



# Warcraft II



## Die Verdammten

### Einleitung

Schon seit jeher bin ich besessen von Geheimnissen, von den Mythen und Mysterien dieser Welt – und den Welten die jenseits des Großen Dunklen liegen. Da meine Familie zu den wenigen wahrhaft wohlhabenden zählt, besaß ich das Privileg am Hofe von Lordaeron in die Bruderschaft des Pferdes - im Volksmund als "Ritter" bezeichnet – aufgenommen zu werden. Das Leben am Hofe verschaffte mir einen ungeheuren Zugang zu Wissen. Tage und Nächte, jede freie Minute verbrachte ich in Bibliotheken oder bei Gesprächen mit den vielen Reisenden, die nach Lordaeron kamen. Auch der Violetten Zitadelle von Dalaran konnte ich so manchen Besuch abstatten. Ich lernte vieles über die sieben Königreiche der Menschen, über die Völker der Zwerge, Gnome, Goblins, Trolle oder gar der geheimnisumwitterten Hochelfen von Quel'thalas. Diese wiederum, wie ich in meinen Studien gelernt habe, stammen von den uralten Nachtelfen aus dem fernen Kalimdor im Westen ab. Doch gibt es noch andere Völker und Länder, andere Wesen - Drachen, Dämonen oder gar die legendären Titanen ...

Viele Neuigkeiten von der Invasion der Orc genannten Kreaturen in Azeroth sind an Lordaerons Hof gedrungen. Wie es scheint, stammen diese Orcs wohl tatsächlich von einer anderen Welt. Des weiteren munkelt man, dass sie in Kontakt mit den wohl bösesten, niederträchtigsten und gefährlichsten Kreaturen stehen sollen, die dem Sterblichen Volk bekannt ist – den Dämonen. Fest steht, dass die dunklen Magier der Orcs - Necrolythen genannt - über die Macht verfügen, die Verstorbenen zurück ins Leben zu rufen. Faszinierend. Ich selbst scheine über ein beachtliches Talent an Magie zu verfügen, konnte mein Potenzial jedoch nie völlig entfalten. Meine Familie dient Lordaeron schon seit Generationen als Ritter, als Heerführer oder militärischen Berater. Von Zauberkundigen wird nicht viel gehalten. Man verlässt sich auf das, was man kennt, auf das Bodenständige. Ignorante Narren. Wie kann man sich Wissen gegenüber so verschließen? Eine Ausbildung bei den Kirin Tor von Dalaran hätte mir unzählige Möglichkeiten eröffnet – stattdessen führe ich Soldaten in den Kampf gegen betrunkenen Banditen, plaudere in sinnlosem Geschwatz mit überheblichen Botschaftern und messe meine Stärke in unnötigen Turnieren. Eine Verschwendung meiner Fähigkeiten – Fähigkeiten, über die ich zweifelsohne verfüge, die jedoch noch immer im Schatten liegen. An meinen Leben liegt mir nichts viel. Meine Familie sehe ich auf Grund der vielen Verpflichtungen am Hofe kaum, Freunde hatte ich noch nie besonders viele oder besonders gute. Das Leben am Hofe selbst, all das entnervende Gerede, der angebliche Rausch des Kampfes oder gar die Verkörperung der Tugenden, zu denen wir Ritter aufgefordert werden – all dies ist ohne Bedeutung für mich. Das einzige, was meinem Leben eine Bedeutung verschafft, ist das Erlangen von Wissen, das Aufdecken von Geheimnissen, das Lüften des großen Ganzen – oder viel mehr dessen Abermilliarden von Puzzlestücken.

Vielleicht bringt meine Reise nach Azeroth neue Erkenntnisse mit sich. Das Land hatte schrecklich unter dem Krieg mit den Orcs zu leiden. Bekannte Siedlungen und Städte wie Grand Hamlet oder Sunnyglade sollen wohl gefallen sein. Gerüchte über einen bevorstehenden Angriff auf die Zwillingstädte Goldshire und Moonbrook sind im Umlauf. Ich bin mit einigen anderen Rittern unter dem Kommando des legendären Großmarschalls Baraton unterwegs nach Stormwind. Wir sollen die Gerüchte über den Krieg überprüfen, Neuigkeiten mit nach Hause bringen und den Männern von Azeroth, wenn nötig, beistehen. Eine einzigartige Gelegenheit aus erster Nähe diese Orcs und ihre dunklen Kräfte und untoten Diener kennenzulernen. Bis jetzt sahen wir jedoch fast nur Tote und Ruinen. Allein, Baraton ist ein Narr. Auf dem nächsten Wege nach Stormwind, führt er uns durch undurchsichtige Wälder, die ideal für Hinterhalte geeignet sind. Die Spuren von größeren Truppenverbänden der Orcs ignoriert Baraton. Er ist der Meinung, dass Nichts und Niemand die Ritter von Lordaeron aufhalten kann. Mich und sechs weitere Mannen schickt er als Vorhut, um die Wälder zu erkunden ...

*Hinweis: Starten Sie die Kampagne mit dem Level 00 – Einleitung. Diese Karte dient lediglich als kurze Einführung der Geschichte und kann nicht gewonnen werden. Ihr Held erscheint in violett.*

## **Kapitel I – Dunkles Erwachen**

Schmerz, Blut, Qual ... Immer wieder blitzt das Bild meines Todes in mir auf. Mein Tod ... Schon immer begierig nach Wissen, nach den Mysterien dieser und anderer Welten, habe ich nun die ultimative Grenze überschritten, jene Grenze, von der gesagt wird, dass Niemand zurückkehren kann um von ihr zu berichten. Doch ich bin nun zurückgekehrt - wenn auch in einer unnatürlichen, geradezu pervertierten Form. Ich spüre die Ereignisse die in der Welt um mich vorgehen, doch ich kann sie nicht fassen und fühlen, schmecken oder riechen oder sehen, wie ich das früher getan habe. Alles spielt sich in einer nur schwer in Worte zu fassenden surrealen Dimension ab. Mir ist bewusst, dass ich nicht wahrhaftig das Jenseits des Todes betreten habe, sonder mich in einer Art Zwischenwelt befinde, weder lebend, noch tot.

Ich bin nun also das, was man einen Untoten nennt. Eine Zustand, der mich verwirrt. Ich bin mir nicht im klaren, wie mein Leben weitergehen soll ... kann ich meine Existenz als Leben bezeichnen? Ich verspüre große Verwirrung. Dunkel Erinnerungen, das Aufkeimen neuer Kräfte und großer Schmerz ringen in meinem Geist – nur unterbrochen durch die Erinnerung an meinen Tod. Nur über eines bin ich mir im Klaren: Ich wurde verraten!

Durch Großmarschalls Baratons unglaubliche Unfähigkeit als Truppenführer wurde ich den Tod gerissen. Dieser Tod war schmerzhaft – sehr schmerzhaft. In seiner nicht zu übertreffenden Arroganz schickte Baraton mich und meine viel zu wenigen Begleiter als Vorhut in diese verfluchten Wälder, wo es von Orcs nur so wimmelte. Es gibt andere Wege nach Stromwind, sicherere Wege, Wege, die nicht offensichtlich mit Indizien für große orcische Truppenverbände geschmückt waren. Aus allen erdenklichen Richtungen stürzten die gewaltige Armee der Orcs auf uns, um uns brutal niederzumetzeln, schlimmer als Schlachtvieh. Ich weiß nicht, was aus Baraton und dem Rest unserer Begleiter geworden ist. Doch ich werde herausfinden ob e noch lebt und falls er noch lebt, werde ich ihn meine Rache spüren lassen. Hass und Rachegelüste sind nun, in meinem dunklen, undefinierbaren Zustand, meine einzige Triebkraft. Allein, was nützt dies, so lange ich in diesem ... Kerker hier festsitze? Ich muss fliehen!

Meine Erinnerungen an meine dunkle Wiedergeburt sind sehr bruchstückhaft. Die Orcs müssen meine Leiche hier an diesen Ort gebracht und mit Dunkler Magie an mir experimentiert haben. Ich scheine nun über geheimnisvolle Kräfte zu verfügen oder mir Kräften bewusst zu sein, die bisher tief versteckt in mir schlummerten – wie ich schon immer vermutete. Vor meinem geistigen Auge kann ich Bilder dieses Kerker sehen. Ich sehe Orcs, Oger und noch unzählige Leichen - Überreste oder auch Versuchsexemplare für dunkle Experimente. Diese könnten mir von Nutzen sein. Ich sehe gefangene Menschen und Trolle, manche von ihnen lethargisch, andere geisteskrank und kampflustig. Allein einige gefangene Goblins scheinen wohl noch einigermaßen bei Verstand zu sein. Ich sehe dunkle Zellen und einen großen Säulengang ... und ich sehe eine große Treppe, ein Treppe die wohl aus diesem Gewölbe herausführt. Ich sehe auch Felsbrocken vor dieser Treppe, die den Weg versperren, vermutlich durch einen Erdbeben ausgelöst. Der Weg nach oben scheint also momentan versperrt, so lange man diese Felsen nicht beseitigen oder sprengen kann. ... Des weitere spüre in der Nähe eines Art dunklen Altars oder Tempels mindestens zwei fremde Präsenzen, meiner nicht unähnlich ... Untote, Ritter des Todes. Potentielle Gefahren, die ich beseitigen muss. Der Tempel wiederum könnte für mich unentbehrliches, dunkles Wissen enthalten. Es scheint, dass die Orcs sich sehr für dies beiden „Todesritter“ interessieren, wesentlich mehr als für mich ... dies wird ihr Verhängnis sein!

Ich weiß nicht mehr ob ich nur Tage, Wochen oder sogar Monate hier gefangen bin – die Zeit scheint an Bedeutung verloren zu haben. Doch ich nutze jede scheinbare Sekunde meiner Zeit um meine Kräfte zu entdecken. Ich spüre, dass ich dazu in der Lage bin, andere niedere Untote zu kontrollieren. In meiner Zelle liegen die verfaulten Überreste anderer Gefangener. Nach unzähligen Fehlschlägen habe ich nun herausgefunden, wie ich dieses Kadaver erwecken und mir Untertan machen kann. Diese Ghuls werden mein erster Schritt zur Freiheit sein – allein die Orcs haben das Erwachen meiner Diener bemerkt und stürzten kampfeslustig auf mich zu ....

## **Kapitel II – Ruinen**

Grelles, unerträgliches Sonnenlicht schlägt auf mich herab als ich endlich die Oberfläche betrete. Trotz der Schrecken und Qualen die ich während meiner grausamen Wiedergeburt erdulden musste, erscheint mir mein dunkler Kerker auf einmal wesentlich angenehmer als das Tageslicht. Der große Magier Kel'Thuzad von den Kirin Tor aus Dalaran meinte dereinst, wenn man lange genug in die Dunkelheit blicke, so werde man irgendwann selbst zur Dunkelheit ....

Nur mit Hilfe meiner sich immer mehr entfaltenden dunklen Kräfte ist es mir gelungen zahlreiche Ghuls und Skelettkrieger zu erwecken und mir diese untertan zu machen – doch auch die anderen Todesritter verfügen über untoten Krieger! Ihnen die Kontrolle über Ihre Diener zu entreißen gelingt mir momentan nur in dem ich sie vernichte. Zwei Todesritter habe ich besiegt, doch ich spüre weitere meiner ebenbürtigen Gegner – meine Kräfte sind noch nicht stark genug um zu sagen ob sich um Einen oder Hunderte handelt. Immerhin spüre ich vage ihr Vorgehen – untote Krieger werden bald aus den restlichen Winkeln meines dunklen Kerkers strömen und mich jagen. Ich spüre außerdem unheilvolle dämonische Präsenzen, die meine Peiniger zu unterstützen scheinen ...

Um mich herum sind nichts als Ruinen. Nachdem ich die große Treppe meines Kerkers emporgestiegen war, wurde mir langsam klar, dass sich mein Gefängnis in den unterirdischen Gewölben einer einst gewaltigen Burg der Menschen befinden musste. Und jetzt, da ich die Burg verlassen habe und von weiteren Ruinen umgeben bin, dämmert mir langsam, was dies für eine Ort sein muss – oder zumindest gewesen ist. Eine gewaltige Schlacht muss hier stattgefunden haben. Mächtige Katapulte, verheerende Zauber aber auch überirdische, dämonische Kräfte haben diese Burg und die umliegende Stadt vollkommen verwüstet. Noch immer scheinen die zerstörerischen magischen Kräfte nachzuwirken. Vielleicht ist dadurch auch der Erdbeben entstanden, der mir zuerst den Weg zur großen Treppe versperrt hat. Wie vortrefflich, dass die verrückten, aber wenigstens einigermaßen bei Verstand gebliebenen gefangenen Goblins aus dem in diesen Gewölben gelagerten Schwarzpulver Sprengstoff herstellen konnten. Dieser dunkle Kerker scheint einst eine Art Vorrats- und Munitionskeller der großen Burg gewesen zu sein. Ich hatte bereits Gerüchte darüber gehört, dass die Geisterbeschwörer von Azeroth vergeblich damit begonnen hatten, mit Schwarzpulver zu experimentieren. Allein, mir kam es äußerst gelegen! Die Goblins haben sich bei der Sprengung der Felsbrocken zwar selbst in die Luft gejagt, aber für mich und meine untoten Lakaien war der Weg zur großen Treppe damit frei.

Nachdem ich mich nun weit genug von den Überresten der Burg entfernt habe, werde ich in diesen Ruinen ein Lager aufschlagen. Meine Ghuls sollen mir als Arbeiter dienen! Die weniger zerstörten Gebäude könnten wieder in Stand gesetzt und für meine Zwecke umfunktioniert werden. Des Weiteren befinden sich zwischen den Trümmern mehrere halb ramponierte Katapulte, die sich möglicherweise irgendwie nutzen lassen könnten. Außerdem haben meine untoten Kundschafter kleinere Wälder und eine Goldmine ausgemacht. Vor allen Dingen aber gibt es hier mehr genug eines Rohstoffes, der für mich nun unentbehrlich sein wird – Leichen! Aus Ihnen sollen weitere Ghuls entstehen, die für mich arbeiten und kämpfen. Ich werde eine ganze Armee des Untodes aufstellen, um meine Feinde zu vernichten! In der Zwischenzeit werde ich versuchen, meine neuen Fähigkeiten weiter zu entfalten. Ich bin mir noch nicht sicher, ob ich es wagen soll selbst die Leichen verstorbener Ritter zu weiteren Todesrittern zu erwecken, oder ob ich meine Kräfte anderweitig einsetzen soll.

Die Zeit drängt! Wie vermutet strömen Untote und sogar Dämonen selbst aus der Burgruine um mich zu jagen. Durch meine dunklen Kräfte erspüre ich außerdem ein großes Lager der Orcs vor den Ruinen. Ich werde jeden Einzelnen meiner Feinde genau so qualvoll streben lassen, wie es mir „vergönnt“ war – und danach Einige von Ihnen vielleicht als Untote wieder erwecken, damit sie mir auf ewig dienen können!

## **Kapitel III – Verwüstung**

Niemand kann dem Tod auf ewig entkommen – und ich bin der personifizierte Tod! Weder die drei Todesritter und ihre untoten Lakaian, die sich um die Ruinen der Festung Stormwind sammelten und meine Vernichtung planten noch die Orcs des Backrock-Clan, welche außerhalb der Burgmauern ihr Lager aufgebaut hatten, konnten mir enttrinnen. Diese Orcs waren genau jene, die mich einst in den Wälder getötet hatten. Möglicherweise war es eben jene gewaltige Armee, die Stormwind niederbrannte – und ich bin ihnen damals direkt in die Arme gelaufen. Jeden einzelnen von ihnen, der mir in die Finger kam, habe ich massakriert. Von welcher mystischen Bösartigkeit diese Orc genannten Kreaturen auch getrieben wurden, war ich noch weitaus grauenvoller. Doch so viele Gegner ich auch brutal niedermetzte und mir als untote Diener zu Nutzen machte, ließ sich mein Hass nicht befriedigen. Die Rache an meinen Mördern und Peinigern hat mich nicht mit der Genugtuung erfüllt, die ich erwartet habe. Während meine anfängliche Verwirrung über mein neues Dasein langsam von mir weicht und während ich meine Kräfte fortan erweitere, scheint sich mein Zorn durch nichts zu mindern. Meine Wut droht mich immer mehr zu übermannen. Ich muss einen Weg finden, mich ihrer zu entledigen - Und ich erkenne einen Weg: Baraton! Er hat mich in den Tod geschickt, er ist direkt verantwortlich für alles, was ich erleiden. Musste. Ich werde Baraton, falls er denn noch unter den Lebenden weilt, mit der Welt der Schmerzen bekannt machen!

Während ich mich auf die Jagd nach Baraton begeben, sinne ich etwas über meine Wiedergeburt und meine neue Existenz nach. Von meiner Wiedererweckung weiß ich nicht mehr viel – nur einige wenige Bilder von orcische Necrolythen schwirren in meinem Kopf. Das und die Erinnerungen an große Qualen und gewaltige Schmerzen. Wie ich in den Gedanken der anderen Todesritter entnehmen konnte, scheine ich eine Art misslungenes Experiment zu sein. Ein fast schon mit überirdische Kräften und einem gewaltigen Wissen ausgestatteter dunkler Hexenmeister der Orcs, welcher den Namen Gul'dan trägt, hat mich und die anderen Todesritter erschaffen. Die anderen aber zeigen eine unerschütterliche Loyalität Gul'dan gegenüber. In diesen Todesrittern scheinen die Geister ehemaliger orcische Hexenmeister innezuwohnen, welche Gul'dan schon zu ihren Lebzeiten dienten. Nachdem ich meine mir ebenbürtigen Gegner vernichtet hatte untersuchte ich deren unheilvollen Waffen. Dies waren mit machtvollen Edelsteinen geschmückt, von denen eine nekromantische Magie ausging. Mehr konnte ich allerdings nicht herausfinden – nur, dass Gul'dan, bevor er seine Schöpfung vollendete, viele Experimente durchgeführt hatte. Gescheiterte Experimente, denen er sich zwischenzeitlich entledigt hatte. Ich allerdings konnte entkommen! Eines der Probleme mit den ersten, gescheiterten Todesrittern scheint die Loyalität gegenüber ihrer Erschaffern und den Orcs gewesen zu sein. Ich jedenfalls, scheine mein eigener Herr zu sein und werde nichts und Niemandem auf dieser Welt dienen.

Als ich zusammen mit Baraton und den anderen Rittern von Lordaeron nach einer längeren Seereise in Azeroth an Land kam, sind wir auf die idyllische Stadt Farpoint gestoßen. Weit nördlich der anderen Städte und Siedlungen von Azeroth und nicht all zu weit vom Zwergenreich Khaz Modan gelegen, hat Farpoint nichts von den Wirren und Schrecken des großen Krieges mitgekriegt – jedenfalls noch nicht. Es dürfte nur eine Frage der Zeit sein, bis die Orcs diese entlegene, unbedeutende Ansiedlung von ahnungslosen Schwächlingen genau so in Schutt und Asche legt wie alle anderen Städte! Baraton hat sich bei den Bewohnern von Farpoint eingeschmeichelt, da er davon überzeugt war, die Einwohner für seinen Zwecke gewinnen zu können. Als Zufluchtsort für Flüchtlinge aus Azeroth oder sogar als Vorposten für eine Offensive gegen die Orcs, so seine Worte, könnte sich Farpoint von großem Nutzen zeigen. Überhebliche und arrogante Worte – als ob ausgerechnet er allein irgendetwas in diesem Krieg ausrichten könnte. Wie dem auch sei, ich bin überzeugt, Baraton in Farpoint finden zu können! Und aus eben diesem Grunde werden nicht die Orcs sondern ich diese behütete und geradezu penetrant friedliche Stadt in eine ebensolche Ruine verwandeln wie die große Festung Stormwind! Ich habe den zerstörten Ruinen Stormwind einige noch lesbare Bücher entwendet, die Informationen zur Konstruktion von magischen Blitz- und Feuertürmen enthielten. Des Weiteren habe ich damit begonnen, Kreaturen zu erschaffen, die aus mehreren Leichenteilen zusammengesetzt sind – ich nenne Sie Monströsitäten. Während meiner Experimente mit Dunkler Magie habe ich auch versucht Kontakt mit den schrecklichsten aller Schrecken aufzunehmen - den Dämonen !

## **Kapitel IV – Kalte Rache**

Meine Erinnerungen an mein einstiges Mensch sein beginnen immer mehr zu verblassen. Ich kann mich kaum noch erinnern, was ich einst für ein Mensch gewesen bin. Bin ich überhaupt einer gewesen? Habe ich je ein wahrhaftiges Leben gehabt oder war mein Dasein eine einzige, sinnlose Aneinanderreihung von Pflichterfüllungen? Zwar erinnere ich mich an meine nicht zu sättigend Wissbegierde, doch im Vergleich zu meinem nun stetig wachsendem Wissen und der nicht endenden Erweiterungen meiner Kräfte erscheint mir mein vergangenes Ich als geradezu jämmerlich. Die Beherrschung Dunkler Magie und die Kontrolle über untote Kreaturen verschaffen mir eine Art kalter Befriedigung. Kälte ... Es hat sich wahrhaftig eine eisige Kälte in mir ausgebreitet. Alte, schon damals seltene Emotionen wie Freude, Liebe oder Leidenschaft haben für mich nun genau so wenig Bedeutung wie mein anfänglicher Hass und meine Rachegelüste, die mich beinahe zerfressen hätten. Ich habe mich mit meinem Zustand nicht nur abgefunden, ich begrüße ihn geradezu. Mein Tod und meine jetzige untote Existenz sind nun nichts mehr, für das ich mich rächen müsste. Die Erinnerungen an die Schmerzen und Qualen, welche ich erdulden musste, verblassen. Auch Schmerz, genau so wie alle anderen Emotionen, spielt für mich keine Rolle mehr. Vor Kurzem noch hätte ich dies alles wohl nicht für Möglich gehalten. Doch dieser Tage scheint meine sich langsam aber unaufhaltsam ausbreitende innere Kälte mich nur noch in meiner Effizienz zu steigern.

Die Stadt Farpoint war, genau wie von Baraton vorhergesehen, zu einem Zufluchtsort für Überlebende aus Azeroth geworden. Aber auch andere Völker, welche von den Schrecken des Krieges in Azeroth gehört hatten, begannen sich in Farpoint zu sammeln. - allen voran die Zwerge Greifeinreiter von Northeron. Doch gegen meine Armeen der Untoten konnte Nichts und Niemand bestehen. Das einst idyllische Farpoint ist der totalen Verwüstung anheim gefallen. Einzig Baraton war wieder Erwarten nicht zugegen. Wie ich jedoch durch das gewaltsame Eindringen in die Geister der Ritter von Farpoint erfahren konnte, ist dieser mit seinen treuen Gefolgsleuten weiterhin dabei, das von Krieg gezeißelte Azeroth auszukundschaften. Er hat einige seiner Ritter als Vorhut nach Farpoint gesandt und wird in absehbarer Zeit selbst zurückkehren. Einige der wenigen Einwohner Farpoints die ich am Leben lies werden Baraton mitteilen, dass ich für die Verwüstungen verantwortlich bin und er mich in den nördlichen Gletschern finden kann. Dort werde ich mich vorerst niederlassen und ihn erwarten. Obgleich mich die Rache nicht mehr so drängt wie einst, habe ich dennoch das Bedürfnis, Baraton niederzustrecken. Eine letztes emotionales Verlangen, dass mir noch geblieben zu sein scheint.

Meine Späher haben mir nun das Anrücken zweier Armeen verkündet. Baraton und seinen Truppen haben wie erwartet den Gletscher erklommen und wollen mich zur Rechenschaft stellen. Ausgezeichnet. Bei der zweiten, überraschend auftauchenden Armee scheint es sich um Untote zu handeln, angeführt von einem mächtigen Todesritter. Ich habe Versucht geistig mit ihm Kontakt zu knüpfen, worauf hin er sich als Teron Gorefiend zu erkennen gegeben hat. Als Gul'dans Marionette will er dessen größtes gescheitertes Experiment beseitigt wissen und hat meine Spur von Stromwind über Farpoint bis hin zu diesen Gletschern verfolgt. Offenbar bin ich ein Dorn im Auge des großen Hexenmeisters. Was mich angeht, kann dies auf ewig so belieben. Gorefiend und seinen untoten Lakaien werden mich nicht aufhalten!

Der Grund, warum ich mir diesen Gletscher als vorübergehende Festung ausgesucht habe liegt darin, dass dies eine letzte Ruhestätte für die mächtigen, Drachen genannten Wesen ist. Hierhin kommen sie um in Frieden zu sterben. Ich jedoch werde Ihnen ihre Ruhe nicht gönnen und sie als untote Frost Wurm in diese Welt zurückrufen! Sie werden machtvolle Verbündete für meine untote Armee sein!

Eigenartig - als ich die Überlebenden von Farpoint beauftragte, Baraton von mir zu berichten, musste ich lange über meinem einstigen Namen nachsinnen. Wenn ich jetzt darüber nachdenke, will er mir nicht mehr einfallen ... Unwichtig. Solche Gedanken stehen mir nur im Wege. Ich muss mich für die Schlacht rüsten!

## Epilog

Ogleich Teron Gorefiend und seien untoten Lakaien wahrhaft machtvoll und stark an der Zahl waren, konnte ich meinen Feind durch Taktik, List und durch meine nun völlig ausgeprägten Fähigkeiten im Umgang mit Dunkler Magie zermalmen Gorefiend selbst ließ ich, geschwächt und der Vernichtung nahe von Danna ziehen. Soll er ruhig Gul'dan kundtun, dass seine größte Fehlschöpfung, sein größtes gescheitertes Experiment mächtiger als all seinen anderen unheilvollen Kreaturen ist! Keiner seiner Todesritter, nicht mal Gorefiend, kann es mit mir aufnehmen! Die orcische Horde hat keinerlei Macht über mich.

Doch nicht nur meine untoten Kontrahenten, auch Baratons Armee wurde von meinem untoten Heer beseitigt. Baratons Armee war durchaus beachtlich. Er hatte sich die Hilfe anderer Völker zu Nutze gemacht – unter anderem die der Elfen. Höchstwahrscheinlich waren seien Verbündeten Mitglieder der Expeditionen anderer Rassen, die Azeroth auskundschaften wollten. Offenbar sind sich die anderen Völker nicht sicher, ob die Orcs nach den Verheerung in Azeroth Halt machen oder ob sie wohl früher oder später auch die anderen Völker bekriegen wollen. Doch trotz seiner Verbündeten wurden Baraton und jeder einzelne seiner Krieger getötet.

Mit der endgültigen Vernichtung meines Erzfeindes scheint auch der letzte Rest von Emotionen von mir gewichen zu sein. Außer einer kühlen Genugtuung verspüre ich rein gar nichts mehr. Die Erinnerungen an mein Dasein vor meinem Tod sind fast endgültig verblast.

Bevor Baraton in der Schlacht fiel rief er mir etwas zu. Zuerst konnte ich seine Worte nicht deuten. Es war ein Name. Erst viel später fiel mir ein, dass es vielleicht mein Name gewesen sein mag. Mein altes Ich jedoch ist nicht länger existent. Ich bin nun ein Geschöpf der Dunkelheit, ein machtvoller Beherrscher der finstersten Kräfte, ein Wesen jenseits von Leben und Tod – ein Todesritter!

**Das Schicksal unseres unbeugsamen, namenlosen Todesritters wird sich in der Warcraft II Menschen Kampagne „Exodus – Auszug aus Azeroth“ entscheiden!**