauvaise nouvelle et avancèrent l'hypothèse que tant que le Puits serait ouvert, la Légion serait un jour en mesure de faire son retour et de repasser à la conquête de ce monde. Malfurion et les trois dragons firent le serment de surveiller le Puits et de faire en sorte que les agents de la Légion ardente ne puissent jamais retrouver le chemin menant à la surface de ce monde.

Alexstrasza, la Lieuse de vie, plaça un seul gland enchanté au cœur du Puits d'éternité. De ce gland, activé par la puissance des eaux magiques, surgit soudain un arbre colossal. Ses énormes racines grandissaient grâce aux eaux du Puits et son feuillage verdoyant semblait gratter le toit du ciel. Cet arbre immense allait devenir le symbole éternel du lien unissant les elfes de la nuit à la nature, et ses énergies vivifiantes iraient graduellement guérir le reste du monde. Les elfes de la nuit donnèrent à leur Arbre monde le nouveau nom de Nordrassil, qui signifiait « Couronne des cieux » dans leur langue d'origine.

Nozdormu l'Éternel plaça un enchantement sur l'Arbre monde pour s'assurer que tant que le colosse tiendrait debout, les elfes de la nuit ne vieilliraient jamais et ne seraient pas la proie de la maladie ou de la corruption.

Ysera la Rêveuse plaça aussi un enchantement sur l'Arbre monde pour le lier à son propre royaume, la dimension éthérée aussi connue sous le nom de Rêve d'émeraude. Le Rêve d'émeraude, un monde de l'esprit, vaste et en constante évolution, existait en dehors des limites du monde physique. À partir du Rêve, Ysera régula le flux et le reflux de la nature et le chemin d'évolution du monde à proprement parler. Les druides elfes de la nuit, y compris Malfurion, se retrouvèrent liés au Rêve à travers l'Arbre monde. Comme convenu dans le pacte mystique, les druides consentirent à dormir pendant des siècles pour permettre à leur esprit de parcourir les innombrables chemins du rêve d'Ysera. Bien que les druides fussent peinés à l'idée de perdre tellement d'années de leur vie en hibernation, ils acceptèrent de façon désintéressée de respecter les termes du contrat passé avec Ysera.

L'exil des hauts-elfes

7.300 ans avant Warcraft I

Les siècles s'écoulèrent et la nouvelle société des elfes de la nuit se renforça et s'étendit à travers les forêts bourgeonnantes qu'ils finirent par appeler Ashenvale (ce qui signifie « Valdormes »). Un grand nombre de créatures et d'espèces qui abondaient avant la Grande Fracture, comme les furbolgs et les hurans, réapparurent et prospérèrent dans cette région. Sous le commandement des druides bienveillants, les elfes de la nuit jouirent sous les étoiles d'une ère de paix et de tranquillité comme ils n'en avaient jamais vécue.

Malgré cela, une majorité des survivants bien-nés originels devinrent difficiles à contrôler. À l'instar d'Illidan, ils furent victimes du sevrage dû à la perte des pouvoirs magiques qu'ils avaient tant convoités. Ils furent tentés d'utiliser les eaux du Puits d'éternité pour de nouveau jouir de leur magie. Dath'Remar l'effronté, le prince des bien-nés qui n'avait pas l'habitude de mâcher ses mots, commença à ridiculiser publiquement les druides en les traitant de lâches car ils refusaient de se servir de la magie qui, disait-il, était dans leur nature. Malfurion et les druides rejetèrent les arguments de Dath'Remar et prévinrent les bien-nés que toute utilisation de la magie serait punie de mort. Dans une tentative insolente et vouée à l'échec de convaincre les druides d'abroger leur loi, Dath'Remar et ses suivants déchaînèrent un effroyable orage magique sur Ashenvale.

Les druides ne pouvaient se permettre de risquer la vie de tant de leurs congénères et décidèrent de bannir ces bien-nés irresponsables. Dath'Remar et ses partisans, heureux d'être enfin débarrassés de leurs cousins par trop conservateurs, embarquèrent sur des bateaux créés pour l'occasion et prirent la mer. Bien qu'aucun d'entre eux ne savait ce qui les attendait au-delà des eaux du Maelström en furie, ils étaient impatients de fonder leur propre patrie et d'être libres d'y exercer leurs pouvoirs si convoités en toute impunité. Les bien-nés, ou Quel'dorei comme Azshara les avait nommés il y a des siècles, finirent par jeter l'ancre sur les terres de l'Est, que les hommes connaîtraient plus tard sous le nom de Lordaeron. Ils projetèrent de bâtir leur propre royaume magique, Quel'Thalas, et de rejeter les préceptes des elfes de la nuit, leur adoration de la lune et des activités nocturnes. Désormais, ils adoreraient le soleil et ne seraient plus connus que sous le nom de hauts-elfes.

Les Sentinelles et la Longue veille

Avec le départ de leurs cousins indisciplinés, les elfes de la nuit purent porter toute leur attention vers la sauvegarde de leur patrie enchantée. Les druides, sentant que l'heure de leur hibernation allait sonner, se préparèrent à quitter leur famille et leurs bien-aimés. Tyrande, qui était devenue grande prêtresse d'Elune, pria son amour, Malfurion, de ne pas la quitter pour entrer dans le Rêve d'émeraude d'Ysera. Mais Malfurion, qui avait promis sur l'honneur de fouler les changeants Chemins du rêve, fit ses adieux à la prêtresse et jura que tant qu'ils resteraient fidèles à leur amour, ils ne seraient jamais séparés.

Désormais seule pour défendre Kalimdor contre les dangers du nouveau monde, Tyrande forma une redoutable force de frappe parmi ses sœurs elfes de la nuit. Ces femmes, des guerrières intrépides se consacrant à la défense de Kalimdor, finirent par être connues sous le nom de « Sentinelles ». Même si elles préféraient souvent patrouiller seules les forêts ombragées d'Ashenvale, elles avaient un certain nombre d'alliées qu'elles pouvaient appeler en cas d'urgence.

Cénarius le demi-dieu demeurait proche, dans les clairières du mont Hyjal, sous la clarté de la lune. Ses fils, qu'on appelait les « Gardiens du bosquet » gardaient un œil vigilant sur les elfes de la nuit et aidaient régulièrement les Sentinelles à maintenir la paix sur leurs terres. Même les filles pourtant craintives de Cénarius, les dryades, sortaient de plus en plus souvent au grand jour.

Maintenir l'ordre en Ashenvale était une tâche très prenante pour Tyrande, mais sans Malfurion à ses côtés, elle ne souriait pas souvent. Au fur et à mesure que les siècles passaient et que les druides étaient plongés dans leur sommeil, ses craintes d'une seconde invasion des démons grandissaient. Elle ne pouvait oublier le sentiment perturbant que la Légion ardente devait toujours être là-bas, au-delà de la Ténèbre céleste, fomentant sa revanche sur les elfes de la nuit et le monde d'Azeroth.

Chapitre II : Un monde nouveau

La fondation de Quel'Thalas

6 800 ans avant Warcraft I

Les hauts-elfes, menés par Dath'Remar, laissèrent Kalimdor derrière eux et défilèrent les tempêtes du Maelström. Leurs flottes parcoururent les décombres du monde pendant de longues années, et ils explorèrent de nombreux royaumes perdus lors leur traversée. Dath'Remar, qui avait choisi de changer son nom en Sunstrider (« celui qui marche sous le soleil », ou « Vifsoleil »), recherchait des endroits d'où émanait une puissance considérable afin d'y bâtir un nouveau royaume pour son peuple.

Sa flotte débarqua sur les plages du royaume que, bien plus tard, les hommes appelleraient « Lordaeron ». S'enfonçant dans les terres, les hauts-elfes fondèrent une colonie dans les paisibles clairières de Tirisfal. Après quelques années, plusieurs d'entre eux furent pris de folie. Certains affirmèrent que quelque chose de malsain reposait sous cette partie précise du monde, mais les rumeurs ne furent jamais confirmées. Les hauts-elfes plièrent bagage et se déplacèrent en direction du nord vers des contrées riches en énergies mystiques.

Plus ils traversaient les terres accidentées et montagneuses de Lordaeron, plus leur voyage devint périlleux. Comme ils étaient effectivement coupés des énergies vivifiantes du Puits d'éternité, beaucoup d'entre eux tombèrent malades en raison du climat glacial ou moururent de faim. Mais le changement le plus déconcertant était le fait qu'ils n'étaient plus ni immortels, ni immunisés contre les éléments. Ils rapetissèrent quelque peu et leur peau perdit la teinte violette qui les caractérisait. Malgré ces épreuves, ils rencontrèrent un grand nombre de créatures merveilleuses qu'ils n'avaient jamais aperçues en Kalimdor. Ils découvrirent aussi des tribus d'humains primitifs dont le territoire de chasse s'étendait dans les anciennes forêts. Mais ils rencontrèrent aussi de grandes menaces, dont celle des trolls des forêts de Zul'Aman, des êtres avides et fourbes. Ces trolls à la peau moussue étaient une race barbare et malfaisante capable de régénérer leurs membres sectionnés et soigner de graves blessures physiques. L'empire Amani s'étendait sur la plupart des terres du nord de Lordaeron et les trolls bataillaient dur pour expulser les étrangers indésirables hors de leurs frontières. Les elfes développèrent une profonde aversion pour ces trolls vicieux et les tuaient dès qu'ils en avaient l'occasion.

Après de longues années, les hauts-elfes parvinrent enfin à trouver une terre leur rappelant Kalimdor... Au cœur des forêts du nord du continent, ils fondèrent le royaume de Quel'Thalas et s'attelèrent à la création d'un empire encore plus puissant et grandiose que celui de leurs cousins Kaldorei. Malheureusement, ils découvrirent rapidement que Quel'Thalas avait été bâtie sur une ancienne cité considérée comme un lieu sacré par les trolls. Ces derniers se ruèrent aussitôt à l'assaut des constructions des Elfes.

Les elfes obstinés refusèrent d'abandonner leurs terres et ils décidèrent d'utiliser la magie qu'ils avaient puisée dans le Puits d'éternité pour repousser les trolls. Certains elfes, se souvenant des anciens avertissements des Kaldorei, se mirent à craindre que cette utilisation de magie n'attire l'attention de la Légion ardente. Ils décidèrent donc de dresser une barrière autour de leurs terres, afin de pouvoir continuer à utiliser des enchantements. Des Pierres runiques monolithiques furent dressées en différents points autour de Quel'Thalas, afin de marquer les limites de cette barrière magique. Les Pierres runiques ne se contentaient pas de masquer la magie elfe aux yeux de la menace extra-dimensionnelle, elles servaient également à effrayer les tribus guerrières



trolles.

Au fil du temps, Quel'Thalas devint un monument à la persévérance des hauts-elfes et à leurs prouesses magiques. Ses palais somptueux furent érigés en utilisant le même style architectural que ceux des anciens bâtiments de Kalimdor, tout en étant entrelacés avec la topographie naturelle du terrain. Quel'Thalas était devenue le joyau étincelant que les elfes avaient si longtemps cherché à créer. Le Concile de Lune-d'argent fut désigné comme instance dirigeante de Quel'Thalas, même si la dynastie Sunstrider parvint à conserver un semblant de pouvoir politique. Constituée par sept des plus éminents seigneurs hauts-elfes, le Concile œuvra afin d'assurer la sécurité des elfes et de leurs terres. Protégés par leur barrière, les hauts-elfes oublièrent les avertissements des Kaldorei et se mirent à utiliser la magie de plus en plus communément, dans tous les aspects de leur existence. Pendant environ quatre mille ans, les hauts-elfes vécurent en paix dans l'enceinte protégée de leur royaume. Néanmoins, les vindicatifs trolls ne s'avouèrent pas si facilement vaincus. Ils complotèrent et manigancèrent dans les profondeurs de leurs forêts et attendirent le moment où la taille de leurs armées serait suffisante. Une puissante armée trolle finit par sortir des forêts ombragées et par assiéger une nouvelle fois les cimes rayonnantes de Quel'Thalas.

Arathor et les Guerres des trolls

2.800 ans avant Warcraft I

Pendant que les hauts-elfes se battaient jusqu'à la mort pour repousser les assauts des trolls, les humains de Lordaeron, nomades et disséminés, s'affrontaient entre eux pour consolider leurs propres terres tribales. Les tribus des premiers humains s'attaquaient entre elles sans soucis d'unification ou d'honneur. Pourtant, une tribu, les Arathis, comprit que les trolls devenaient une menace trop grande pour être ignorée. Les Arathis souhaitaient rassembler toutes les tribus sous leur coupe pour former un front uni contre les armées trolles.

Pendant six ans, les rusés Arathis parvinrent à déjouer les attaques de leurs rivaux et à les battre jusqu'aux derniers. Après chaque victoire, les Arathis offraient paix et égalité aux tribus conquises. Ainsi, ils gagnèrent la loyauté de ceux qu'ils avaient battus. Les Arathis finirent par conclure des pactes avec de nombreuses tribus disparates, ce qui accrut grandement les rangs de leur armée. Assurés de pouvoir contenir les guerriers trolls et même les solitaires elfes si le besoin s'en faisait sentir, les chefs de guerre arathis décidèrent de construire une imposante cité fortifiée dans le Sud de Lordaeron. Cette cité état, appelée Strom, devint la capitale de la nation arathie, Arathor. Comme Arathor prospérait, les humains, venus de tous les coins du continent, migrèrent vers le sud pour s'installer dans l'enceinte protectrice et salvatrice de Strom.

Unis sous une bannière unique, les tribus humaines développèrent une culture forte et pleine d'espoir. Thoradin, le roi d'Arathor, savait que les mystérieux elfes des contrées du Nord étaient constamment assiégés par les trolls, mais refusa de risquer la sécurité de son peuple pour défendre la vie d'étrangers reclus. Et même si, au fil des mois, les rumeurs annonçant la défaite des elfes se faisaient de plus en plus insistantes, ce n'est que lorsque des ambassadeurs épuisés en provenance de Quel'Thalas atteignirent Strom que Thoradin prit réellement conscience de la menace représentée par les trolls.

Les elfes informèrent Thoradin que les armées trolls étaient vastes et qu'une fois Quel'Thalas détruite, ils viendraient prendre le Sud d'assaut. Les elfes, désespérés, ayant besoin d'un soutien militaire, consentirent avec hâte d'enseigner la magie à des humains triés sur le volet en échange d'un soutien contre les trolls. Thoradin, qui se méfiait de la magie, accepta par nécessité de venir en aide aux elfes. Dans la foulée, des sorciers elfes arrivèrent à Arathor et commencèrent à enseigner la magie à un groupe d'humains. Les elfes trouvèrent que bien que les humains fussent foncièrement maladroits dans la maîtrise de la magie, ils possédaient pour elle une affinité naturelle étonnante. Une centaine d'hommes apprit les bases des secrets elfiques en matière de magie, pas plus qu'il n'était nécessaire pour combattre les trolls. Convaincus que les étudiants humains étaient prêts à rentrer dans la bataille, les elfes quittèrent Strom et voyagèrent vers le nord avec les puissantes armées du roi Thoradin.

Elfes et humains unis allèrent défier les terribles guerriers trolls au pied des montagnes d'Alterac. La bataille dura plusieurs jours, mais les armées d'Arathor tinrent bon et ne concédèrent pas un pouce de terrain sous les assauts des trolls. Les seigneurs elfes jugèrent qu'il était temps de se servir de leurs pouvoirs contre leur ennemi. La centaine de mages humains et une multitude de sorciers elfes invoquèrent la colère des cieux et embrasèrent les guerriers trolls. Les flammes élémentaires empêchèrent les trolls de se régénérer et de soigner les blessures qui les torturaient, et consumèrent leur âme de l'intérieur.

Alors que les armées trolls tentaient de se disperser et de s'enfuir, les armées de Thoradin les pourchassèrent et les massacrèrent jusqu'aux derniers. Les trolls ne parvinrent jamais à se remettre complètement de cette défaite et l'histoire n'a jamais fait mention d'une nation trolle depuis ce jour. Assurés que Quel'Thalas était sauvée de la destruction, les elfes firent acte d'allégeance et d'amitié envers la nation d'Arathor et à la lignée de son roi, Thoradin. Humains et elfes allaient entretenir des relations pacifiques pendant les siècles à venir.

Les Gardiens de Tirisfal

2.700 ans avant Warcraft I

Débarrassés des trolls dans les contrées du Nord, les elfes de Quel'Thalas se concentrèrent sur la reconstruction de leur glorieuse cité. Les armées victorieuses d'Arathor retournèrent chez elles dans les contrées du sud de Strom. La société des humains d'Arathor grandit et prospéra, mais Thoradin, craignant que son royaume ne vole en éclat s'il s'étendait trop rapidement, conserva Strom comme cœur de l'empire arathorien. Après des années de croissance et de commerce sans conflits, Le puissant Thoradin mourut de vieillesse, laissant la jeune génération d'Arathor étendre sans entrave l'empire au-delà du territoire de Strom.

La centaine de mages humains, à qui les elfes avaient à l'origine enseigné la magie, étendirent leurs pouvoirs et étudièrent beaucoup plus profondément les disciplines mystiques. Ces mages, choisis dès le départ pour leur forte volonté et leur noble esprit, avaient toujours utilisé la magie avec soin et responsabilité. Malgré cela, ils transmirent leurs secrets et leurs pouvoirs à une nouvelle génération qui n'avait pas vécu les rigueurs de la guerre et ne comprenait pas la nécessité de se restreindre. Ces jeunes magiciens commencèrent à pratiquer la magie pour leur propre intérêt plutôt que pour celui de leurs concitoyens.

L'empire grandit et s'étendit vers de nouvelles terres et les jeunes mages se répandirent également dans toutes les contrées méridionales. Se servant de leurs pouvoirs mystiques, ils protégeaient leurs frères des créatures sauvages et rendaient possible la construction de nouvelles cités états sur des terrains peu hospitaliers. Pourtant, au fur et à mesure que leurs pouvoirs s'accroissaient, les mages devenaient de plus en plus vaniteux et commençaient à s'isoler du reste de la société.

Dalaran, la seconde cité état arathorienne fut fondée sur les terres au nord de Strom. De nombreux sorciers émérites quittèrent le confinement étouffant de Strom et émigrèrent à Dalaran où ils pensaient être en mesure d'utiliser leurs nouveaux pouvoirs avec une plus grande liberté. Ces mages se servirent de leurs compétences pour bâtir les tours enchantées de Dalaran et puis se remirent à leurs études. Les citoyens de Dalaran toléraient les frasques des mages et bâtirent une économie forte sous la protection de leurs défenseurs adeptes de la magie. Pourtant, plus le nombre de mages pratiquant leur art augmentait, plus le tissu de la réalité entourant Dalaran s'affaiblissait et se fissurait.

Les sinistres agents de la Légion ardente, qui avaient été bannis lors de l'implosion du Puits d'éternité, furent de nouveau attirés vers ce monde par les incantations magiques et l'insouciance des mages de Dalaran. Ces démons, bien que relativement faibles, semèrent la confusion et le chaos dans les rues de Dalaran. La plupart des manifestations démoniaques n'étaient que des événements isolés et les magiocrates firent ce qui était en leur pouvoir pour étouffer de telles affaires. Les mages les plus puissants furent envoyés pour capturer ces démons, mais les agents isolés de la Légion ardente avaient souvent le dessus sur les mages qui perdaient tout espoir.

Les mois passèrent et la paysannerie superstitieuse commença à suspecter les sorciers qui les gouvernaient de leur cacher quelque chose de terrible. Les rumeurs de révolution commencèrent à courir dans les rues de

Dalaran alors que la paranoïa des citoyens les poussait à mettre en cause les motifs et les pratiques des mages qu'autrefois ils admiraient. Les magiocrates, apeurés à l'idée que les paysans se révoltent et que Strom ne choisisse d'agir contre eux, se tournèrent vers les seuls qu'ils pensaient pouvoir comprendre leur singulier problème : les elfes.

Après avoir entendu les magiocrates leur conter les activités démoniaques en cours à Dalaran, les elfes Adépchèrent rapidement leurs plus puissants sorciers dans les territoires humains. Les sorciers elfes étudièrent les courants d'énergies de Dalaran et rendirent des rapports détaillés sur toutes les activités démoniaques dont ils étaient témoins. Ils conclurent que malgré le nombre réduit de démons en liberté, la Légion elle-même resterait une grande menace tant que les humains continueraient à manier la magie.

Le Concile de Lune-d'argent, qui gouvernait les elfes de Quel'Thalas, signa un pacte secret avec les seigneurs magiocrates de Dalaran. Les elfes racontèrent l'histoire de l'ancienne Kalimdor et de la Légion ardente aux magiocrates, une histoire qui menaçait de les rattraper. Ils informèrent les humains que tant qu'ils utiliseraient leurs pouvoirs magiques, ils devraient protéger leurs concitoyens des agents maléfiques de la Légion. Les magiocrates proposèrent de désigner un champion mortel unique qui se servirait de l'ensemble de leurs pouvoirs afin de combattre les Légions dans une guerre secrète sans fin. Il fut assuré maintes fois que la majorité de l'humanité n'apprendrait jamais l'existence de ce Gardien ou de la menace de la Légion de peur qu'elle ne provoque des révoltes de panique paranoïaque. Les elfes acceptèrent cette proposition et fondèrent une société secrète qui prendrait en charge la sélection des Gardiens et les aiderait à juguler la montée du chaos partout dans le monde.

La société se réunissait en secret dans les clairières ombragées de Tirisfal, le lieu même où les hauts-elfes s'étaient installés pour la première fois en Lordaeron. En conséquence, ils nommèrent cette secte les Gardiens de Tirisfal. Les champions mortels choisis au fil du temps pour tenir le rôle de Gardien étaient dotés de pouvoirs incommensurables à la fois d'origine humaine et elfique. Bien qu'il ne pût y avoir qu'un seul Gardien à la fois, ils détenaient des pouvoirs tels qu'à eux seuls, ils pouvaient repousser les agents de la Légion lorsque celle-ci se manifestait dans le monde. Seul le Conseil de Tirisfal était autorisé à choisir un successeur digne d'assumer les responsabilités de Gardien. Quand un Gardien devenait trop vieux ou trop usé par cette guerre secrète contre le chaos, le Conseil en désignait un nouveau et transférait les pouvoirs du Gardien à son nouvel agent. Les générations passèrent et les Gardiens défendirent l'humanité de la menace invisible de la Légion ardente à travers tous les territoires d'Arathor et de Quel'Thalas. Arathor s'agrandit et prospéra alors que l'utilisation de la magie s'étendait à tout le royaume. Pendant ce temps, les Gardiens gardaient un œil vigilant sur les signes d'activité démoniaque.

Ironforge – L'éveil des nains

2.500 ans avant Warcraft I

Dans les temps anciens, après que les Titans eussent quitté Azeroth, leurs enfants, connus sous le nom de terrestres, continuèrent de modeler et de protéger les profondeurs du monde. Les terrestres n'avaient que faire des problèmes des races de la surface, n'aspirant qu'à sonder les obscures profondeurs de la terre.

Lorsque le monde fut bouleversé par l'implosion du Puits d'éternité, les terrestres en furent profondément affectés. Submergés par la douleur de la terre, ils perdirent en grande partie leur identité et s'isolèrent dans les chambres de pierre où ils étaient nés. Uldaman, Uldum, Ulduar... tels étaient les noms des anciennes cités de Titans où les terrestres avaient été modelés. Oubliés dans les ténèbres, les terrestres reposèrent en paix pendant près de huit mille ans...

Bien que l'on ne connaisse pas la cause de leur réveil, les terrestres d'Uldaman émergèrent du sommeil qu'ils s'étaient imposés. Ils découvrirent alors qu'ils avaient considérablement changé au cours de leur hibernation. Leurs carapaces de pierre s'étaient transformées en peau lisse, et leurs pouvoirs sur la pierre et la terre s'étaient estompés. Ils étaient devenus des créatures mortelles.

Après avoir pris le nom de « nains », les derniers des terrestres quittèrent les vastes souterraines d'Uldaman et s'aventurèrent de par le monde. Toujours fascinés par la sûreté et les merveilles des profondeurs, ils fondèrent un vaste royaume sous la plus haute des montagnes. Ils nommèrent ce lieu Khaz Modan, ou « Montagne de Khaz », en l'honneur du Titan modelleur, Khaz'goroth. Ils y bâtirent un autel pour leur père Titan, ainsi qu'une immense forge au cœur de la montagne. C'est ainsi que la cité qui se développa progressivement autour de cette forge prit bientôt pour tous le nom commun d'Ironforge (« Forgefer »).

Les nains, de nature passionnés par la taille des gemmes et des pierres, se mirent à exploiter les ressources des montagnes environnantes, à la recherche de minerais précieux. Satisfaits par leur existence souterraine, les nains ne ressentaient aucun besoin de se mêler de ce qui se déroulait à la surface...

Les Sept royaumes

1.200 ans avant Warcraft I

Strom était toujours le nœud central d'Arathor, mais tout comme Dalaran, de nombreuses nouvelles cités états avaient émergé sur tout le continent de Lordaeron. Gilnéas, Alterac et Kul Tiras furent les premières cités états à émerger, et bien qu'elles eussent toutes des coutumes et une économie propres, elles restèrent toutes fidèles à l'autorité unificatrice de Strom.

Sous la surveillance vigilante de l'Ordre de Tirisfal, Dalaran devint le centre névralgique de l'enseignement de la magie dans tout le pays. Les magiocrates qui gouvernaient Dalaran fondèrent le Kirin Tor, une secte spécialisée qui était chargée de rechercher et de cataloguer tous les sorts, artefacts et objets magiques connus de l'humanité.

Gilnéas et Alterac devinrent de fervents partisans de Strom et développèrent de puissantes armées qui explorèrent Khaz Modan dans les régions montagneuses du Sud. C'est pendant cette période que les humains rencontrèrent pour la première fois l'ancienne race des nains et voyagèrent jusque dans l'énorme cité souterraine d'Ironforge. Les humains et les nains partagèrent leurs secrets sur la forge du métal et l'ingénierie et se découvrirent un amour commun pour le combat et les contes.

La cité état de Kul Tiras, construite sur une grande île au sud de Lordaeron, développa une économie florissante basée sur la pêche et le transport maritime. Avec le temps, Kul Tiras bâtit une puissante flotte de vaisseaux marchands qui voyageaient à travers les contrées connues à la recherche de marchandises exotiques pour en faire le commerce et les vendre. Et alors que l'économie d'Arathor florissait, ses plus puissants éléments commençaient à se désagréger.

Plus tard, les seigneurs de Strom cherchèrent à transférer leurs domaines dans les luxuriantes contrées du nord de Lordaeron et quittèrent les arides contrées du sud. Les héritiers du roi Thoradin, les derniers descendants de la lignée des Arathis, déclarèrent que Strom ne devait pas être abandonnée et par là même s'attirèrent le mécontentement de l'ensemble des citoyens qui étaient également impatients de quitter le pays. Très loin au nord de Dalaran, les seigneurs de Storm bâtirent une nouvelle cité état qu'ils nommèrent Lordaeron. Le continent dans son ensemble tirerait son nom de cette cité état. Lordaeron devint un havre pour tous les pèlerins et tous ceux qui recherchaient la sérénité et la sécurité.

Les descendants des Arathis, abandonnés à même les murs tombant en ruine de l'ancienne Strom, décidèrent de voyager vers le Sud et de traverser les montagnes de Khaz Modan. Leur voyage prit fin après de longues saisons et ils s'installèrent dans les régions septentrionales du continent qu'ils nommeraient Azeroth. Ils fondèrent le royaume de Stormwind au Cœur d'une vallée fertile, royaume qui devint lui-même rapidement une puissance autosuffisante.

Le peu de guerriers restant à Strom décida d'y demeurer et de garder les anciens remparts de leur cité. Strom n'était plus le centre de l'empire, mais elle se développa en une nouvelle nation connue sous le nom de Stromgarde (ce qui signifie le « rempart-de-Strom »). Chaque cité état prospérait indépendamment des autres,

l'empire d'Arathor s'était effectivement désintégré. Alors que chaque nation développait ses propres coutumes et croyances, elles s'isolèrent graduellement les unes des autres. Les projets du roi Thoradin pour unir les hommes avaient fini par se perdre dans le néant.

Aegwynn et la chasse aux dragons

823 ans avant Warcraft I

Alors que les politiques et les rivalités des sept nations humaines suivaient leur cours, la lignée des Gardiens continuait à surveiller avec vigilance les faits et gestes du chaos. De nombreux Gardiens se succédèrent, mais un seul détenait à tout moment les pouvoirs magiques de Tirisfal. L'une des dernières Gardiennes de cette ère se distingua des autres comme une guerrière redoutable contre l'ombre. Aegwynn, une jeune humaine tempétueuse, obtint l'approbation de l'Ordre et hérita de la charge des Gardiens. Aegwynn pourchassa et éradiqua sans relâche les démons qu'elle trouvait mais elle remettait trop souvent en question l'autorité masculine du Conseil de Tirisfal. Elle pensait que les sages elfes et humains qui présidaient au Conseil étaient trop rigides dans leurs raisonnements et ne prévoyaient pas assez à l'avance la stratégie nécessaire à l'éradication définitive du conflit contre le chaos. Faisant preuve d'impatience pendant les discussions et les débats, elle aspirait à prouver sa valeur à ses pairs et ses supérieurs, et en conséquence préférait la bravoure à la sagesse dans les situations critiques.

Tandis que sa maîtrise des pouvoirs cosmiques de Tirisfal grandissait, Aegwynn apprit qu'un certain nombre de démons terrifiants erraient au Nord, sur le continent glacé de Northrend (la « déchirure du Nord »). Voyageant vers le lointain septentrion, Aegwynn traquait les démons dans la montagne. Elle y découvrit qu'eux-mêmes traquaient l'un des derniers grands dragons et qu'ils drainaient l'ancienne créature de ses propres pouvoirs magiques. Les puissants dragons, qui avaient fui l'évolution ininterrompue des sociétés mortelles, se retrouvèrent à armes égales contre la magie noire de la Légion. Aegwynn affronta les démons et avec l'aide des nobles dragons, les éradiqua. Pourtant, tandis que le dernier démon était banni de la surface du monde des mortels, une tempête violente éclata dans tout le Nord. Un gigantesque visage noir apparut dans le ciel au-dessus de Northrend. Sargeras, le roi-démon et seigneur de la Légion ardente se manifesta devant Aegwynn, entouré d'énergies maléfiques. Il avertit la jeune Gardienne que l'heure de Tirisfal allait bientôt sonner et que le monde se soumettrait bientôt devant l'invasion de la Légion.

Aegwynn l'orgueilleuse, se croyant à la hauteur du dieu menaçant, déchaîna ses pouvoirs contre l'avatar de Sargeras. Aegwynn, utilisant ses pouvoirs, défit avec une facilité déconcertante le seigneur-démon et réussit à détruire son enveloppe physique. Craignant que l'esprit de Sargeras ne soit toujours vivace, la naïve Aegwynn enferma sa carcasse à l'intérieur d'une des anciennes demeures de Kalimdor qui avaient été envoyées par le fond lors de l'implosion du Puits d'éternité. Aegwynn ne se douta pas que les choses s'étaient passées exactement comme Sargeras l'avait prévu. Elle venait par inadvertance de sceller le sort du monde des mortels car Sargeras, au moment où son enveloppe physique était détruite, avait transféré son esprit dans le corps affaibli d'Aegwynn. À l'insu de la jeune gardienne, Sargeras allait rester caché pendant de longues années dans les recoins les plus enfouis de son âme.

La guerre des Trois marteaux

230 ans avant Warcraft I

Les nains d'Ironforge vécurent en paix pendant de longs siècles. Pourtant, leur société prit trop d'importance pour rester dans les limites de leur cité-montagne. Et bien que Modimus Anvilmar, le haut-roi, gouvernât tous les nains avec justice et sagesse, trois factions puissantes avaient émergé de la société naine.

Le clan Bronzebeard (ce qui signifie « Barbe d'airain »), dirigé par le thane Madoran Bronzebeard, maintenait d'étroites relations avec le haut-roi et était le défenseur attitré de la montagne d'Ironforge. Le clan

Wildhammer (les « Marteau sauvage »), dirigé par le thane Khardros Wildhammer, s'était installé tout autour du pied de la montagne sur les contreforts et dans les combes, et avait pour projet de s'approprier davantage de pouvoirs sur la cité. La troisième faction, le clan des Dark Iron (ou « Sombrefer »), était dirigée par le thane-sorcier Thaurissan. Les Dark Iron se cachaient parmi les ombres au plus profond de la montagne et complotaient contre leurs cousins Bronzebeard et Wildhammer.

Pendant un certain temps, les trois factions maintinrent une paix fragile, mais les tensions éclatèrent lorsque le haut-roi Anvilmar mourut de vieillesse. Les trois clans dominants s'affrontèrent pour la domination d'Ironforge. La guerre civile naine fit rage sous la terre pendant des années. Les Bronzebeard, qui disposaient d'une armée permanente plus importante, finirent par bannir les Dark Iron et les Wildhammer de sous la montagne.

Khardros et ses guerriers Wildhammer émigrèrent vers le nord en passant par les portes de Dun Algaz et fondèrent leur propre royaume au cœur du lointain pic de Grim Batol. Là, les Wildhammer prospérèrent et redécouvrirent de nombreux trésors. Thaurissan et ses Dark Iron ne s'en sortirent pas si bien. Humiliés et furieux de leur défaite, ils jurèrent vengeance contre Ironforge. Menant son peuple loin au sud, Thaurissan fonda une cité (qu'il baptisa de son nom) dans les magnifiques Carmines. La prospérité et le passage du temps n'affaiblirent que peu la rancœur des Dark Iron envers leurs cousins. Thaurissan et sa femme, Modgud la sorcière, lancèrent un assaut bicéphale contre Ironforge et Grim Batol. Les Dark Iron avaient l'intention de réclamer la gouvernance de Khaz Modan en sa totalité.

Les armées Dark Iron se jetèrent contre les forteresses respectives de leurs cousins et faillirent s'emparer des deux royaumes. Pourtant, Madoran Bronzebeard finit par mener son clan à une victoire décisive contre l'armée de sorciers de Thaurissan. Ce dernier prit la fuite avec ses servants et retourna en sécurité dans sa cité, ignorant ce qui se passait à Grim Batol, où l'armée de Modgud ne faisait pas mieux contre Khardros et ses guerriers Wildhammer.

Pendant la bataille, Modgud se servit de ses pouvoirs pour instiller la peur dans le cœur des guerriers ennemis. Des ombres se rangèrent sous ses ordres et des forces obscures jaillirent des profondeurs de la terre pour traquer les Wildhammer dans leur propre enceinte. Modgud finit par réussir à enfoncer les portes de la forteresse et à l'assiéger. Tandis que les Wildhammer se défendaient avec l'énergie du désespoir, Khardros lui-même se faufila entre les troupes déchaînées et tua la reine-sorcière. Sans leur reine, les Dark Iron furent devant la furie des Wildhammer. Ils rejoignirent en vitesse le sud et la forteresse de leur roi pour y trouver les armées d'Ironforge qui étaient venues soutenir celles de Grim Batol. Pris en étau entre deux armées, les forces Dark Iron restantes furent totalement anéanties.

Les forces alliées d'Ironforge et de Grim Batol se tournèrent alors vers le sud avec l'intention de se débarrasser une fois pour toutes de Thaurissan et de ses Dark Iron. Ils n'avaient parcouru qu'une courte distance que la fureur de Thaurissan se mua en sort prenant des proportions cataclysmiques. Cherchant à invoquer une créature surnaturelle qui lui assurerait la victoire, Thaurissan décida de faire appel aux anciennes puissances qui sommeillaient dans les entrailles de la terre. À son grand étonnement la créature qui émergea, et qui devait sceller son sort, était plus terrible que dans le plus horrible des cauchemars qu'il aurait pu faire.

Ragnaros, l'immortel seigneur du Feu et de tous les élémentaires de feu, avait été banni par les Titans lorsque le monde était encore tout jeune. Mais là, libéré de ses chaînes par l'appel de Thaurissan, Ragnaros fit de nouveau éruption dans le monde. La renaissance apocalyptique de Ragnaros en Azeroth fit voler en éclat les Carmines et érigea un volcan en fusion au centre de la dévastation. Ce volcan, que l'on connaît sous le patronyme de Pic Blackrock (le « pic du Rocher noir » en raison de sa couleur), avait surgi entre la gorge des Vents brûlants au nord et les Steppes ardentes au sud. Même si Thaurissan avait été tué par les forces qu'il avait déchaînées, ses compagnons qui avaient survécu finirent comme esclaves de Ragnaros et ses élémentaires. Ils demeurent encore aujourd'hui à l'intérieur du Pic.

Témoins de l'atroce destruction et des flammes se répandant dans les montagnes du sud, le roi Madoran et le roi Khardros interrompirent l'avancée de leurs armées et tournèrent rapidement les talons vers leur royaume, réticents à l'idée de faire face au terrifiant courroux de Ragnaros.

Les Bronzebeard retournèrent à Ironforge et reconstruisirent leur glorieuse cité. Les Wildhammer firent de même à Grim Batol. Pourtant, la mort de Modgud avait laissé une empreinte maléfique dans la forteresse creusée à même la montagne et les Wildhammer la déclarèrent inhabitable. Leur cœur était amer de la perte de leur foyer bien-aimé. Le roi Bronzebeard offrit aux Wildhammer un endroit où vivre dans l'enceinte d'Ironforge, mais les Wildhammer refusèrent en bloc. Khardros mena son peuple au nord vers les terres de Lordaeron. S'installant dans les forêts des Hinterlands, les Wildhammer sculptèrent la cité de Nid-de-l'Aigle, où ils se rapprochèrent de la nature et se lièrent même aux majestueux gryphons de la région.

Cherchant à maintenir les relations amicales et commerciales avec leurs cousins, les nains d'Ironforge bâtirent deux immenses arches, le Viaduc de Thandol, pour relier Khaz Modan et Lordaeron. Soutenus par le commerce mutuel, les deux royaumes prospérèrent. Après la mort de Madoran et de Khardros, leurs fils commanditèrent conjointement la construction de deux gigantesques statues en l'honneur de leur père. Les deux statues garderaient le passage vers les contrées méridionales qui étaient devenues volcaniques dans le sillage de la présence infernale de Ragnaros. Elles servaient d'avertissement à tous ceux qui voudraient attaquer les royaumes nains, en rappelant que les Dark Iron avaient payé pour leurs crimes.

Les deux royaumes entretenirent des liens étroits pendant quelques années, mais les Wildhammer, heurtés par les horreurs dont ils avaient été témoins à Grim Batol, choisirent de vivre à la surface sur les flancs de Nid-de-l'Aigle au lieu de creuser un vaste royaume à l'intérieur de la montagne. Les différences idéologiques entre les deux clans nains survivants finirent par leur faire prendre des chemins séparés.

Le dernier Gardien

45 ans avant Warcraft I

Les pouvoirs d'Aegwynn la Gardienne s'accrurent au fil des années. Elle se servit des énergies de Tirissfal pour étendre grandement sa durée de vie. Pensant naïvement qu'elle avait débarrassé la planète de Sargeras pour de bon, elle continua à défendre le monde contre les agents du roi-démon pendant environ neuf cents ans. Pourtant, le Conseil de Tirissfal finit par décréter que le mandat d'Aegwynn était venu à son terme. Le Conseil ordonna à Aegwynn de retourner à Dalaran pour qu'ils puissent choisir un successeur aux pouvoirs de Gardien. Mais Aegwynn, qui n'avait jamais fait confiance au Conseil, décida de choisir elle-même son successeur.

L'orgueilleuse Aegwynn avait prévu de donner naissance à un fils à qui elle léguerait tous ses pouvoirs. Elle n'avait pas l'intention de laisser l'Ordre de Tirissfal manipuler son successeur comme ils avaient essayé de la manipuler. Elle voyagea vers les régions du Sud d'Azeroth et y trouva l'homme parfait pour élever son enfant : un mage humain aux grandes qualités du nom de Nielas Aran. Aran était le mage officiel de la cour et conseiller du roi d'Azeroth. Aegwynn séduisit le mage et l'amena à concevoir avec elle un enfant. L'affinité naturelle de Nielas pour la magie allait circuler dans le sang de l'enfant et influencer les choix tragiques qu'il ferait plus tard. Les pouvoirs de Tirissfal furent également légués à l'enfant même s'ils ne devaient se révéler qu'à sa maturité physique.

Le temps passa et Aegwynn donna naissance à son fils dans un bosquet à l'écart du monde. Le baptisant Medivh, ce qui signifie « gardien des secrets » dans la langue des hauts-elfes, Aegwynn croyait que son enfant grandirait et prendrait sa place en tant que Gardien. Malheureusement, l'esprit malveillant de Sargeras, qui s'était dissimulé en elle, avait pris possession de l'enfant sans défense alors qu'il était encore dans le ventre de sa mère. Aegwynn ne se doutait pas que le nouveau Gardien du monde était déjà possédé par son plus grand ennemi.

Certaine que son bébé était sain et bien portant, Aegwynn présenta le jeune Medivh à la cour d'Azeroth et le lui confia afin qu'il soit élevé par son père et le peuple des hommes. Elle alla ensuite errer dans la nature sauvage se préparer à la fin de sa vie. Medivh grandit et devint un garçon robuste mais ne se doutait pas des pouvoirs potentiels de son héritage tirissfalin.

Sargeras attendit le moment où les pouvoirs du jeune homme se manifestèrent pour sortir de sa torpeur. Medivh atteignit l'adolescence. Il était déjà très populaire en Azeroth grâce à ses prouesses magiques et

partait souvent à l'aventure avec ses deux amis, Llane, le prince d'Azeroth et Anduin Lothar, l'un des derniers descendants de la lignée des Arathis. Les trois garçons ne cessaient de semer le trouble dans tout le royaume, mais l'ensemble des citoyens les aimaient quand même.

Quand Medivh atteignit l'âge de quatorze ans, les pouvoirs cosmiques qui sommeillaient en lui se réveillèrent et se livrèrent bataille à l'esprit envahissant de Sargeras qui se tapissait dans son âme. Medivh tomba dans un état catatonique qui dura plusieurs années. Lorsqu'il se sortit de son coma, il s'aperçut qu'il était devenu adulte et que ses amis Llane et Anduin étaient devenus les régents d'Azeroth. Bien que son souhait ait été de se servir de ses incroyables nouveaux pouvoirs pour protéger ce pays qu'il appelait « foyer », l'esprit sinistre de Sargeras tourna ses pensées et ses émotions vers une fin insidieuse. Sargeras se délectait dans le cœur assombri de Medivh, car il savait que ses plans pour une seconde invasion du monde étaient pratiquement achevés et que le dernier des Gardien de ce monde l'aiderait à atteindre son but maléfique.

Chapitre III : Le destin funeste de Draenor

Kil'jaeden et le Pacte des ombres

Au moment où Azeroth était témoin de la naissance de Medivh, Kil'jaeden le Trompeur patientait et ruminait sa vengeance parmi ses adeptes dans le Néant distordu. Le fourbe seigneur-démon, sous les ordres de son maître Sargeras, préparait la seconde invasion de la Légion ardente en Azeroth. Cette fois-ci, il n'accepterait aucune erreur. Kil'jaeden pensait qu'il avait besoin d'une nouvelle force pour affaiblir les défenses d'Azeroth avant que la Légion ne foule à nouveau ce monde. Si les races telles que les elfes de la nuit et les dragons étaient forcées de lutter d'abord contre une nouvelle menace, elles seraient ensuite trop faibles pour opposer une réelle résistance à une nouvelle invasion de la Légion.

C'est à ce moment que Kil'jaeden découvrit le monde luxuriant de Draenor, flottant paisiblement à même la Ténèbre d'Au-delà. Terre des clans orcs à la culture chamanique et des draenei pacifiques, Draenor était aussi vaste qu'idyllique. Les nobles clans orcs parcouraient les prairies et chassaient pour le plaisir alors que les curieux draenei bâtissaient des cités rudimentaires sur les collines et les cimes qui dominaient le monde. Kil'jaeden savait que les habitants de Draenor détenaient un grand potentiel pour servir la Légion ardente s'ils parvenaient à les utiliser correctement.

Des deux races, Kil'jaeden comprit que les guerriers orcs étaient plus susceptibles d'être corrompus par la Légion. Il charma le plus chevronné des chamans orcs, Ner'zhul, de la même manière que Sargeras avait pris la reine Azshara sous son contrôle il y a plusieurs siècles. Se servant de l'astucieux chaman comme intermédiaire, le démon propagea le goût pour la guerre et la sauvagerie dans les clans orcs. Cette race spirituelle fut rapidement transformée en un peuple assoiffé de sang. Kil'jaeden poussa ensuite Ner'zhul et son peuple passer à la prochaine étape : se consacrer entièrement au massacre et à la guerre. Malgré cela, le vieux chaman, pressentant que son peuple serait esclave de la haine pour toujours, parvint tant bien que mal à résister aux ordres du démon.

Frustré par la résistance de Ner'zhul, Kil'jaeden rechercha un autre orc qui pourrait livrer son peuple aux mains de la Légion. Le seigneur-démon, ingénieux, découvrit la bonne âme qu'il recherchait – l'ambitieux apprenti de Ner'zhul, Gul'dan. Kil'jaeden promit à Gul'dan des pouvoirs incommensurables en échange de son obéissance aveugle. Le jeune orc devint un étudiant avide de magie démoniaque et devint le démoniste mortel le plus puissant de l'histoire. Il enseigna l'art des arcanes aux jeunes orcs et s'efforça d'éradiquer les traditions chamaniques orques. Gul'dan montra à ses frères cette nouvelle sorte de magie, un pouvoir tout nouveau et terrible qui annonçait des funestes destins.

Kil'jaeden, cherchant à resserrer son emprise sur les orcs, aida Gul'dan à constituer le Conseil des ombres, une secte secrète qui manipulait les clans et propageait l'utilisation de la magie démoniste partout dans Draenor. Alors que de plus en plus d'orcs commençaient à se servir de cette magie, les champs et les ruisseaux paisibles s'obscurcissaient et déclinaient. Avec le temps, les vastes prairies qui accueillait les orcs depuis des



générations s'atrophieraient, ne laissant derrière elles qu'un sol rouge aride. Les énergies démoniaques étaient en train de tuer le monde à petit feu.

L'avènement de la Horde

Les orcs devinrent de plus en plus agressifs sous le contrôle masqué de Gul'dan et de son Conseil des ombres. Ils construisirent des arènes gigantesques où les orcs affinaient leurs talents de guerriers dans des épreuves et des joutes mortelles. Pendant cette période, quelques chefs de clan parlèrent ouvertement de la dépravation de leur race. Un de ces chefs, Durotan du clan Frostwolf (ce qui signifie « Loup de givre »), avertit les siens de ne pas se complaire dans la haine et la colère. Ses paroles ne furent pas écoutées car des chefs plus influents comme Grom Hellscream du clan Warsong (ce qui signifie « Chant de guerre ») s'étaient mis en avant pour se faire le champion de ce nouvel âge de guerre et de domination.

Kil'jaeden savait que les clans orcs étaient quasiment prêts, mais il devait être certain qu'ils lui resteraient fidèles jusqu'au bout. En secret, il avait fait invoquer par le Conseil des ombres le vaisseau vivant de la destruction et de la fureur, Mannoroth le Destructeur. Gul'dan convoqua les chefs de clan et réussit à les convaincre de boire le sang enragé de Mannoroth pour les rendre totalement invincibles. Menés par Grom Hellscream, tous les chefs de clan excepté Durotan burent et par là même scellèrent leur destin d'esclaves de la Légion ardente. Aguerri par la fureur de Mannoroth, les chefs de clan communiquèrent involontairement leur assujettissement à leurs frères qui ne se doutaient de rien.

Dévorés par la malédiction de cette nouvelle soif de sang, les orcs cherchèrent à déchaîner leur furie sur quiconque se mettrait en travers de leur chemin. Sentant que le moment était venu, Gul'dan unifia les clans autrefois ennemis en une seule et invincible Horde. Toutefois, sachant que des chefs comme Hellscream ou Orgrim Doomhammer (ou « Orgrim Marteau funeste », du nom de son marteau magique) rivaliseraient pour sa suprématie, Gul'dan mit en place un chef fantoche à la tête de cette nouvelle faction. Blackhand le Destructeur, un seigneur de guerre particulièrement dépravé et vicieux, fut choisi en tant que marionnette de Gul'dan. Sous les ordres de Blackhand, la Horde partit se mettre à l'épreuve contre les innocents draenei.

En quelques mois, la Horde éradiqua presque tous les draenei habitants sur Draenor. Seuls une poignée de survivants éparpillés réussit à échapper au formidable courroux des orcs. Enflammé par la victoire, Gul'dan se délecta dans la force et la puissance de la Horde. Pourtant, il savait que sans ennemis à combattre, la Horde se consumerait elle-même dans d'interminables luttes intestines dans son appétit insatiable pour la gloire et le massacre.

Kil'jaeden apprit que la Horde était finalement prête. Les orcs étaient devenus la botte secrète de la Légion ardente. Le démon, dans sa fourberie, partagea ses secrets avec son maître, et Sargeras admit que l'heure de sa revanche avait sonné.

Chapitre IV : l'Alliance et la Horde

La Porte des ténèbres et la chute d'Azeroth

Warcraft : Orcs & Humans
(orcs & humains)

Alors que Kil'jaeden préparait la Horde à envahir Azeroth, Medivh continuait son combat contre Sargeras pour le contrôle de son âme. Le roi Llane, le noble monarque de Stormwind, s'inquiétait de plus en plus des ténèbres qui semblaient souiller l'esprit de son ancien ami. Il confia ses inquiétudes à Anduin Lothar, le dernier descendant de la lignée des Arathis, qu'il nomma son bras droit militaire. Pourtant, aucun d'eux n'aurait pu imaginer que la lente descente dans la folie de Medivh déclencherait les horreurs qui devaient survenir.

Comme dernier encouragement, Sargeras promit à Gul'dan de lui accorder de grands pouvoirs s'il acceptait de mener la Horde en Azeroth. À travers Medivh, Sargeras raconta au démoniste qu'il pouvait devenir un dieu vivant s'il réussissait à découvrir l'emplacement de la tombe sous-marine où la Gardienne Aegwynn avait enfermé le corps meurtri de Sargeras mille ans auparavant. Gul'dan accepta et décida qu'une fois les citoyens d'Azeroth vaincus, il trouverait la tombe légendaire puis réclamerait sa récompense. Certain que la Horde servirait ses desseins, Sargeras ordonna de débiter l'invasion.



Dans un effort conjoint, Medivh et les démonistes du Conseil des ombres ouvrirent un portail dimensionnel connu sous le nom de Porte des ténèbres. Cette Porte faisait le pont entre Azeroth et Draenor et était assez large pour que des armées puissent l'emprunter. Gul'dan commença par y envoyer des éclaireurs orcs pour étudier les terres qu'ils allaient devoir conquérir. Ceux qui revinrent assurèrent le Conseil des ombres que le monde d'Azeroth était mûr pour la cueillette.

Toujours convaincu que la corruption de Gul'dan détruirait son peuple, Durotan parla de nouveau ouvertement contre les démonistes. Le courageux guerrier clama que les démonistes étaient en train de détruire la pureté de l'esprit des orcs et que cette invasion précipitée leur serait fatale. Gul'dan, dans l'impossibilité de tuer un héros si populaire, fut forcé d'envoyer Durotan et ses Frostwolf en exil aux confins de ce nouveau monde. Après le passage des Frostwolf à travers la Porte, seuls quelques clans orcs les suivirent. Ces orcs montèrent rapidement une base d'opérations dans le Marais noir, une région marécageuse sombre et humide à l'extrême ouest du royaume de Stormwind. Pendant que les orcs étendaient leurs activités et exploraient ces nouvelles terres, ils se trouvèrent en conflit immédiat avec les défenseurs humains de Stormwind. Bien que ces escarmouches se terminassent généralement assez vite, elles illustraient bien les forces et les faiblesses des deux espèces rivales. Llane et Lothar ne furent jamais en mesure de rassembler assez de renseignements fiables sur le nombre de guerriers orcs et ne pouvaient qu'imaginer la force à laquelle ils devraient se confronter. Plusieurs années après, la majorité de la Horde des orcs était passée par la Porte jusqu'en Azeroth et Gul'dan considéra que le moment était venu de lancer la première vraie attaque contre l'humanité. La Horde lança toute sa puissance contre le royaume insouciant de Stormwind.

Pendant que les forces d'Azeroth et de la Horde s'affrontaient dans tout le royaume, des conflits internes commencèrent à peser sur les épaules des deux armées. Le roi Llane, qui pensait que ces orcs bestiaux étaient incapables de conquérir Azeroth, tint obstinément ses positions dans la capitale du royaume de Stormwind. Pourtant, le roi Lothar était persuadé que la bataille devait être menée de front contre l'ennemi. Il fut forcé de choisir entre ses convictions et sa loyauté envers son roi. Choissant de suivre son instinct, Lothar prit d'assaut la tour fortifiée de Medivh, nommée Karazhan, avec l'aide du jeune apprenti du magicien, Khadgar. Khadgar et Lothar réussirent à vaincre le Gardien possédé, qui était effectivement la source du conflit. En détruisant le corps de Medivh, Lothar et le jeune apprenti bannirent sans le savoir l'esprit de Sargeras dans les abysses. En conséquence, l'esprit pur et vertueux de Medivh eu également la permission de continuer à vivre... et à errer dans le plan astral pour les années à venir.

Malgré la défaite de Medivh, la Horde continua à dominer les défenseurs de Stormwind. Alors que la victoire de la Horde ne faisait plus de doute, Orgrim Doomhammer, l'une des grands chefs de clan orc, commença à percevoir la corruption perverse qui s'était étendue dans tous les clans depuis l'épisode de Draenor. Son vieux camarade, Durotan, sortit de son exil et l'avertit de nouveau de la trahison de Gul'dan. En représailles, les assassins de Gul'dan massacrèrent Durotan et sa famille, ne laissant en vie que son seul enfant mâle. Doomhammer ignorait que le fils de Durotan fut découvert par un officier humain, Aedelas Blackmoore, et réduit en esclavage.

Ce petit d'orc se révélerait un jour devenir le plus grand chef que son peuple ait connu.

Révolté par la mort de Durotan, Orgrim décida de libérer la Horde de son emprise démoniaque et assumait le rôle de chef de guerre de la Horde après avoir tué Blackhand, la marionnette corrompue de Gul'dan. Sous son commandement résolu, la Horde implacable finit par assiéger le Donjon de Stormwind. Le roi Llane avait gravement sous-estimé la puissance de la Horde et il avait été le témoin impuissant de la chute de son royaume et de la prise de contrôle par ces envahisseurs à la peau verte. Finalement, le roi Llane fut assassiné par l'une des plus fines tueuses du Conseil des ombres : Garona la demi-orque.

Lothar et ses guerriers, prenant le chemin du retour de Karazhan, espéraient juguler les pertes et sauver le pays de leur enfance, autrefois glorieux. Au lieu de cela, ils arrivèrent trop tard et aperçurent les ruines fumantes de leur royaume bien-aimé. La Horde des orcs continua de ravager le pays et réclama les terres environnantes. Obligés de se cacher, Lothar et ses compagnons firent le serment sinistre de reconquérir leurs terres à tout prix.

L'Alliance de Lordaeron

Warcraft II: Tides of Darkness
(La vague des ténèbres)

Le seigneur Lothar se joignit aux survivants de l'armée d'Azeroth, après leur défaite au Donjon de Stormwind, puis organisa un exode massif par la mer en direction du royaume au nord de Lordaeron. Convaincu que la Horde réussirait à soumettre l'humanité tout entière si personne ne l'arrêtait, les rois des sept nations humaines se réunirent pour se mettre d'accord et s'unifier dans ce qu'ils appelleraient plus tard l'Alliance de Lordaeron. Pour la première fois depuis presque trois mille ans, les nations disparates d'Arathor étaient de nouveau réunies sous une bannière commune. Au titre de Commandant suprême des forces de l'Alliance, le seigneur Lothar prépara son armée à recevoir la Horde.

Conseillé par ses lieutenants Uther Lightbringer, l'amiral Daelin Proudmoore et Turalyon, Lothar put ainsi convaincre les races semi-humaines de Lordaeron de la menace imminente. L'Alliance parvint à gagner la confiance des stoïques nains d'Ironforge et d'un petit nombre de hauts-elfes de Quel'Thalas. Les elfes, dont le chef était à ce moment Anasterian Haut-soleil, étaient tout à fait indifférents quant au conflit qui se préparait. Cependant, ils avaient une dette envers Lothar puisqu'il était le dernier descendant de la lignée des Arathis, qui avaient aidé les elfes quelques siècles auparavant.

La Horde, dont le chef était désormais Doomhammer, amena les ogres de sa terre natale de Draenor et engagea dans son armée les trolls des forêts désormais libres de l'empire Amani. Entretenant dans une campagne massive d'envahir le royaume nain de Khaz Modan et les confins méridionaux de Lordaeron, la Horde décima toute opposition sans ménager ses efforts.

Les batailles épiques de la Seconde guerre allaient d'escarmouches navales à grande échelle à des combats aériens dantesques. Cependant, la Horde réussit à trouver un puissant artefact, l'Âme du démon, dont elle usa pour asservir l'ancienne reine des dragons, Alexstrasza. Menaçant de détruire ses précieux œufs, la Horde força Alexstrasza à envoyer ses plus grands enfants à la guerre. Les nobles dragons rouges furent sommés de se battre pour la Horde, et c'est effectivement ce qui se produisit.

La guerre fit rage à travers les continents de Khaz Modan, Lordaeron et Azeroth. Comme prévu dans le déroulement de leur campagne au Nord, la Horde parvint à réduire en cendre les régions limitrophes de Quel'Thalas, et de cette façon à garantir que les elfes finiraient par se rallier à la cause de l'Alliance. Les plus grandes villes et cités de Lordaeron furent rasées et dévastées par le conflit. Malgré l'absence de renforts et les pires obstacles à surmonter, Lothar et alliés parvinrent à tenir leurs ennemis en échec. Cependant, pendant les derniers jours de la Seconde guerre, alors que la victoire de la Horde sur l'Alliance ne semblait plus faire de doute, une querelle terrible éclata entre les deux orcs les plus puissants d'Azeroth. Alors que Doomhammer préparait son assaut final contre la capitale de Lordaeron – un assaut qui aurait écrasé les derniers vestiges de l'Alliance - Gul'dan et ses partisans abandonnèrent leur poste et prirent la mer. Doomhammer, perplexe, ayant perdu presque la moitié de son contingent à cause de la trahison de Gul'dan, fut forcé de battre en retraite et de renoncer à sa plus grande chance de victoire sur l'Alliance.

Assouffé de pouvoir, Gul'dan, qui voulait absolument atteindre non moins que la divinité, se mit à la recherche désespérée de la tombe sous-marine de Sargeras qu'il pensait détenir les secrets de l'ultime pouvoir. Gul'dan, qui avait déjà fait soumettre ses congénères orcs pour devenir les esclaves de la Légion ardente, ne pensait plus à ses supposés devoirs envers Doomhammer. Soutenu par les clans Stormweaver (ce qui veut dire « Tisse-tempête ») et Twilight's Hammer (qui deviendra le « Marteau du crépuscule »), Gul'dan parvint à renflouer la tombe de Sargeras des fonds abyssaux. Pourtant, lorsqu'il ouvrit l'ancien caveau envahi par les eaux, il n'y trouva que des démons fous.

Cherchant à punir les orcs indisciplinés pour leur trahison lourde de conséquences, Doomhammer envoya ses forces tuer Gul'dan et ramener les renégats dans son giron. Pour son imprudence, Gul'dan fut lacéré à mort par les démons fous qu'il avait libérés. Leur chef étant mort, les clans renégats tombèrent rapidement devant les légions enragées de Doomhammer. Même si la rébellion avait été réprimée, la Horde était incapable de compenser les terribles pertes auxquelles elle avait dû faire face. La trahison de Gul'dan n'avait pas seulement permis à l'Alliance de reprendre espoir, elle avait aussi gagné du temps pour se regrouper et riposter.

Le seigneur Lothar, voyant que la Horde se perdait en luttes intestines, rassembla ses dernières forces et repoussa Doomhammer au Sud, vers le bastion en ruine de Stormwind. Là, les forces de l'Alliance piégèrent la retraite des orcs à l'intérieur de la forteresse volcanique du Pic Blackrock. Bien que le seigneur Lothar ait péri pendant la bataille au pied du Pic, son lieutenant, Turalyon, rallia les forces de l'Alliance à la dernière minute et refoula la Horde dans les épouvantables Marais des chagrins. Les forces de Turalyon parvinrent à détruire la Porte des ténèbres, le passage mystique qui connectait les orcs à Draenor, leur patrie. Coupée de ses renforts et éclatée de toute part par les luttes internes, la Horde finit par sombrer et tomber devant la puissance de l'Alliance.

Les clans orcs, éparpillés, furent rapidement encerclés et enfermés dans des centres d'internement sous bonne garde. Bien que la défaite sans appel de la Horde ne semblait faire aucun doute, certains demeuraient extrêmement sceptiques quant à l'instauration d'une paix durable. Khadgar, désormais archimage de renom, convainquit le haut commandement de l'Alliance de bâtir sur les ruines de la Porte des ténèbres la forteresse de Rempart-du-Néant qui servirait de poste de vigie et pourrait empêcher une nouvelle invasion de Draenor.

L'invasion de Draenor

Warcraft IIx: Beyond the Dark Portal
(Au-delà de la Porte des Ténèbres)

Alors que s'éteignaient les derniers brasiers de la Seconde guerre, l'Alliance prit des mesures radicales pour contenir la menace orque. Un certain nombre de camps d'internements assez importants destinés à accueillir les prisonniers orcs furent construits au sud de Lordaeron. Placé à la fois sous la garde des paladins et des soldats vétérans de l'Alliance, l'expérience de ce camp fut un grand succès. Bien que les orcs fussent tendus et impatients de retourner au combat, les différents gardiens de ces camps, basés dans l'ancienne prison fortifiée de Durnholde, maintenaient la paix et garantissaient un semblant d'ordre.

Pourtant, dans le monde infernal de Draenor, une nouvelle armée orque se préparait à frapper l'insouciant Alliance. Ner'zhul, ancien mentor de Gul'dan, rassembla les clans orcs survivants sous sa sinistre bannière. Soutenu par le clan Shadowmoon (ou « Lune-d'ombre », le vieux chaman projetait d'ouvrir des portes sur Draenor qui mèneraient la Horde vers des mondes nouveaux et vierges. Ces nouvelles portes avaient besoin d'énergie, énergie qu'il trouverait dans des artefacts enchantés présents sur Azeroth. Pour se les procurer, Ner'zhul rouvrit la Porte des ténèbres et y envoya ses féroces serviteurs. La nouvelle Horde, dont les chefs étaient des vétérans tels que Grom Hellscream et Kilrogg Deadeye (du clan des Bleeding Hollow ou « Creux sanglant »), surprit les défenses de l'Alliance et saccagea tout sur son passage. Sous les ordres précis de Ner'zhul, les orcs rassemblèrent rapidement les artefacts dont ils avaient besoin et fuirent en sécurité vers Draenor.

Le roi Terenas de Lordaeron, convaincu que les orcs projetaient une nouvelle invasion d'Azeroth, convoqua les lieutenants en qui il avait le plus confiance. Il ordonna au général Turalyon et à l'archimage Khadgar de mener une expédition à travers la Porte des ténèbres pour mettre fin à la menace orque pour de bon. Les troupes de Turalyon et de Khadgar marchèrent sur Draenor et frappèrent à plusieurs reprises les clans qu'ils rencontraient sur la Péninsule des flammes infernales. Malgré l'aide d'Alleria Windrunner la haute-elfe, du nain Kurdran Wildhammer et du soldat vétérans Danath Trollbane, Khadgar fut incapable d'empêcher Ner'zhul d'ouvrir ses portes vers d'autres mondes.

Ner'zhul finit en effet par ouvrir ses portes mais il n'avait pas prévu le terrible prix à payer pour cela. Les extraordinaires énergies des portes commencèrent à déchirer les fondations même de Draenor. Pendant que les troupes de Turalyon luttèrent désespérément pour retourner en Azeroth, le monde de Draenor commença à se fracturer. Grom Hellscream et Kilrogg Deadeye, prenant conscience que les plans insensés de Ner'zhul étaient sur le point de condamner la totalité de leur race, rassemblèrent les orcs restants et s'échappèrent vers la sécurité toute relative d'Azeroth.

Sur Draenor, Turalyon et Khadgar convinrent de faire le sacrifice suprême de détruire la Porte des Ténèbres de leur côté. Bien qu'il leur en coûterait la vie, et celle de leurs compagnons, ils savaient que c'était la seule façon de garantir la survie d'Azeroth. Et alors que Hellscream et Deadeye se taillaient un chemin entre les rangs des humains dans une tentative désespérée de s'échapper, la Porte des ténèbres explosa sur leur passage. Pour eux et les orcs qui avaient pu survivre sur Azeroth, il n'y aurait pas de retour en arrière.

Ner'zhul et le clan Shadowmoon, qui lui était resté fidèle, traversèrent la plus grande des portes nouvellement créées alors que de gigantesques éruptions volcaniques commençaient à morceler le monde de Draenor. Les mers en feu se soulevèrent et vinrent brûler les paysages en ruine alors que ce monde finit par être consumé dans une formidable explosion apocalyptique.

La naissance du roi-liche

Ner'zhul et ses partisans pénétrèrent dans le Néant distordu, ce plan éthéré qui connecte tous les mondes éparpillés à travers la Ténèbre d'Au-delà. Malheureusement pour eux, Kil'jaeden et ses sbires démoniaques les attendaient. Kil'jaeden, qui avait juré de se venger de Ner'zhul pour son orgueilleuse désobéissance, prit un

malin plaisir à réduire en lambeaux le corps du vieux chaman, morceau par morceau. Kil'jaeden maintint l'esprit du vieux chaman en vie, laissant ainsi Ner'zhul terriblement conscient des mutilations répugnantes que son corps avait subies. Ner'zhul supplia le démon de relâcher son esprit et de lui accorder la mort, mais le démon rétorqua que le Pacte de sang qu'ils avaient conclu il y a très longtemps était toujours en vigueur et qu'il avait encore une mission pour Ner'zhul.

L'échec des orcs dans l'invasion du monde pour le compte de la Légion ardente contraignait les démons à former une nouvelle armée pour semer le chaos dans tous les royaumes d'Azeroth. Cette dernière ne pourrait se permettre d'être la proie des mêmes petites rivalités et querelles intestines qui avaient empoisonné la Horde. Cette mission se devait d'être menée par un seul chef impitoyable. Cette fois-ci, Kil'jaeden ne pouvait se permettre d'échouer.

Maintenant l'esprit de Ner'zhul dans un état de stase incapacitante, Kil'jaeden lui donna une dernière chance de servir la Légion ardente ou de souffrir de supplices éternels. Encore une fois, Ner'zhul accepta imprudemment le pacte du démon. L'esprit de Ner'zhul fut placé à l'intérieur d'un bloc de glace solide comme un diamant spécialement conçu à cet effet, glace qui avait été récoltée aux confins du Néant distordu. Enfermé dans cette châsse de glace, Ner'zhul sentit la taille de sa conscience s'étendre des dizaines de milliers de fois. Perversi par les pouvoirs chaotiques du démon, Ner'zhul devint un être spectral aux pouvoirs insoupçonnés. C'est à ce moment-là que l'orc connu sous le nom de Ner'zhul disparut pour toujours et que naquit le roi-liche.

Les loyaux chevaliers de la mort de Ner'zhul et ses partisans Shadowmoon furent également transformés par les énergies chaotiques du démon. Les entrailles des lanceurs de sorts corrompus furent éparpillées et assemblées à nouveau pour former des liches squelettiques. Les démons s'étaient assuré que, même après la mort, les partisans de Ner'zhul le serviraient aveuglément.

Lorsque l'heure fut venue, Kil'jaeden expliqua la mission pour laquelle il avait donné naissance au roi-liche. Ner'zhul allait propager une peste mortelle et la terreur à travers Azeroth avec le but de mettre fin à la civilisation humaine. Tous ceux qui mourraient à cause de cette peste redoutable allaient devenir des morts-vivants et leur esprit serait lié à la volonté de fer de Ner'zhul pour l'éternité. Kil'jaeden promit que si Ner'zhul parvenait à accomplir sa sinistre mission, débarrasser le monde des humains, il serait libéré de sa malédiction et qu'on lui accorderait un nouveau corps en bonne santé à habiter.

Bien que Ner'zhul consentit volontiers malgré son apparente anxiété à jouer son rôle, Kil'jaeden demeurait sceptique quant à la loyauté de son pion. Laisser le roi-liche sans corps et piégé dans la châsse de cristal assurerait son obéissance à court terme mais le démon savait qu'il faudrait qu'il garde un œil vigilant sur lui. Pour cela, Kil'jaeden invoqua ses gardes-démons d'élite, les vampiriques Seigneurs de l'effroi pour surveiller Ner'zhul et s'assurer qu'il accomplissait bien son effroyable tâche. Tichondrius, le plus puissant et le plus rusé des Seigneurs de l'effroi, s'enthousiasma peu à peu pour ce défi. Il était fasciné par la virulence de cette peste et par le potentiel illimité du roi-liche pour le génocide.

La Couronne et le Trône de glace

Kil'jaeden renvoya la châsse de glace de Ner'zhul dans le monde d'Azeroth. Le cristal durci traversa le ciel étoilé en laissant une traînée derrière lui et s'écrasa sur le continent arctique désolé de Northrend, s'enfonçant profondément dans le glacier de la Couronne de glace. Le cristal de glace, endommagé par sa violente descente, semblait désormais ressembler à un trône, et l'esprit vengeur de Ner'zhul se répandit en son sein.

Depuis les profondeurs du Trône de glace, Ner'zhul commença à concentrer sa vaste conscience pour influencer les esprits des habitants originaires de Northrend. Sans trop d'effort, il réduisit en esclavage les esprits de nombreuses créatures indigènes, y compris les trolls des glaces et les féroces wendigos, puis il attira leurs frères maléfiques dans son ombre grandissante. Ses pouvoirs psychiques étaient presque illimités et il s'en servit pour former une petite armée qu'il abritait dans les labyrinthes sinueux de la Couronne de glace. Pendant que le

roi-liche apprenait à maîtriser ses capacités exponentielles sous la constante surveillance du seigneur de l'effroi, il découvrit une colonie humaine retirée à la lisière de la Retraite des dragons. Sur un coup de tête, Ner'zhul décida de tester ses pouvoirs sur ces humains, qui ne se doutaient de rien.

Ner'zhul lança une peste de non-mort qui provenait des profondeurs du Trône de glace jusque dans les déserts arctiques. Contrôlant la peste de sa seule volonté, il la conduisit tout droit vers le village des humains. En l'espace de trois jours, tous les colons étaient morts, mais peu après, les villageois décédés se relevèrent sous forme de cadavres zombifiés. Ner'zhul avait la capacité de ressentir leur esprit et leurs pensées comme s'ils étaient les siens. La cacophonie furieuse dans son crâne ne fit que renforcer les pouvoirs de Ner'zhul, comme si leurs esprits lui fournissaient la nourriture dont il avait grandement besoin. Il trouvait que c'était un jeu d'enfant de contrôler les faits et gestes de ses zombis et de les diriger pour accomplir toutes sortes de choses.

Au cours des mois suivants, Ner'zhul continua de faire des expériences avec sa peste de non-mort en soumettant tous les habitants humains de Northrend. Son armée de morts-vivants grandissant chaque jour, il savait que le temps était venu de réellement tester ses pouvoirs.

La bataille de Grim Batol

Pendant ce temps, au sud, dans les territoires déchirés par la guerre, les survivants épars de la Horde luttèrent pour leur survie. Bien que Grom Hellscream et son clan Warsong eussent échappé à leur capture, Deadeye et son clan Bleeding Hollow furent encerclés et placés dans les camps d'internement de Lordaeron. En dépit de ces révoltes coûteuses, les gardiens des camps rétablirent bientôt la situation et reprirent le contrôle sur ces attaques brutales.

Cependant, inconnue de l'Alliance, une grande armée composée d'orcs errait encore en liberté au Nord, dans les terres désolées de Khaz Modan. Le clan des Dragonmaw (ou « Gueule de dragon »), dont le chef était l'infâme démoniste Nekros, se servait d'un ancien artefact connu sous le nom de l'Âme du démon pour contrôler Alexstrasza, la reine des dragons, ainsi que ses sujets. En la prenant en otage, Nekros forma une armée secrète dans la forteresse abandonnée (certains diraient maudite) par les Wildhammer de Grim Batol. Projetant de déchaîner ses forces et ses puissants dragons contre l'Alliance, Nekros espérait réunifier la Horde et continuer sa conquête d'Azeroth. Sa vision ne fit pas long feu : un petit groupe de combattants résistants mené par Rhonin, un mage humain, parvint à détruire l'Âme du démon et à libérer la reine des dragons de l'emprise de Nekros.

Dans leur fureur, les dragons d'Alexstrasza détruisirent Grim Batol et réduisirent en cendres la plus grande partie du clan Dragonmaw. Les grands plans de réunification de Nekros s'effondrèrent au moment où les troupes de l'Alliance encerclèrent ce qui restait des troupes orcs et les jetèrent dans le camp d'internement qui les attendait. La défaite du clan Dragonmaw marque la fin de la Horde et la fin de la soif sanguinaire des orcs.

La léthargie des orcs

Les mois passèrent, et davantage de prisonniers orcs furent capturés et placés en camp d'internement. Lorsque les camps commencèrent à déborder, l'Alliance fut contrainte d'en construire de nouveaux dans les plaines au sud des montagnes d'Alterac. Pour entretenir et ravitailler le nombre grandissant de camps, le roi Terenas préleva un nouvel impôt sur les nations de l'Alliance. Cet impôt et les tensions politiques accrues à propos de litiges frontaliers, créèrent une agitation généralisée. Le pacte fragile qui avait soudé ensemble les nations humaines dans les heures les plus noires semblait pouvoir se briser à tout moment.

Au milieu de toute cette agitation politique, de nombreux gardiens de camp commencèrent à remarquer un changement troublant concernant les prisonniers orcs. Les efforts des orcs pour s'échapper des camps ou même pour déclencher des bagarres entre eux avaient fortement diminué en fréquence avec le temps. Les orcs étaient de plus en plus distants et léthargiques. Même si c'était difficile à croire, les orcs, qu'on tenait pour la race

la plus agressive qui ait jamais vécu en Azeroth, avait totalement perdu toute volonté de combattre. Cette étrange léthargie déconcerta les dirigeants de l'Alliance et continua à faire des victimes chez les orcs qui s'affaiblissaient à grande vitesse.

Certaines personnes avancèrent des hypothèses comme quoi une étrange maladie, que seuls les orcs pouvaient contracter, avait déclenché cette léthargie déconcertante. Mais l'archimage Antonidas de Dalaran proposa une approche différente. Rassemblant tout ce qu'il pouvait sur l'histoire des orcs, Antonidas apprit que ceux-ci avaient été sous l'influence écrasante de pouvoirs démoniaques pendant des générations. Il pensait que les orcs avaient été corrompus par ces pouvoirs avant même leur première invasion d'Azeroth. Visiblement, les démons avaient modifié le sang des orcs pour que ces brutes bénéficient d'une force d'une endurance et d'une agressivité surnaturelle.

Antonidas déclara que la léthargie générale qui frappait les orcs n'était en fin de compte pas une maladie, mais une conséquence du sevrage racial dû aux pouvoirs volatiles du démoniste qui faisait d'eux des guerriers sans peur et assoiffé de sang. Bien que les symptômes fussent clairs, Antonidas fut incapable de trouver un remède contre l'état actuel des orcs. Puis, de nombreux mages et quelques dirigeants notables de l'Alliance soutinrent que trouver un remède pour les orcs serait une entreprise imprudente. Désormais seul concerné par le mystérieux état des orcs, Antonidas conclut que le remède se devrait d'être spirituel.

La nouvelle Horde

Le chef des gardiens des camps d'internement, Aedelas Blackmoore, surveillait les prisonniers orcs depuis Durnholde, sa prison fortifiée. Un orc en particulier avait toujours retenu son attention : le petit orphelin qu'il avait trouvé presque dix-huit ans plus tôt. Blackmoore avait éduqué le petit garçon comme un esclave privilégié et l'avait baptisé Thrall (ce qui pourrait justement à peu près se traduire par « Serf » ou « Esclave »). Blackmoore lui enseigna la tactique, la philosophie et le combat. Thrall subit même un entraînement de gladiateur. Tout du long, le gardien corrompu chercha à faire de cet orc une arme.

Malgré une éducation sévère, le jeune Thrall grandit et devint un orc solide et vif d'esprit. Il savait en son for intérieur qu'il ne pourrait pas se contenter d'une vie d'esclave. De plus en plus mature, il apprit l'histoire de son peuple, les orcs, qu'il n'avait jamais côtoyés, car après leur défaite, la plupart d'entre eux avaient été placés en camps d'internement. Les rumeurs prétendaient que Doomhammer, le chef des orcs, s'était échappé de Lordaeron et qu'il avait pris le maquis. Seul un clan de voleurs opérait encore en secret pour tenter d'échapper à la surveillance vigilante de l'Alliance.

Thrall, plein de ressource mais inexpérimenté, décida de s'échapper de la forteresse de Blackmoore et se mit à la recherche de ses semblables. Pendant son voyage, Thrall visita les camps d'internement et trouva que sa race, autrefois si puissante, était étrangement craintive et léthargique. N'ayant pas trouvé les fiers guerriers qu'il avait espéré trouver, Thrall se mit en route pour trouver le dernier chef orc invaincu, Grom Hellscream. Constamment poursuivi par les humains, Hellscream tenait néanmoins à la volonté insatiable de la Horde de se battre. Uniquement soutenu par son clan, les Warsong, Hellscream continua sa guérilla souterraine contre l'oppression de son peuple aux abois. Malheureusement, Hellscream n'avait toujours pas trouvé un moyen de sortir les prisonniers orcs de leur stupeur. Thrall, impressionnable, inspiré par l'idéalisme de Hellscream, développa une forte empathie pour la Horde et ses traditions guerrières.

Recherchant la vérité sur ses propres origines, Thrall voyagea vers le Nord pour y rencontrer le légendaire clan Frostwolf. Thrall apprit que Gul'dan avait envoyé les Frostwolf en exil au tout début de la Première guerre. Il découvrit également qu'il était le fils et l'héritier de Durotan, un héros orc et le véritable chef des Frostwolf, assassiné dans la nature sauvage environ vingt ans plus tôt.

Sous la tutelle du vénérable chaman Drek'Thar, Thrall étudia l'ancienne culture chamanique de son peuple qui avait été oubliée sous l'autorité maléfique de Gul'dan. Avec le temps, Thrall devint un chaman puissant et prit la place qui lui revenait de chef des Frostwolf exilés. Doté des pouvoirs des éléments et résolu à découvrir sa

destinée, Thrall se mit en route pour libérer les clans captifs et débarrasser sa race de la corruption démoniaque. Pendant ses voyages, Thrall retrouva Orgrim Doomhammer, le vieux chef de guerre, qui vivait en ermite depuis de nombreuses années. Doomhammer, qui avait été un ami intime du père de Thrall, décida de suivre le jeune visionnaire orc et de l'aider à libérer les clans prisonniers. Soutenu par la plupart des chefs de guerre vétérans, Thrall parvint en définitive à redonner vie à la Horde et à doter son peuple d'une nouvelle identité spirituelle.

Comme symbole de la renaissance de son peuple, Thrall retourna à la forteresse de Durnholde de Blackmoore et mit un terme aux projets de son ancien maître en assiégeant les camps d'internement. Cette victoire ne fut pas sans perte : pendant la libération d'un camp, Doomhammer périt dans la bataille.

Thrall récupéra le marteau de guerre légendaire de Doomhammer (le « Marteau funeste ») et revêtit son armure de plate noire pour devenir le nouveau chef de guerre de la Horde. Pendant les mois qui suivirent, la Horde de Thrall, restreinte mais versatile, ravagea les camps d'internement et empêcha l'Alliance de contrer ses ingénieuses stratégies. Encouragé par son meilleur ami et mentor Grom Hellscream, Thrall se démena pour s'assurer que son peuple ne serait plus jamais réduit en esclavage.

La guerre des Araignées

Pendant que Thrall libérait ses frères en Lordaeron, Ner'zhul continuait à bâtir son quartier général en Northrend. Une gigantesque citadelle fut érigée au-dessus du glacier de la Couronne de glace puis peuplée par les légions grandissantes des morts-vivants. Pourtant, alors que le roi-liche étendait son influence dans le pays, un empire mystérieux se mit sur sa route. L'ancien royaume souterrain d'Azjol-Nerub, qui avait été fondé par une race de sinistres araignées humanoïdes, envoya sa garde de guerriers d'élite pour attaquer la Couronne de glace et mettre fin à la tentative insensée du roi-liche de dominer le monde. À sa grande frustration, Ner'zhul découvrit que ces nérubiens malfaisants étaient immunisés non seulement contre la peste, mais aussi contre ses pouvoirs télépathiques.

Les seigneurs araignées nérubiens commandaient de grandes armées et disposaient d'un réseau souterrain qui s'étendait à environ la moitié de la largeur de Northrend. Leurs tactiques de frappes éclair sur la forteresse du roi-liche l'empêchèrent de s'installer durablement. Ner'zhul finit par gagner cette guerre contre les nérubiens à l'usure. Avec l'aide des sinistres Seigneurs de l'effroi et d'innombrables guerriers morts-vivants, le roi-liche envahit Azjol-Nerub et fit s'écraser leurs temples souterrains sur la tête des seigneurs araignées.

Les pouvoirs grandissants de nécromancien de Ner'zhul lui permirent de faire revenir à la vie les guerriers araignées immunisés contre la peste et de les plier à sa volonté. En hommage à leur ténacité et à leur intrépidité, Ner'zhul adopta le style architectural typique des nérubiens pour sa propre forteresse et ses bâtiments. Seul et sans plus d'opposition dans son royaume, le roi-liche débuta les préparatifs de sa véritable mission. Étendant sa vaste conscience jusque dans les contrées humaines, le roi-liche en appela à toute âme maléfique qui voudrait bien l'écouter...

Kel'Thuzad et la naissance du Fléau

Une poignée de puissants individus éparpillés à travers le monde entendit l'appel mental du roi-liche en provenance de Northrend. Le plus notable d'entre eux était l'archimage de Dalaran, Kel'Thuzad, qui était l'un des plus vieux membres du Kirin Tor, le conseil aux commandes de Dalaran. On le considérait comme un franc-tireur depuis des années parce qu'il insistait pour étudier les arts interdits de la nécromancie. Résolu à apprendre tout ce qu'il pouvait à propos du royaume de la magie et ses merveilleux mystères, il était frustré par les préceptes de ses pairs qu'il jugeait démodés et sans imagination. En entendant l'appel puissant provenant de Northrend, l'archimage concentra toute sa volonté pour communiquer avec la voix mystérieuse. Convaincu que le Kirin Tor était trop frileux pour saisir le pouvoir et le savoir inhérent aux arts obscurs, il se résigna à apprendre tout ce qu'il pourrait du surpuissant roi-liche.

Laisant derrière lui sa fortune et sa réputation politique prestigieuse, Kel'Thuzad abandonna les voies du Kirin Tor et quitta Dalaran pour toujours. Poussé par la voix persistante du roi-liche qui résonnait dans son esprit, il vendit tout ce qu'il possédait et mis de côté sa fortune. Voyageant seul en de nombreux lieux à la fois sur terre et sur mer, il finit par atteindre les côtes gelées de Northrend. Décidé à se rendre à la Couronne de glace et à offrir ses services au roi-liche, l'archimage passa au milieu des ruines ravagées par la guerre d'Azjol-Nerub. Kel'Thuzad se rendit tout de suite compte de l'ampleur et de la férocité des pouvoirs de Ner'zhul. Il commença à réaliser que s'allier avec le mystérieux roi-liche serait sage et potentiellement fructueux.

Après de longs mois de marche à travers des déserts arctiques rigoureux, Kel'Thuzad finit par atteindre le sombre glacier de la Couronne de glace. Il approcha audacieusement la citadelle obscure de Ner'zhul et fut étonné lorsque les gardes morts-vivants le laissèrent passer comme s'il était attendu. Kel'Thuzad descendit profondément dans la terre gelée et trouva son chemin jusqu'au cœur du glacier. Là, dans les cavernes sans fond de glace et d'ombres, il se prosterna devant le Trône de glace et offrit son âme au sinistre seigneur des morts. Le roi-liche était satisfait de sa dernière recrue. Il promit à Kel'Thuzad l'immortalité et de grands pouvoirs en échange de sa loyauté et son obéissance. Impatient de disposer du savoir et du pouvoir des ombres, Kel'Thuzad accepta sa première mission importante : se rendre dans le monde des hommes et inventer une nouvelle religion qui vouerait un culte au roi-liche, tel un dieu.

Pour aider l'archimage à accomplir sa mission, Ner'zhul laissa intacte l'humanité de Kel'Thuzad. Le sorcier âgé mais toujours charismatique était chargé d'utiliser ses pouvoirs d'illusion et de persuasion pour apaiser les masses opprimées et privées de leurs droits de Lordaeron et les faire entrer dans un état de confiance. Une fois cette confiance acquise, il leur offrirait une nouvelle vision de ce que la société pourrait devenir - ainsi qu'une nouvelle tête à couronner.

Kel'Thuzad retourna incognito à Lordaeron et, en l'espace de trois ans, se servit de sa fortune et de son intelligence pour assembler une confrérie clandestine d'hommes et de femmes partageant les mêmes sensibilités. Cette confrérie, qu'il nomma le Culte des damnés, promettait à ses acolytes l'égalité sociale et la vie éternelle en Azeroth en échange de leurs services et de leur obéissance envers Ner'zhul. Pendant des mois, Kel'Thuzad trouva de nombreux volontaires impatients de se livrer à ce nouveau culte parmi les ouvriers las et accablés de Lordaeron. Il fut étonnamment aisé pour Kel'Thuzad de parvenir à son objectif, à savoir, transformer la foi des citoyens en la Lumière sacrée en foi envers les ombres sinistres de Ner'zhul. Alors que le Culte des damnés grandissait en taille et en influence, Kel'Thuzad fit en sorte de cacher ses activités aux yeux des autorités de Lordaeron.

Avec le succès de Kel'Thuzad en Lordaeron, le roi-liche fit les derniers préparatifs pour l'assaut contre la civilisation humaine. Intégrant ses énergies pestilentielles dans des artefacts portables appelés « chaudrons de la peste », Ner'zhul ordonna à Kel'Thuzad de transporter ces chaudrons jusque dans Lordaeron, où ils devraient être dissimulés dans différents villages contrôlés par le culte. Ces chaudrons, protégés par les membres du culte eux-mêmes, agiraient ensuite comme des générateurs d'épidémie, propageant la peste suintante dans les fermes et les cités du nord de Lordaeron.

Les plans du roi-liche fonctionnaient à la perfection. De nombreux villages du nord de Lordaeron furent presque immédiatement contaminés. Tout comme en Northrend, les citoyens qui avaient contracté la peste mourraient et revenaient d'entre les morts pour servir servilement le roi-liche. Les membres du culte de Kel'Thuzad étaient impatients de mourir et de revenir d'entre les morts pour servir leur sinistre seigneur. Dans la perspective de l'immortalité à travers la non-mort, ils exultaient. Tant que la peste se propageait, un nombre croissant de zombies sauvages surgit dans les contrées du Nord. Kel'Thuzad contempla l'armée grandissante du roi-liche et la baptisa le Fléau, car bientôt, elle marcherait jusqu'aux portes de Lordaeron et débarrasserait l'humanité de la face du monde.

L'Alliance vole en éclats

Ignorant qu'un culte maléfique s'était formé sur leurs terres, les dirigeants des nations de l'Alliance commencèrent à se disputer au sujet de possessions territoriales et d'influence politique. Le roi Terenas de Lordaeron commençait à suspecter que le fragile pacte qu'ils avaient conclu pendant les heures les plus noires de l'Alliance ne durerait plus très longtemps. Terenas avait convaincu les chefs de l'Alliance de prêter de l'argent et des ouvriers afin d'aider à la reconstruction du royaume méridional de Stormwind, détruit pendant l'occupation orque en Azeroth. Les impôts élevés qui en résultèrent, sans compter les dépenses faramineuses pour entretenir et faire fonctionner les nombreux camps d'internement orcs, menèrent beaucoup de dirigeants, dont Genn Greymane de Gilnéas en particulier, à croire que leurs royaumes auraient plutôt intérêt à faire sécession avec l'Alliance.

Pour envenimer les choses, les hauts-elfes de Lune-d'argent rejetèrent brusquement leur allégeance envers l'Alliance, prétextant que la piteuse direction des humains avait mené à l'incendie de leur forêt pendant la Seconde guerre. Terenas refoula son impatience et rappela calmement aux elfes que Quel'Thalas n'aurait pas survécu si une centaine de courageux humains n'avaient donné leur vie pour la défendre. Néanmoins, les elfes décidèrent obstinément de prendre leur indépendance. Dans le sillage des elfes, Gilnéas et Stromgarde firent également sécession.

Bien que l'Alliance fût en train de sombrer, le roi Terenas gardait des alliés sur qui il pouvait compter. L'amiral Proudmoore de Kul Tiras ainsi que le jeune roi, Varian Wrynn d'Azeroth, restaient dévoués à l'Alliance. En outre, les sorciers du Kirin Tor, menés par l'archimage Antonidas, engagèrent le soutien inébranlable de Dalaran envers l'autorité de Terenas. Le plus rassurant de tous était l'engagement du puissant roi nain, Magni Bronzebeard, qui avait fait le serment que les nains d'Ironforge avaient une dette d'honneur infinie envers l'Alliance pour avoir libéré Khaz Modan de la domination de la Horde.

Chapitre V : Le retour de la Légion ardente

Le Fléau de Lordaeron

Warcraft III: Reign of Chaos
(Le règne du Chaos)

Après de longs mois de préparation, Kel'Thuzad et son Culte des damnés finit par donner le premier coup en propageant la peste de non-mort dans tout Lordaeron. Uther et ses paladins enquêtèrent dans les régions infectées dans l'espoir de trouver un moyen d'arrêter la peste. Malgré leurs efforts, celle-ci continua à se propager et menaçait de diviser l'Alliance.

Lors que les rangs des morts-vivants balayaient Lordaeron en long et en large, le prince Arthas, fils unique de Terenas, se mit à combattre le Fléau. Arthas parvint à tuer Kel'Thuzad, mais même sans lui, les rangs des morts-vivants gonflaient avec chaque soldat qui tombait pour la défense du pays. Frustré et limité par un ennemi qui semblait imbattable, Arthas prit de plus en plus de risques pour les vaincre. Les alliés d'Arthas finirent par le prévenir qu'il était en train de perdre son humanité.



La crainte et la résolution d'Arthas allaient causer sa perte. Il remonta la piste de la peste jusqu'à sa source à Northrend avec la ferme intention d'en finir avec la menace pour toujours. Au lieu de cela, le prince Arthas finit par tomber entre les griffes du roi-liche et de ses extraordinaires pouvoirs. Pensant que cela sauverait son peuple, Arthas brandit Frostmourne (ou « Deuillegivre »), l'épée runique maudite. Bien que cette épée lui accordât des pouvoirs incommensurables, elle vola également son âme et fit de lui le plus grand des Chevaliers de la mort du roi-liche. Défait de son âme et de sa santé mentale, Arthas mena le Fléau contre son propre royaume. Arthas finit par assassiner son père, le roi Terenas, et par écraser Lordaeron sous la domination de fer du roi-liche.

Le Puits de soleil - La chute de Quel'Thalas

Bien qu'il ait vaincu tous ceux qu'il considérait comme ses ennemis, Arthas était toujours hanté par le fantôme de Kel'Thuzad. Celui-ci expliqua à Arthas qu'il devait être ressuscité pour le bon déroulement de la prochaine phase du plan du roi-liche. Pour le ressusciter, Arthas devait amener la dépouille de Kel'Thuzad au Puits de soleil mystique caché dans le royaume éternel des hauts-elfes à Quel'Thalas.

Arthas et le Fléau envahirent Quel'Thalas et assiégèrent les défenses vacillantes des elfes. Sylvanas Windrunner, la générale des rôdeurs de Lune-d'argent, combattit vaillamment mais Arthas finit par éradiquer l'armée des hauts-elfes et par se frayer un chemin jusqu'au Puits de soleil. Avec cruauté et un sentiment de supériorité, il releva le corps d'entre les morts le corps meurtri de Sylvanas. Il en fit une banshee, vouée à exister dans la mort pour toujours et à servir l'homme qui avait conquis Quel'Thalas.

Enfin, Arthas plongea la dépouille de Kel'Thuzad dans les eaux du Puits de soleil. Bien que les puissantes eaux d'éternité se souillèrent par cet acte, Kel'Thuzad fut ressuscité et devint un sorcier-liche. Désormais beaucoup plus puissant, Kel'Thuzad expliqua la prochaine phase du plan du roi-liche. Le temps qu'Arthas et son armée de morts repartent vers le sud, il ne restait plus aucun elfe à Quel'Thalas. La terre glorieuse des hauts-elfes, qui avait tenu pendant plus de neuf mille ans, n'était plus.

Le retour d'Archimonde et la fuite vers Kalimdor

Une fois Kel'Thuzad de nouveau en lice, Arthas mena le Fléau vers Dalaran, au sud. Là-bas, la liche obtiendrait le puissant grimoire de Medivh et s'en servirait pour invoquer Archimonde et le faire revenir dans ce monde. À partir de là, Archimonde lui-même débiterait l'invasion finale de la Légion. Même les sorciers du Kirin Tor ne purent arrêter les forces d'Arthas et les empêcher de s'emparer du grimoire de Medivh. Bientôt, Kel'Thuzad disposa de tout ce qui était nécessaire pour ses sorts. Dix mille ans après sa première venue, le puissant démon Archimonde et ses hôtes surgirent une nouvelle fois dans le monde d'Azeroth. Pourtant, Dalaran n'était pas leur destination finale. Sous les ordres de Kil'jaeden, Archimonde et ses démons suivirent le Fléau des morts-vivants jusqu'en Kalimdor, partis pour détruire Nordrassil, l'Arbre monde.

Au beau milieu de ce chaos, un mystérieux prophète solitaire apparut pour guider les races mortelles. Il s'avéra qu'il n'était pas moins que Medivh, le dernier Gardien, revenu miraculeusement de l'Au-delà pour racheter ses péchés. Medivh raconta à la Horde et à l'Alliance que les dangers qu'ils affrontaient les forceraient à s'unifier. Medivh fut contraint de traiter avec chaque race séparément, se servant de prophéties et de ruses pour les guider par-delà l'océan vers le continent légendaire de Kalimdor. Les orcs et les humains devaient bientôt rencontrer la civilisation des Kaldorei, restée longtemps recluse. Les orcs, menés par Thrall, souffrirent d'une série de contretemps pendant leur voyage dans les Tarides de Kalimdor. Bien qu'ils se soient liés d'amitié avec Cairne Bloodhoof (chef de la tribu des « Sabot-de-Sang ») et ses puissants guerriers taurens, de nombreux orcs commencèrent à succomber à la soif de sang démoniaque qui les avait tourmentés pendant des années. Grom Hellscream, le plus valeureux des lieutenants de Thrall, trahit même la Horde en s'adonnant à ses plus bas instincts. Alors que Hellscream et ses loyaux guerriers traversaient fièrement la forêt d'Ashenvale, ils se frottèrent aux anciennes Sentinelles elfes de la nuit. Persuadé que les orcs étaient revenus envahir leur territoire, le demi-dieu Cénarius se dressa pour repousser Hellscream et ses orcs. Pourtant, ces derniers, succombant à une haine et une rage surnaturelle, parvinrent à tuer Cénarius et à corrompre les anciennes contrées forestières. Finalement, Hellscream racheta son honneur en aidant Thrall à vaincre Mannoroth, le seigneur démon qui avait souillé par la haine et la rage les orcs de sa lignée. Une fois Mannoroth mort, la malédiction qui touchait le sang des orcs prit fin.

Pendant que Medivh se consacrait à trouver les mots pour convaincre les orcs et les humains du besoin de s'unir, les elfes de la nuit combattaient la Légion secrètement, à leur manière. Tyrande Whisperwind, la haute prêtresse immortelle des Sentinelles elfes de la nuit, luttait désespérément pour empêcher les démons et les morts-vivants d'envahir les forêts d'Ashenvale. Tyrande prit conscience qu'elle avait besoin d'aide ; elle décida de réveiller les druides elfes de la nuit de leur torpeur millénaire. Invoquant le nom de son éternel amour, Malfurion Stormrage, Tyrande réussit à galvaniser ses défenses et à repousser la Légion. Avec l'aide de Malfurion, la nature elle-même se souleva pour vaincre la Légion et ses alliés du Fléau.

En recherchant davantage de druides en hibernation, Malfurion redécouvrit la prison souterraine dans laquelle il avait enchaîné son frère Illidan. Convaincu qu'Illidan les aiderait contre la Légion, Tyrande le libéra. Même si Illidan les aida effectivement pour un temps, il finit par prendre la fuite pour suivre ses propres intérêts.

Les elfes de la nuit rassemblèrent leurs forces et luttèrent contre la Légion ardente avec détermination. La Légion n'avait jamais cessé de désirer le Puits d'éternité, la source des énergies de l'Arbre monde et le cœur même du royaume des elfes de la nuit. Si l'attaque qu'ils avaient élaborée était un succès, les démons pourraient littéralement déchirer le monde.

La bataille du mont Hyjal

Sur les conseils de Medivh, Thrall et Jaina Proudmoore – la chef des forces humaines de Kalimdor – se rendirent compte qu'ils devaient mettre de côté leurs différends. De la même façon, les elfes de la nuit, menés par Malfurion et Tyrande, reconnurent qu'ils devaient s'unir s'ils espéraient pouvoir défendre l'Arbre monde. Dans un but commun, les races d'Azeroth travaillèrent de concert pour accroître les énergies de l'Arbre monde jusqu'à leur paroxysme. Doté des forces naturelles de ce monde, Malfurion parvint à déclencher la fureur primitive de Nordrassil, anéantissant complètement Archimonde et rompant la chaîne qui ancrant la Légion au Puits d'éternité. La bataille finale fit trembler le continent de Kalimdor jusque dans ses fondements. Incapable de tirer parti des énergies du Puits, la Légion ardente s'effondra sous les pouvoirs conjugués de l'armée des mortels.

L'ascension du Traître

Warcraft IIIx: The Frozen Throne
(Le Trône de glace)

Pendant que la Légion envahissait Ashenvale, Illidan fut relâché de la prison souterraine où il avait passé dix mille ans en captivité. Même si, au début, il chercha à apaiser ses congénères, il revêtit bientôt sa véritable forme et consuma les énergies d'un puissant artefact démoniste connu sous le nom de Crâne de Gul'dan. En l'utilisant, Illidan prit forme de démon et accrut fortement ses pouvoirs. Il put aussi disposer de certains souvenirs de Gul'dan, tout spécialement celle de l'emplacement de la tombe de Sargerass, le donjon insulaire où était cachée la dépouille de Sargerass, le Titan noir.

Irisé de pouvoirs et de nouveau libre d'errer dans le monde, Illidan se mit à rechercher sa place sur le grand échiquier du monde. Alors, Kil'jaeden rencontra Illidan et lui fit une offre qu'il ne voulut refuser. Kil'jaeden était irrité par la défaite d'Archimonde au mont Hyjal, mais il avait d'autres priorités que la vengeance. Pressentant que sa création, le roi-liche, devenait trop puissante pour rester sous son contrôle, Kil'jaeden ordonna à Illidan de détruire Ner'zhul et de mettre fin au Fléau des morts-vivants une bonne fois pour toutes. En échange, Illidan allait recevoir des pouvoirs incommensurables et une véritable place parmi les seigneurs de la Légion ardente qui avaient survécu.

Illidan accepta et se mit immédiatement en route pour détruire le Trône de glace, la châsse de glace en cristal dans lequel résidait l'esprit du roi-liche. Illidan savait qu'il aurait besoin d'un artefact puissant pour détruire le Trône. Se servant de ce qu'il avait appris des souvenirs de Gul'dan, Illidan décida de partir à la recherche de la tombe de Sargerass et de récupérer la dépouille du Titan noir. Rappelant certaines vieilles dettes des bien-nés à son égard, il entraîna les perfides nagas hors de leur sombre repaire sous-marin. Menés par l'habile sorcière nommée dame Vashj, les nagas aidèrent Illidan à atteindre les Îles brisées, où la tombe de Sargerass était prétendument située.

Alors qu'Illidan se mettait en route avec les nagas, la Sentinelle Maiev Shadowsong commença à suivre sa trace. Maiev avait été la geôlière d'Illidan pendant dix mille ans et l'idée de le capturer à nouveau la hantait. Pourtant, Illidan déjoua les ruses de Maiev et de ses guetteurs puis réussit à se procurer l'Œil de Sargerass. Avec cet Œil puissant en sa possession, Illidan voyagea vers Dalaran, l'ancienne cité des mages. Renforcé par le pouvoir de la cité, Illidan se servit de l'Œil pour lancer un sort destructeur contre la citadelle de la Couronne de glace du roi-liche dans la distante Northrend. L'attaque d'Illidan fit voler en éclats les défenses du roi-liche et rompit ce toit du monde. Au dernier moment, le sort destructeur d'Illidan fut arrêté lorsque son frère Malfurion et la prêtresse Tyrande arrivèrent pour aider Maiev.

Sachant que Kil'jaeden n'apprécierait pas son échec dans la destruction du Trône de glace, Illidan se réfugia dans la dimension déserte du nom d'Outreterre, là où flottaient les derniers vestiges de Draenor, l'ancienne patrie des orcs. De là-bas, il projetait d'échapper à la colère de Kil'jaeden et de penser à ce qu'il ferait ensuite. Après avoir réussi à arrêter Illidan, Malfurion et Tyrande retournèrent chez eux dans la forêt d'Ashenvale pour prendre soin de leur peuple. Maiev, quant à elle, avait du mal à renoncer et suivit Illidan jusqu'en Outreterre,

déterminée à le faire passer devant la justice.

L'avènement des elfes de sang

À cette époque, le Fléau des morts-vivants avait essentiellement transformé Lordaeron et Quel'Thalas en des terres toxiques, les Maletterres. Il ne restait que quelques poches de résistance. Une de ces poches, essentiellement composée de hauts-elfes, était menée par le dernier de la dynastie Haut-soleil : le prince Kael'thas. Kael, lui-même mage accompli, s'inquiétait de l'échec de l'Alliance. Les hauts-elfes pleurèrent la perte de leur royaume et décidèrent de se renommer elfes de sang en l'honneur de leurs congénères qui avaient succombé. Pourtant, alors qu'ils consacraient tout leur temps à tenir le Fléau à distance, ils souffraient énormément d'être coupés du Puits de soleil qui leur avait donné tous leurs pouvoirs. Cherchant désespérément à remédier à la dépendance due au manque de magie qui frappait leur peuple, Kael fit l'impensable : il renia l'ascendance bien-née de son peuple et rejoignit Illidan et ses nagas dans l'espoir de découvrir une nouvelle source d'énergie magique dont ils pourraient se servir. Les commandants restants de l'Alliance accusèrent les elfes de sang de trahison et les exilèrent définitivement.

Sans aucun endroit où aller, Kael et ses elfes de sang suivirent Dame Vashj en Outreterre pour l'aider à affronter Maiev, la Sentinelle, qui avait capturé Illidan. Avec les forces conjuguées des nagas et des elfes de sang, ils parvinrent à vaincre Maiev et à libérer Illidan de son emprise. Depuis l'Outreterre, Illidan rassembla ses forces pour frapper le roi-liche et sa forteresse de la Couronne de glace une seconde fois.

Guerre civile dans les Maletterres

Ner'zhul, le roi-liche, savait qu'il n'en avait plus pour longtemps. Emprisonné dans le Trône de glace, il soupçonnait Kil'jaeden de vouloir envoyer ses agents pour le détruire. Les dégâts causés par le sort d'Illidan avaient rompu le Trône, ce qui avait pour conséquence de faire perdre ses pouvoirs au roi-liche de jour en jour. Désespéré et pour sauver sa vie, il appela son plus grand serviteur mortel à ses côtés : le prince Arthas, le chevalier de la mort.

Bien que ses pouvoirs fussent amoindris à cause de la faiblesse du roi-liche, Arthas avait été impliqué dans une guerre civile dans Lordaeron. La moitié des forces mortes-vivantes en présence, menées par la banshee Sylvanas Windrunner, montèrent un coup d'état pour prendre le pouvoir dans l'empire mort-vivant. Arthas, mandaté par le roi-liche, fut contraint de laisser le Fléau entre les mains de son lieutenant, Kel'Thuzad, alors que la guerre s'intensifiait dans toutes les Maletterres.

Finalement, Sylvanas et ses morts-vivants rebelles (qui se firent nommer les Réprouvés) revendiquèrent Lordaeron, la capitale en ruine, comme la leur. Bâtissant leur propre bastion sous les décombres de la cité, les Réprouvés jurèrent de vaincre le Fléau et de bouter Kel'Thuzad et ses sous-fifres hors de leurs terres.

Affaibli mais déterminé à sauver son maître, Arthas atteint Northrend pour trouver sur son chemin les nagas d'Illidan et les elfes de sang qui l'attendaient. Lui et ses alliés nérubiens tentèrent d'arriver avant les forces d'Illidan au glacier de la Couronne de glace pour défendre le Trône de glace.

Le triomphe du roi-liche

Aussi affaibli qu'il fut, Arthas finit par déjouer les plans d'Illidan et atteignit en premier le Trône de glace. Se servant de Frostmourne, son épée runique, Arthas détruisit la prison de glace du roi-liche et libéra par conséquent le casque et le plastron enchantés de Ner'zhul. Arthas plaça le casque rayonnant d'un pouvoir incommensurable sur sa tête et devint le nouveau roi-liche. Les esprits de Ner'zhul et d'Arthas fusionnèrent en une seule et puissante entité, tout comme Ner'zhul l'avait prévu. Illidan et ses troupes furent forcés de se réfugier en Outreterre, déshonorés, pendant qu'Arthas devenait l'un des êtres les plus puissants que le monde ait jamais

connu.

À présent, Arthas, le nouveau roi-liche immortel réside à Northrend. Les rumeurs prétendent qu'il est en train de reconstruire la citadelle de la Couronne de glace. Kel'Thuzad, son homme de confiance, commande au Fléau dans les Maeterres. Sylvanas et ses rebelles réprouvés ne détiennent que les clairières de Tirisfal, une petite partie de ce royaume déchiré par la guerre.

Vieilles rancœurs – La colonisation de Kalimdor

Bien qu'ayant obtenu la victoire, les races mortelles se retrouvèrent dans un monde ravagé par la guerre. Le Fléau et la Légion ardente avaient éradiqué les civilisations de Lordaeron et il n'y avait plus grand-chose à détruire en Kalimdor. Il restait des forêts à soigner, des haches de guerre à enterrer et des royaumes à reconstruire. La guerre avait causé de profonds traumatismes chez toutes les races, mais elles s'étaient alliées pour tenter de tout recommencer depuis le début, à commencer par la difficile trêve entre l'Alliance et la Horde.

Thrall mena les orcs jusqu'au continent de Kalimdor, où ils fondèrent un nouveau royaume avec l'aide de leurs frères taurens. Baptisant leurs nouvelles terres Durotar d'après le nom du père assassiné de Thrall les orcs s'installèrent pour rebâtir leur civilisation autrefois si glorieuse. Maintenant que la malédiction des démons avait disparu, la Horde passa du mastodonte voué à la guerre à une coalition peu structurée et dédiée à la survie et la prospérité plutôt qu'aux conquêtes. Soutenu par les nobles taurens et les rusés trolls de la tribu Darkspear (ou « Sombre lance »), Thrall et ses orcs étaient impatientes d'entrer dans une nouvelle ère de paix dans leur propre royaume.

Le reste des forces de l'Alliance, sous les ordres de Jaina Proudmoore, s'installa dans le sud de Kalimdor. Sur la côte est des marécages d'Âprefange, les humains bâtirent la farouche cité portuaire de Theramore. Là, avec leurs alliés nains, ils se consacrèrent à leur survie sur une terre qui leur serait toujours hostile. Bien que les défenseurs de Durotar et de Theramore observassent une trêve provisoire, la sérénité coloniale, fragile, n'était pas faite pour durer.

La paix entre les orcs et les humains fut brisée par l'arrivée d'une vaste flotte de l'Alliance en Kalimdor. Sous les ordres du grand amiral Daelin Proudmoore (le père de Jaina), la puissante flotte avait fui Lordaeron avant qu'Arthas ne détruise son royaume. Après plusieurs mois d'une traversée éreintante, l'amiral Proudmoore recherchait tous les survivants de l'Alliance qu'il pouvait trouver.

L'armada de Proudmoore était une menace sérieuse à la stabilité de la région. En tant que héros décoré de la Seconde guerre, le père de Jaina était un ennemi juré de la Horde et il était déterminé à détruire Durotar avant que les orcs ne puissent vraiment prendre pied dans la région.

Le grand amiral contraignit Jaina à prendre une terrible décision : le soutenir pendant la bataille contre les orcs et trahir ainsi ses nouveaux alliés, ou bien lutter contre son propre père pour maintenir la paix fragile que l'Alliance et la Horde avaient réussi à conclure. Après mûre réflexion, Jaina choisit la deuxième solution et aida Thrall à vaincre son père qui avait perdu l'esprit. Malheureusement, l'amiral Proudmoore mourut dans la bataille avant que Jaina ne puisse se réconcilier avec lui ou prouver que les orcs n'étaient plus des monstres assoiffés de sang. En échange de sa loyauté, les orcs permirent aux troupes de Jaina de retourner, en toute sécurité, dans leur royaume de Theramore.