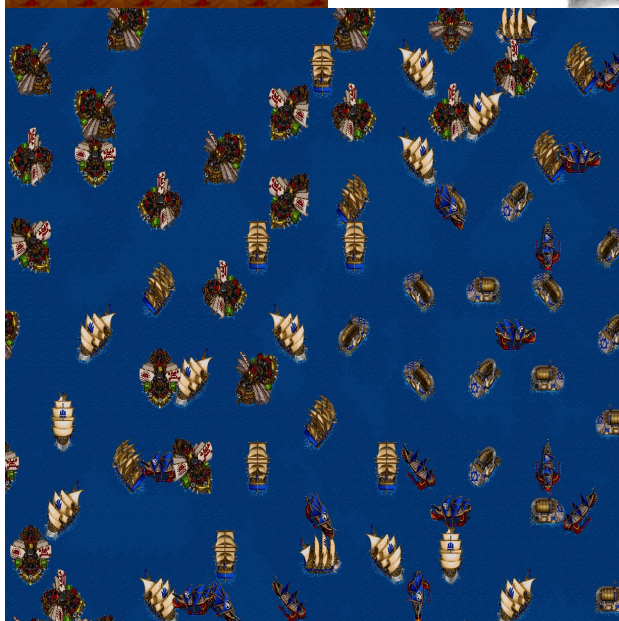
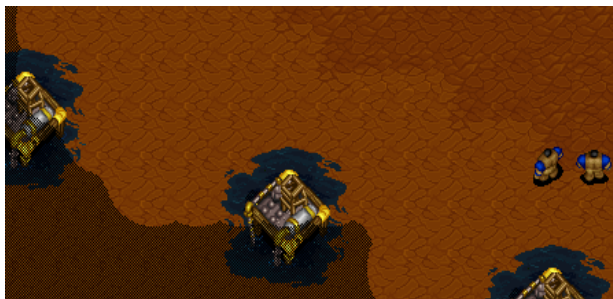
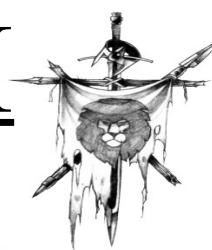


Warcraft II

Exodus



Über diese Kampagne

Die WarCraft II Kampagne „Exodus“ spielt zwischen dem ersten und zweiten Krieg der Menschen gegen die orcische Horde (also zwischen WarCraft I und II) und erzählt von der Flucht und dem verzweifeltem Überlebenskampf der einst mächtigen Nation von Azeroth. Nachdem die aus einer anderen Welt stammenden Orcs am Ende des ersten Krieges ihren Angriff auf die Festung Stormwind beginnen, lastet das Überleben eines ganzen Volkes auf den Schultern von Sir Anduin Lothar und seinen Gefährten Khadgar, Erzbischof Alonsus Faol und dessen Schüler Uther.

Folgendes sollte vor dem Spielen der Kampagne beachtet werden:

Die Geschichte dieser Kampagne wird vom Spieler selbst beeinflusst. Immer wieder gilt es, verschiedene Entscheidungen zu treffen. Je nachdem, welche Entscheidung getroffen wird, verläuft die Geschichte unterschiedlich und geht auf einer anderen Seite weiter. Außerdem muss oft ein anderes Level aus dem WarCraft II Menü für Eigene Spiele gestartet werden. Dadurch werden manche Level in verschiedenen Varianten, manchmal aber auch völlig unterschiedliche Level gespielt. Die Details werden jeweils erläutert.

Lassen Sie sich von der Anzahl der Seiten hier nicht abschrecken, denn es gibt viele Entscheidungsmöglichkeiten.

Die Geschichte beginnt auf der nächsten Seite (Seite 3).

Azeroths dunkelste Stunde steht bevor!



Stormwind, die letzte Festung in Azeroth, wird von dämonischen Schatten umwölkt ...

Hier beginnt die WarCraft II - Kampagne „Exodus“.

Stormwind

Die mächtige Festung Stormwind galt seit jeher als eine Bastion der Hoffnung für die Menschheit. Die so gut wie undurchdringbaren Mauern waren für die Burgbewohner ein genau so starkes Symbol der Unbesiegbarkeit, wie die tapferen, kampferprobten Männer des Königs – allen voran die berühmten Ritter! Und sollte dies allein nicht genügen, so gab es ja noch die standfesten Priester der Northshire Abtei sowie die mit übernatürlichen Kräften ausgestatteten Geisterbeschwörer, welche ganze Armeen mit Feuerregen niedermähen oder alles vernichtende Wasser-Elementargeister beschwören konnten. Doch aller Waffen, Taktik und Magie zum Trotz, trotz der vielen tapferen Männer, die nicht nur für ihren gerechten König, sondern auch für die Freiheit der Menschheit kämpften, trotz allem, was das mächtige Königreich Azeroth aufbringen konnten, schien es nun, in der letzten Schlacht des großen Krieges zwischen Menschen und Orc, dass die Zerstörung von Stormwind nur noch eine Frage der Zeit war. Wellen um Wellen der alpträumhaften Orcs brandeten gegen die Festungsmauern. Trotz zahlreicher Verluste kämpften sie blutdürstig ohne Gnade weiter. Mächtige Katapulte zerschmetterten die Festungsmauern, Wolfsreiter und Grunzer metzelten jeden Mann, jede Frau und jedes Kind nieder, während die unheimlichen Necrolyten die Gefallenen der Orcs und Menschen als unheimliche Skelette auferstehen ließen. Am schrecklichsten und tödlichsten jedoch waren die übermächtigen Unheilshüter, Dämonen der uralten Brennenden Legion, eine Armee der Finsternis, welche schon unzählige Welten vernichtet und in grauer Vorzeit auch die Welt Azeroth aus ihren Fugen gerissen hatte.

Nachdem König Llane von der Halb-Orc Garona ermordet worden war und die furchterregende Armee der Orcs bereits zwei drittel der Stadt in Schutt und Asche gelegt hatten, fasste Lord Anduin Lothar, nach dem Tod des Königs nun der Anführer der Verteidiger von Stormwind, einen Entschluss. Dieser Entschluss war wohl der schwerste, den er jemals fassen musste und es schmerzte sein Herz aufs bitterste, sich die Niederlage von Stormwind einzugestehen. Andere große Führer hätten ihre Armeen wohl trotz aller Verluste bis zum letzten Mann weiterkämpfen lassen. Anduin Lothar jedoch wurde bewusst, dass jeder Mann, der weiterhin gegen die Orcs kämpfte, zum Tode verurteilt war. Schlimmer noch, sobald alle Truppen gefallene waren, würden die Orcs alle Zivilisten, alle Familien samt Männer, Frauen und Kinder töten oder versklaven. Es gab momentan nur einen Weg sein Volk vor dem Genozid zu bewahren: Flucht!

Der durch Medivhs Fluch äußerlich gealterte, aber innerlich jugendliche Magier Khadgar stürmte in den Thronsaal und riss Anduin aus seinen trüben Gedanken. „Lothar, endlich, hier seid Ihr ja!“, rief er ganz außer Atem. „Lothar, der Erzbischof Alonsus Faol ist zusammen mit seinem Diener Uther und einigen Männern nach Stormwind aufgebrochen. Soeben hat er mich auf magische Weise kontaktiert. Er befindet sich vor den Stadtmauern.“ „Fürwahr“, antwortete Lothar, „wenigstens eine gute Fügung des Schicksals! Der Erzbischof gilt für viele als die Verkörperung des heiligen Lichts und könnte den Menschen etwas Hoffnung zurückbringen. Khadgar, begleitet mich! Wir werden einige Männer mitnehmen und die Ruinen der Außenbezirke von Feinden säubern. Jeden Orc und jeden Untoten werden wir beseitigen, auf das das Schlachtfeld gesäubert sei. Dabei werden wir auch nach dem Erzbischof suchen.“ Khadgar zögerte. „Lothar, die Orcs werden bald schon die nächste Welle gegen die Burg schicken. Wir sollten und darauf konzentrieren, die Mauern zu verteidigen ...“ „Zu Verteidigen? Es gibt keine Verteidigung mehr! Es gibt nur noch den Tod! Wir werden die Außenbezirke von Feinden säubern, den Erzbischof mit uns nehmen und dann wieder zur Hauptburg zurückkehren. Dabei müssen wir darauf achten, nicht zu nahe an die feindlichen Armeen zu geraten. Danach, junger Freund, werden wir alle mitnehmen, die wir können und über die gesäuberten Außenbezirke die Stadt verlassen. Stormwind ist gefallen aber meinem Volk soll es vergönnt sein zu leben!

Starten Sie das Level „01 - Stormwind“. Sobald Sie das Level geschafft haben, geht die Geschichte auf Seite 4 weiter.

Hier geht es nach dem Ende des Levels „01 - Stromwind“ weiter.

Das Überleben eines Volkes

Lothar und Khadgar waren erfreut, dass sie den Erzbischof und dessen Diener Uther wohlauf in die Hauptfestung von Stromwind geleiten konnten. Der Triumph währte jedoch nur kurz, denn ein gewaltiges Herr der Orc setzte zum letzten Sturm auf Azeroths Hauptstadt an. Sir Anduin Lothar gab mit lauter aber zittriger Stimme den Befehl zur Evakuierung. „Wir werden bleiben und kämpfen!“, rief einer der Ritter. „Bis zum letzten Atemzug. Auge um Auge, Zahn um Zahn!“, rief ein anderer. Ein dritter sprach: „Die Söhne von Stromwind laufen niemals vor dem Feind davon! Wenn wir heute auf dem Schlachtfeld sterben so soll dies unser Schicksal sein. Doch wir werden ehrenvoll sterben und nicht wie Feiglinge davon laufen!“ Lothar wusste nicht, was er sagen sollte. Als ob ihm die Entscheidung nicht so schon schwer genug gefallen wäre. Doch da ergriff Alonsus Faol das Wort: „Sich zu opfern, um jemand anderen zu retten ist wahrlich nobel und zeugt von größtem Heldenmut. Aber sein Leben sinnlos zu verschwenden hilft niemandem. Denkt an eure Frauen und Kinder! Ihr könnt ihr Leben retten, wenn ihr sie auf der Flucht begleitet und vor Gefahren schützt. Unser Volk aber kann nicht durch Blutvergießen gerettet werden. Wir müssen dieses Land des Schreckens verlassen, unsere Lieben in Sicherheit bringen und dann mit neuer Kraft und neuen Verbündeten zurückkehren um das Böse bekämpfen zu können!“. Lothar nickte dem Erzbischof dankend zu. Viele der Männer hatten diese Worte berührt. Einige jedoch blieben um zu kämpfen – und zu sterben.

Selbst aus der Ferne konnte Lothar die gewaltigen Rauchwolken der brennenden Festung Stromwind sehen. Also war es geschehen: Azeroth war gefallen! Um in herum befand sich der Zug der Überlebenden Stromwinds, verletzt, ausgehungert und am Ende ihrer Kräfte – aber am Leben! In seinem rechten Arm hielt Lothar einen Säugling, mit seinem linken Arm zog er ein zweites, etwas älteres Kind, dass seine Stoffpuppe umklammerte, hinter sich her. Die Mutter der Beiden war soeben tot zusammengebrochen. Lothar brachte die Kinder zu einigen Frauen, die sich um eine ganze Schar elternloser Kinder kümmerte. Er erblickte seinen Gefährten und sprach: „So viele sind verwundet und werden ihren Verletzungen erliegen, wenn wir nichts unternehmen. Zu wenige Priester sind noch am Leben um die Verwundeten zu versorgen!“. Uther, der junge, schüchterne Diener des Erzbischofs begann zu sprechen: „Verzeiht, edler Herr, aber ich wüsste da möglicherweise Rat. Tief im Elwynn Forest wächst das Greifenkraut, eine seltene Pflanze mit starken Heilkräften. Mit dieser Pflanze könnten wir Tränke und Salben herstellen, um die Verletzten zu heilen.“ Der Erzbischof sah seinen Schüler bewundernd an: „Eine gute Vorschlag, junger Uther, wenn auch gefährlich. In den Wäldern lauert neuerdings allerlei gefährliches Gesindel. Wir werden einige Truppen mitnehmen müssen, doch brauchen wir diese vielleicht für etwas anderes. Lord Lothar, wir haben nur sehr wenig an Verpflegung und wissen nicht, wie lange wir marschieren müssen. Die Männer und Frauen werden verhungern! In den Höfen rund um Grand Hamlet, welche von den Bauern in aller Eile verlassen wurden, könnten wir Nahrung finden. Doch treibt sich die Horde möglicherweise noch immer dort herum.“ Nun aber fügte Khadgar noch hinzu: „Ich stimme zu, dringend nach Medizin und Nahrung zu suchen. Doch brauchen wir auch weitere Waffen, sollten wir von den Orcs angegriffen. In den zerstörten Zwillingstädten Goldshire und Moonbrook könnten wir möglicherweise fündig werden.“ Lothar schüttelte energisch den Kopf. „Wir haben nicht genügend Männer! Und auch die Zeit ist rar, denn die Orcs sind überall in der Gegend. Wir können vielleicht genügend Truppen für einen einzigen Einsatz aufbringen – gerade so. Die Frage ist nur, was am dringendsten zum Überleben benötigt wird. Nun denn, die Flüchtlinge sollen mit genügend Truppen zum vereinbarten Sammelpunkt aufbrechen.“

Khadgar und ich werden mit einem Einsatztrupp ...

- 1) ... im Elwynn Forest nach Heilkräutern suchen. (Seite 5)
- 2) ... die Farmen und Kornspeicher rund um Grand Hamlet nach Nahrung durchsuchen. (Seite 6)
- 3) ... in den Ruinen von Goldshire und Moonbrook nach Waffen suchen. (Seite 7)
- 4) ... vergesst meine Worte. Wir benötigen jeden Mann bei den Flüchtlingen und werden trotz Nahrungs- Heilkräuter und Waffenknappheit weitermarschieren! (Seite 8)

Hier geht es weiter, wenn Sie auf Seite 4 Entscheidung 1 getroffen haben.

Tückische Wälder

Trotz seiner nach außen standhaft wirkenden Entscheidung wurde Lord Anduin Lothar, jetzt Verantwortlicher für das Überleben seines Volkes, von starken Zweifeln geplagt. Ja, die Heilkräuter würden dringend benötigt um den vielen verletzten Männer und Frauen zu helfen, doch genauso brauchten diese dringend Nahrung. Seine Entscheidung hatte Lothar deshalb gefällt, weil er glaubte, dass sich in den verwüsteten Ländereien von Azeroth noch brauchbare Nahrung finden müsste. In den Wäldern konnte schließlich weiterhin gejagt werden. Waffen und Rüstungen hingegen erschienen ihm momentan nicht so wichtig wie das Wohlergehen seines Volkes. Schließlich war die Zeit der großen Schlachten vorbei und Azeroths Untertanen befand sich auf der Flucht. Doch obwohl ihm diese Argumente schlüssig erschienen, war Lothar weise genug um zu sich zuzugestehen, dass er sich, wie jeder andere Mensch auch, irren konnte. Und ein Irrtum konnte die Ausrottung seines ganzen Volkes bedeuten. Khadgar jedoch, der sehen konnte, wie sich sein Freund quälte, nahm Lothar zur Seite und sprach: „Eure Entscheidung war weise, Lothar! Niemand erwartet von Euch göttliche Unfehlbarkeit. Tut einfach, was Ihr für das Beste haltet. Hört auf Euer Herz! Und wenn Euer Volk sterben sollte, so ist dies nicht Eure Schuld, sondern die der Orcs und des Magus Medivh. Genauer betrachtet ist es die Schuld des dunklen Titans Sargeras, welcher sich in Medivhs Geist eingenistet hatte!“ Lothar schüttelte den Kopf. „Ich dachte, Medivhs Fluch hätte nur Euren Körper altern lassen, doch scheint Ihr auch weißer geworden zu sein.“ Khadgar zuckte nur mit den Schultern. Lothar aber fühlte sich etwas besser.

Während sich die Gefährten dem Elwynn Forest näherten, teilte der noch immer etwas schüchterne Uther sein Buchwissen mit seinen Gefährten. „Das Greifeinkraut wächst sehr häufig zwischen gewöhnlichen Gräsern in der Nähe von Felsen. Es wächst auch vereinzelt woanders, aber da wir nicht den ganzen Wald durchkämmen können, sollten wir einfach nach den Felsen Ausschau halten. Ich denke, dass vier große Bündel genügen werden um unsere Verletzten zu heilen, denn für die Tränke und Salben werden nur wenig Kräuter benötigt.“ Lord Lothar staunte. „Wenn diese Kräuter so eine starke heilende Wirkung haben, warum wurden sie dann nie in größeren Mengen gesammelt und verarbeitet?“ „Greifenkraut“, antwortete Uther, „ist sehr selten und wächst nur in einem bestimmten Gebiet des Elwynn Forest, welches als äußerst tückisch gilt. Viele haben sich bereits in den labyrinthischen Wäldern verirrt. Erst vor wenigen Wochen ist eine Zwergen-Expedition in die Wälder aufgebrochen, da sie glaubten, in den Felsen, bei welchen das Greifenkraut wächst, Edelsteine zu finden. Seither hat man nicht mehr von ihnen gehört. Man sagt auch, dass ein Troll Kriegsherr mit seinem Stamm sowie ein alter Geist mit untotem Gefolge in den Wäldern hausen soll.“ Nun ergriff der Erzbischof das Wort: „Noch mehr Gesinde treibt sich dort herum! Ein Oger Lord soll sich mit seinen Gefährten vor kurzem in die Wälder aufgemacht haben. Was jedoch noch weitaus gefährlicher ist, sind Hobin Rood und seine Banditenschar, deren Versteck man in diesem Teil der Wäldern vermutet. Hobin Rood treibt schon seit langer Zeit sein Unwesen in Azeroth. Während des Krieges planten seine Vogelfreie einen Überfall auf die Northshire Abtei, was in einer großen Schlacht endete!“ Erzbischof Faol erinnerten sich nur zu deutlich an diese Schlacht. Voller Unbehagen machten sich die Gefährten mit Ihrem Einsatztrupp auf in die tückischen Wälder.

Starten Sie das Level „02A - Tückische Wälder“. Sobald Sie das Level geschafft haben, geht die Geschichte auf Seite 9 weiter.

Hier geht es weiter, wenn Sie auf Seite 4 Entscheidung 2 getroffen haben.

Auf Nahrungssuche

Trotz seiner an nach außen standhaft wirkenden Entscheidung, wurde Lord Anduin Lothar, jetzt Verantwortlicher für das Überleben seines Volkes, von starken Zweifeln geplagt. Ja, sein Volk war am Verhungern und brauchte dringend Nahrung. Doch genauso brauchten die vielen Verletzten Arznei. Seine Entscheidung hatte Lothar deshalb gefällt, weil er glaubte, dass die wenigen überlebenden Priester der Northshire Abtei die Verwundeten notdürftig heilen konnten. Einige der Medizinkundigen aus Stromwind konnten außerdem etwas Arznei aus den zahlreichen Kräutern, die überall am Waldrand wuchsen, herstellen. Waffen und Rüstungen erschienen Lothar momentan nicht so wichtig wie das Wohlergehen seines Volkes. Schließlich war die Zeit der großen Schlachten vorbei und sein Volk befand sich auf der Flucht. Doch obwohl ihm diese Argumente schlüssig erscheinen, war Lothar weise genug um zu sich zuzugestehen, dass er sich, wie jeder andere Mensch auch, irren konnte. Und ein Irrtum konnte die Ausrottung seines Volkes bedeuten. Khadgar jedoch, der sehen konnte, wie sich sein Freund quälte, nahm Lothar zur Seite und sprach: „Eure Entscheidung war weise, Lothar! Niemand erwartet von Euch göttliche Unfehlbarkeit. Tut einfach, was Ihr für das Beste haltet. Hört auf Euer Herz! Und wenn Euer Volk sterben sollte, so ist dies nicht Eure Schuld, sondern die der Orcs und des Magus Medivh. Genauer betrachtet ist es die Schuld des dunklen Titans Sargeras, welcher sich in Medivhs Geist eingenistet hatte!“ Lothar schüttelte den Kopf. „Ich dachte, Medivhs Fluch hätte nur Euren Körper altern lassen, doch scheint Ihr auch weißer geworden zu sein.“ Khadgar zuckte nur mit den Schultern. Lothar aber fühlte sich etwas besser.

Die Reise nach Grand Hamlet dauerte lange. Während Lothar zusammen mit den anderen Männern in der Nacht den Erzbischof bewachten, meditierte dieser stundenlang und gab sich dem heiligen Licht hin. In seinem tranceähnlichen Zustand versuchte Foul herauszufinden, welcher Weg der sicherste war. Und so marschierte der Einsatztrupp tagelang große Umwege und nirgends verzeichnete Waldpfade entlang und entgingen dadurch den Patrouillieren der orcischen Horde.

Nach vielen Tagen näherte sich der Einsatztrupp den Außengebieten von Grand Hamlet. In der Ferne erblickten sie die hohen, an Kontrolltürme einrennenden Kornspeicher. „Es gibt hier viele verstreute Farmen“, erklärte der Erzbischof, „und viele umher streunende, blutgierige Orcs. Wir müssen die orcischen Truppen besiegen um alle Farmen nach verwendbarem Essen durchsuchen zu können. In meinen Visionen sah ich außerdem zwei dämonische Unheilshüter. Diese Bestien des Todes könnten uns äußerst gefährlich werden“. Die Männer schauderten bei der Erwähnung der Unheilshüter. Lothar ergriff das Wort: „Es gab hier ein Rathaus jenseits des Flusses. Dort könnten ebenfalls Nahrungsmittel gelagert sein. Wir müssten hierzu den Fluss überqueren. Ich weiß nicht, ob der alte Hafen noch intakt ist und ob es dort noch intakte Fähren gibt.“ Der Erzbischof schloss die Augen und sprach: „In meinen Visionen sah ich den Hafen zerstört und die Fähren unter Trümmern begraben. Doch sah ich auch einen überlebenden Hafenmeister, der sich in den Gebirgen versteckte. Da jedes Leben wertvoll ist, ist es keine Frage, dass wir ihn retten. Vielleicht kann der Hafenmeister uns dabei helfen, den Hafen wieder intakt zu setzen. Es sollte auch eine alte Gießerei in der Nähe geben. Dort finden wir vielleicht genügend Baumaterial um eine der Fähren zu reparieren. Viele Schwierigkeiten liegen vor uns, doch das Licht wird uns beistehen!“

Starten Sie das Level „02B - Auf Nahrungssuche“. Sobald Sie das Level geschafft haben, geht die Geschichte auf Seite 10 weiter.

Hier geht es weiter, wenn Sie auf Seite 4 Entscheidung 3 getroffen haben.

Zu den Waffen!

Trotz seiner an nach außen standhaft wirkenden Entscheidung, wurde Lord Anduin Lothar, jetzt Verantwortlicher für das Überleben seines Volkes, von starken Zweifeln geplagt. Ja, die blutrünstigen Orcs wüteten durch Azeroth und warteten nur darauf, die Flüchtlinge in einen Kampf zu verwickeln. Mit ihren stumpfen Schwertern und zerbeulten Rüstungen konnten Lothars Truppen die Flüchtlingsschar nicht beschützen. Doch was nutzen die besten Waffen, wenn sein Volk verhungerte und an Erkrankungen und Verletzungen starb? Waffen hatte seinem Volk im Krieg nicht gerettet. War es wirklich die richtige Entscheidung, nach Waffen statt nach Nahrung oder Heilkräutern zu suchen? Khadgar, der sehen konnte, wie sich sein Freund quälte, nahm Lothar zur Seite und sprach: „Niemand erwartet von Euch göttliche Unfehlbarkeit. Tut einfach, was Ihr für das Beste haltet. Hört auf Euer Herz! Und wenn Euer Volk sterben sollte, so ist dies nicht Eure Schuld, sondern die der Orcs und des Magus Medivh. Genauer betrachtet ist es die Schuld des dunklen Titans Sargeras, welcher sich in Medivhs Geist eingenistet hatte!“ Lothar schüttelte den Kopf. „Ich dachte, Medivhs Fluch hätte nur Euren Körper altern lassen, doch scheint Ihr auch weißer geworden zu sein.“ Khadgar zuckte nur mit den Schultern. Lothar aber fühlte sich etwas besser.

Stunden später blickte Khadgar von einem Hügel auf die Ruinen der Zwillingsstädte Goldshire und Moonbrook herab. Seine magischen Sinne erfassten eine dunkle, nicht definierbare Gefahr, die von Goldshire ausging. Lothars Stimme riss ihn aus seinen Gedanken: „Khadgar, unsere Späher glauben, dämonische Unheilshüter erblickt zu haben, welche auf die Stadt Moonbrook zumarschieren. Wenn wir Moonbrook also nach Waffen durchsuchen wollen, wird ein Kampf gegen diese dämonischen Ungetüme unvermeidbar sein. Goldshire hingegen, scheint völlig verlassen zu sein.“ „Verlassen,“... murmelt Khadgar, „verlassen mag es erscheinen, doch irgendetwas lauert dort. Ich spüre es eindeutig, kann Euch aber nicht sagen, was es ist“. Lothar seufzte. Schon hatte er gedacht, dass Glück wäre ihnen hold. Er konnte also zwischen der bekannten, aber sehr bedrohlichen Gefahr durch die Dämonen oder einer völlig unbekannten Gefahr, die mehr oder weniger bedrohlich sein konnte, entscheiden. Nun, sie durften keine unnötige Zeit verlieren.

Lothar würde ...

1) ... Moonbrook nach Waffen durchsuchen und sich den dämonischen Unheilshütern zum Kampf stellen.

Starten Sie das Level „02C – Moonbrook“. Sobald Sie das Level geschafft haben, geht die Geschichte auf Seite 11 weiter.

2) ... im scheinbar verlassenem, aber laut Khadgar bedrohlichem Goldshire nach Waffen suchen.

Starten Sie das Level „02D – Goldshire I“. Haben Sie dieses Level beendet, starten Sie „02E – Goldshire II“. Danach geht die Geschichte auf Seite 12 weiter,

Hier geht es weiter, wenn Sie auf Seite 4 Entscheidung 4 getroffen haben.

Ausgezehrt

Lothars Entscheidung löste große Debatten aus. Auch wenn seine Männer und sein Volk ihre Loyalität dem Champion von Azeroth gegenüber zunächst nicht in Frage stellen wollten, redeten sowohl Khadgar, als auch der Erzbischof, der selbst eine starke Autorität war, lange auf ihn ein. Doch Lothar blieb bei seiner Entscheidung. Er würde sein Volk ungeachtet aller Nöte so schnell wie möglich aus Azeroth führen. Trotz starker Spannungen zwischen den Gefährten lies Anduin also sein Volk gnadenlos marschieren ...

Hunger und Krankheit raffte das Volk dahin. Zwar konnten die Fliehenden im Wald nach Tieren Jagen und Früchte sammeln und auch die wenigen überlebenden Priester bemühten sich, aus den Kräutern am Waldestrand Arznei herzustellen, doch genügte Nahrung und Medizin einfach nicht, um alle Bedürftigen zu versorgen. Das sterbende Volk von Azeroth verlor sein Vertrauen in ihren Führer. Im Geheimen planten einige radikale, verzweifelte Soldaten, Lothar gewaltsam zu entfernen. Als sie sich schließlich eines Nachts entschlossen, Lothar und seine Gefährten zu töten, ertönten von der anderen Seite des Lager Schlachtrufe. Die Orcs hatten sie gefunden! Die Truppen von Azeroth aber waren nicht nur ausgezehrt, halb am verhungern und krank, sie hatten auch nur wenige brauchbare Waffen.

In diesem letzten, sinnlosen Blutbad fragte sich Lothar, ob er wahrlich die richtige Entscheidung getroffen hatte ...

Starten Sie das „Level 02F – Ausgezehrt“. Danach ist diese Kampagne zu Ende.



Hier geht es nach dem Ende des Levels „02A - Tückische Wälder“ weiter.

Geheilt

Lothar und seine Gefährten waren heilfroh, als sie die Untiefen des Elwynn Forest endlich verlassen konnten. Dieser Teil des Waldes hatte wahrhaft etwas bösartiges an sich. Am unheimlichsten empfanden Alonsus Faul und Uther den alten Geist, den sie mitsamt seinen skelettartigen Diener in einem besonders verwinkelten Baumlabyrinth besiegt hatten. Um überhaupt eine Passage durch die von unheimlichen Ranken und besonders eng zusammenstehenden Bäume versperrten Engstellen zu finden mussten die Gefährten auf den Sprengstoff der verschollenen Zwergeinexpedition zurückgreifen, die sie glücklicherweise ausfindig machen konnten. Unglücklicherweise hatten es die absolut verrückten Zwerge geschafft, sich dabei selbst in die Luft zu sprengen. Obwohl auch der Troll-Kriegsherr und der Oger Lord ernstzunehmende Gegner waren, war es für Lord Lothar besonders schmerzlich Hobin Rood und dessen Gefolge von Vogelfreien im Kampf töten zu müssen. Zwar war diese Bande berüchtigt für ihre Überfälle und hatte während des Krieges gegen die Orcs sogar die Northshire Abtei geplündert, aber letztendlich waren sie doch Menschen und Menschen, so dachte Lothar betrübt, waren in der letzten Zeit wahrlich genug gestorben. Trotz aller trübseligen Gedanken jedoch hatten die Gefährten ihr Ziel erreicht und genügend Greifeinkraut gesammelt!

Lothar und seine Gefährten machten sich zum Sammelpunkt auf, wo der Rest der Flüchtlinge bereits wartete. Die wenigen überlebenden Priester von Northshire vergeudet keine Zeit und begannen mit Uthers Hilfe Arznei herzustellen. Für einige war es bereits zu spät, aber vielen konnten Sie das Leben retten oder von ihren Leiden erlösen. Trotzdem machte der Hunger vielen zu schaffen. Zwar konnten einige Tiere gejagt und Beeren und Kräuter gesammelt werden, doch bis die Flüchtlinge über ausreichend Vorräte verfügten, waren einige Flüchtlinge bereits verhungert. Obwohl dies Lothar bis in sein Innerstes betrübte, sagte er sich dass es weder besser noch schlechter war, nach Nahrung oder nach Helmkräutern zu suchen. Ohne Heilkräuter wären ebenfalls Menschen gestorben und noch mehr Truppen auf einen zweiten Einsatz zu schicken war nicht möglich, wenn die Flüchtlinge verteidigt werden sollten. Auf dem Weg zum Sammelpunkt war die Flüchtlingsschar auch einige Male von Orc Patrouillen angegriffen worden.

Währenddessen die Verwundeten versorgt wurden, waren die letzten Ritter Stormwinds auf Lothars Befehl überall im zerstörten Azeroth unterwegs um Überlebende zu finden und zum Sammelpunkt zu bringen. Viele waren bereits während des Krieges von Stadt zu Stadt und schließlich nach Stromwind geflohen, doch einige hatten sich in den Wäldern, in Zeltlagern oder inmitten der nun zahlreichen Ruinen zurückgezogen. So gab es doch noch einige weitere Überlebende, die sich nach und nach am Sammelpunkt einfanden.

Der Sammelpunkt befand sich mitten in der Wildnis in einer von Matsch und Wasser geformten Gegend und war auf keiner Karte verzeichnet. Blitztürme umgaben eine von Felsen umschlossene, alte, magische Festung. Lothar hatte diese Festung vor viele Jahren entdeckt, als er mit König Lane und Medivh auf der Jagd war. Er dachte, dass die Flüchtlinge an diesem unbekannten Ort einstweilen vor den Orcs in Sicherheit wären. Eines Morgens jedoch wurde sein schlimmster Albtraum wahr: Die Orcs griffen an!

Obwohl Lothar die Suche nach Heilkräutern oder Nahrung wichtiger als die Bewaffnung seiner Truppen schien, wäre eine bessere Ausrüstung wohl von Vorteil gewesen, um sein Volk zu schützen. Während die Angreifer bereits über die Flüchtlinge herfielen, wusste Khadgar Rat: Von der magischen Festung aus, so glaubt er, könne man die Blitztürme kontrollieren. Etwas in der Art habe er in einem der zahlreichen Bücher aus Medivhs Bibliothek gelesen. Allein, der Zugang zur Festung war von Felsgestein versperrt. Vielleicht könnte man in dem etwas entfernten Goblin Alchemisten, welches Späher entdeckt hatten, Randalier-Goblins anheuern ...

Starten Sie das Level „03A – Geheilt“. Da sich Lothars Truppen dank des Greifeinkrauts von ihren Verletzungen erholen konnten besitzen alle Einheiten mehr Trefferpunkte. Sobald Sie das Level geschafft haben, geht die Geschichte auf Seite 13 weiter.

Hier geht es nach dem Ende des Levels „02B - Auf Nahrungssuche“ weiter.

Gesättigt

Die Gefährten waren wahrhaft dankbar dafür, den begabten Hafenmeister Mark Patterson in den Gebirgen ausfindig gemacht zu haben. Mit Ersatzteilen aus der halb zerfallenen Gießerei konnte dieser den alten Hafen und die dort unter Schutt begrabene Fähre intakt setzen. Damit gelang es den Gefährten den langen, reisenden Fluss zu überqueren und die Nahrungsvorräte aus den Lagern des alten Rathauses zu bergen. Auch in den zahlreichen halb zerfallenen Farmen gab es doch noch einiges an verwertbarer Nahrung. Mark Patterson aber war heilfroh, von Lothar und seinen Truppen gerettet zu werden. Er erzählte Lothar in aller Ausführlichkeit von seinem schicksalsreichen Leben, wie er von anderen Mächten kontrolliert wurde, auf verschiedenen Seiten stand und immer wieder von einem Schlamassel ins andere geraten war ...

Lothar und seine Gefährten machten sich zum Sammelpunkt auf, wo der Rest der Flüchtlinge bereits wartete. Die Flüchtlinge wurden schnell mit Essen versorgt. Für einige war es bereits zu spät, aber viele konnten vor dem Hungertod bewahrt werden und kamen wieder zu Kräften. Um die zahlreichen Verletzten zu heilen, versuchten die wenigen überlebenden Priester von Northshire aus den Kräutern des Waldes so viel Arznei wie möglich herzustellen. Doch leider reichte dies nicht aus, um allen Verletzten zu helfen. Das Greifenkraut hätte hier wahrhaft geholfen. Einige erlagen ihren Verletzungen, andere genasen nur sehr langsam und waren sehr schwach. Obwohl dies Lothar bis in sein Innerstes betrübte, sagte er sich dass es weder besser noch schlechter war, nach Nahrung oder nach Helmkräutern zu suchen. Ohne genügend Nahrung wären ebenfalls Menschen gestorben und noch mehr Truppen auf einen zweiten Einsatz zu schicken war nicht möglich, wenn die Flüchtlinge verteidigt werden sollten. Auf dem Weg zum Sammelpunkt war die Flüchtlingsschar auch einige Male von Orc Patrouillen angegriffen worden.

Währenddessen die Hungernden gesättigt wurden, waren die letzten Ritter Stormwinds auf Lothars Befehl überall im zerstörten Azeroth unterwegs um Überlebende zu finden und zum Sammelpunkt zu bringen. Viele waren bereits während des Krieges von Stadt zu Stadt und schließlich nach Stromwind geflohen, doch einige hatten sich in den Wäldern, in Zeltlagern oder inmitten der nun zahlreichen Ruinen zurückgezogen. So gab es doch noch einige weitere Überlebende, die sich nach und nach am Sammelpunkt einfanden.

Der Sammelpunkt befand sich mitten in der Wildnis in einer von Matsch und Wasser geformten Gegend und war auf keiner Karte verzeichnet. Blitztürme umgaben eine von Felsen umschlossene, alte, magische Festung. Lothar hatte diese Festung vor viele Jahren entdeckt, als er mit König Lane und Medivh auf der Jagd war. Er dachte, dass die Flüchtlinge an diesem unbekannten Ort einstweilen vor den Orcs in Sicherheit wären. Eines Morgens jedoch wurde sein schlimmster Albtraum wahr: Die Orcs griffen an!

Obwohl Lothar die Suche nach Heilkräutern oder Nahrung wichtiger als die Bewaffnung seiner Truppen schien, wäre eine bessere Ausrüstung wohl von Vorteil gewesen, um sein Volk zu schützen. Während die Angreifer bereits über die Flüchtlinge herfielen, wusste Khadgar Rat: Von der magischen Festung aus, so glaubt er, könne man die Blitztürme kontrollieren. Etwas in der Art habe er in einem der zahlreichen Bücher aus Medivhs Bibliothek gelesen. Allein, der Zugang zur Festung war von Felsgestein versperrt. Vielleicht könnte man in dem etwas entfernten Goblin Alchemisten, welches Späher entdeckt hatten, Randalier-Goblins anheuern ...

Starten Sie das Level „03B - Gesättigt“. Da viele von Lothars Truppen vor dem Hungertod gerettet wurden, verfügt er nun über deutlich mehr Männer. Sobald Sie das Level geschafft haben, geht die Geschichte auf Seite 13 weiter.

Hier geht es nach dem Ende des Levels „02C – Moonbrook“ weiter.

Bewaffnet

Der grauenhafte Anblick der Unheilshüter verfolgte Lothar noch lange in seinen Träumen. Waren die Orcs schon alpträumhafte Gegner gewesen, so war der Kampf gegen die Dämonen wahrlich das Schrecklichtes, was man sich nur vorstellen konnte. Der Erfolg war den Gefährten jedoch vergönnt: In den Ruinen von Moonbrook fanden sich zahlreiche gut erhaltene Waffen.

Lothar und seine Gefährten machten sich zum Sammelpunkt auf, wo der Rest der Flüchtlinge bereits wartete. Dort erwartete sie ein Bild des Schreckens: Hungersnot und Verletzungen zeigten ihre Auswirkungen! Zwar konnten einige Tiere gejagt und Beeren und Kräuter gesammelt werden, doch bis die Flüchtlinge über ausreichend Vorräte verfügten, waren einige Flüchtlinge bereits verhungert. Um die Zahlreichen Verletzten zu heilen, versuchten die wenigen überlebenden Priester von Northshire aus den Kräutern des Waldes so viel Arznei wie möglich herstellen. Doch leider reichte dies nicht aus, um allen Verletzten zu helfen. Das Greifenkraut hätte hier wahrhaft geholfen. Einige erlagen ihren Verletzungen, andere genasen nur sehr langsam und waren sehr schwach. Mit Waffen und Rüstungen für den Kampf gewappnet stellte Lothar fest, dass Hunger und Krankheit momentan größere Gegner als die Orcs waren. Dies betrückte ihn zutiefst und er fragte sich zum wiederholten Male, ob er die richtige Entscheidung getroffen hatte.

Währenddessen die Überlebenden bewaffnet wurden, waren die letzten Ritter Stormwinds auf Lothars Befehl überall im zerstörten Azeroth unterwegs um Überlebende zu finden und zum Sammelpunkt zu bringen. Viele waren bereits während des Krieges von Stadt zu Stadt und schließlich nach Stromwind geflohen, doch einige hatten sich in den Wäldern, in Zeltlagern oder inmitten der nun zahlreichen Ruinen zurückgezogen. So gab es doch noch einige weitere Überlebende, die sich nach und nach am Sammelpunkt einfanden.

Der Sammelpunkt befand sich mitten in der Wildnis in einer von Matsch und Wasser geformten Gegend und war auf keiner Karte verzeichnet. Blitztürme umgaben eine von Felsen umschlossene, alte, magische Festung. Lothar hatte diese Festung vor viele Jahren entdeckt, als er mit König Lane und Medivh auf der Jagd war. Er dachte, dass die Flüchtlinge an diesem unbekannten Ort einstweilen vor den Orcs in Sicherheit wären. Eines Morgens jedoch wurde sein schlimmster Albtraum wahr: Die Orcs griffen an!

Obwohl Lothar die Suche nach Heilkräutern oder Nahrung im Nachhinein wichtiger als die Bewaffnung seiner Truppen schien, zeigte sich nun, dass sich die Bewaffnung seiner Männer trotzdem bezahlt gemacht hatte. Scharfe Schwerter halfen das Schlachteinglück zu beeinflussen und rettete doch einigen das Leben. Trotzdem schien Waffengewalt alleine nicht auszureichen, um die Orcs in Schach zu halten. Khadgar aber wusste Rat: Von der magischen Festung aus, so glaubt er, könne man die Blitztürme kontrollieren. Etwas in der Art habe er in einem der zahlreichen Bücher aus Medivhs Bibliothek gelesen. Allein, der Zugang zur Festung war von Felsgestein versperrt. Vielleicht könnte man in dem etwas entfernten Goblin Alchemisten, welches Späher entdeckt hatten, Randalier-Goblins anheuern ...

Starten Sie das Level „03C - Bewaffnet“. Da Lothars Truppen mit den erbeuteten Waffen ausgerüstet sind, verfügen alle Einheiten über eine erhöhte Kampfkraft. Sobald Sie das Level geschafft haben, geht die Geschichte auf Seite 13 weiter.

Hier geht es nach dem Ende des Levels „02E – Goldshire II“ weiter.

Bewaffnet

Während sie sich durch die verlassenen Stadt Goldshire schlichen, schien es zunächst, als wären Khadgar Sorgen unberechtigt gewesen. Dieser jedoch war äußerst unruhig und nervös. Als sich die Gefährten jedoch dem Rathaus genähert hatten, begann es. Überall strömten unwirkliche Gestalten aus den verlassen Häusern und Ruinen: unheimliche Sklettkrieger, welche bereits von den orcischen Necrolyten im Krieg eingesetzt wurden, aber auch halb verwesene, stinkende, grünesichtige Ghuls und schließlich perverse, aus mehreren Körperteilen zusammengefügten Monstrositäten. Die Toten selbst waren zurückgekehrt! Erzbischof Faol und sein Diener Lothar waren besonders davon angewidert, dass nicht einmal die Toten Ruhe finden konnten. Mit der Kraft des heiligen Lichts halfen sie Lothars Truppen, dieses untote Gesindel zu beseitigen. Sowohl Khadgar, als auch Faol und Uther spürten irgendeine undefinierbare Macht, möglicherweise einen dunklen Zauberkundigen, welche diese Untoten zu kontrollieren schien. Der Erfolg war den Gefährten jedoch vergönnt: In den Ruinen von Goldshire fanden sich zahlreiche gut erhaltene Waffen.

Lothar und seine Gefährten machten sich zum Sammelpunkt auf, wo der Rest der Flüchtlinge bereits wartete. Dort erwartete sie ein Bild des Schreckens: Hungersnot und Verletzungen zeigten ihre Auswirkungen! Zwar konnten einige Tiere gejagt und Beeren und Kräuter gesammelt werden, doch bis die Flüchtlinge über ausreichend Vorräte verfügten, waren einige Flüchtlinge bereits verhungert. Um die zahlreichen Verletzten zu heilen, versuchten die wenigen überlebenden Priester von Northshire aus den Kräutern des Waldes so viel Arznei wie möglich herzustellen. Doch leider reichte dies nicht aus, um allen Verletzten zu helfen. Das Greifenkraut hätte hier wahrhaft geholfen. Einige erlagen ihren Verletzungen, andere genasen nur sehr langsam und waren sehr schwach. Mit Waffen und Rüstungen für den Kampf gewappnet stellte Lothar fest, dass Hunger und Krankheit momentan größere Gegner als die Orcs waren. Dies betrückte ihn zutiefst und er fragte sich zum wiederholten Male, ob er die richtige Entscheidung getroffen hatte.

Währenddessen die Überlebenden bewaffnet wurden, waren die letzten Ritter Stormwinds auf Lothars Befehl überall im zerstörten Azeroth unterwegs um Überlebende zu finden und zum Sammelpunkt zu bringen. Viele waren bereits während des Krieges von Stadt zu Stadt und schließlich nach Stormwind geflohen, doch einige hatten sich in den Wäldern, in Zeltlagern oder inmitten der nun zahlreichen Ruinen zurückgezogen. So gab es doch noch einige weitere Überlebende, die sich nach und nach am Sammelpunkt einfanden.

Der Sammelpunkt befand sich mitten in der Wildnis in einer von Matsch und Wasser geformten Gegend und war auf keiner Karte verzeichnet. Blitztürme umgaben eine von Felsen umschlossene, alte, magische Festung. Lothar hatte diese Festung vor viele Jahren entdeckt, als er mit König Lane und Medivh auf der Jagd war. Er dachte, dass die Flüchtlinge an diesem unbekannten Ort einstweilen vor den Orcs in Sicherheit wären. Eines Morgens jedoch wurde sein schlimmster Albtraum wahr: Die Orcs griffen an!

Obwohl Lothar die Suche nach Heilkräutern oder Nahrung im Nachhinein wichtiger als die Bewaffnung seiner Truppen schien, zeigte sich nun, dass sich die Bewaffnung seiner Männer trotzdem bezahlt gemacht hatte. Scharfe Schwerter halfen das Schlachteinglück zu beeinflussen und retteten doch einigen das Leben. Trotzdem schien Waffengewalt alleine nicht auszureichen, um die Orcs in Schach zu halten. Khadgar aber wusste Rat: Von der magischen Festung aus, so glaubt er, könne man die Blitztürme kontrollieren. Etwas in der Art habe er in einem der zahlreichen Bücher aus Medivhs Bibliothek gelesen. Allein, der Zugang zur Festung war von Felsgestein versperrt. Vielleicht könnte man in dem etwas entfernten Goblin Alchemisten, welches Späher entdeckt hatten, Randalier-Goblins anheuern ...

Starten Sie das Level „03C - Bewaffnet“. Da Lothars Truppen mit den erbeuteten Waffen ausgerüstet sind, verfügen alle Einheiten über eine erhöhte Kampfkraft. Sobald Sie das Level geschafft haben, geht die Geschichte auf Seite 13 weiter.

Hier geht es nach dem Ende der Levels „03A – Geheilt“/„03B – Gesättigt“ u. „03C - Bewaffnet“ weiter.

Farpoint

Während sich seine Gefährten von der Schlacht erholten, verbrachte Khadgar noch viele Stunden in der magischen Festung, wo er einige alte Schriftstücke fand. Wie er herausfand, war diese Festung einst eine der zwei Zufluchtsorte des mächtigen, aber verrückten Hochelfen Magiers Garodreth gewesen. Über Garodreth hatte Khadgar bereits etwas in Medivhs Bibliothek gelesen. Bevor er zu seinen Gefährten aufbrach, nahm er alle Schriftstücke mit, die er finden konnte.

Die Flüchtlingsschar machte sich unterdessen bereit aufzubrechen. Einige überlebenden Orcs wurden verhört. Obwohl sie nur wenig preisgaben, machten sie keinen Hehl daraus, dass sie nicht zu den großen Orc-Clans gehörten, sondern einem gewissen Hexenmeister namens Grogash Shadowdancer folgten, der mit weiteren Truppen bald hier eintreffen sollte. Möglicherweise war Shadowdancer an den Geheimnissen der magischen Festung interessiert. Lothar jedenfalls beschloss, so schnell wie möglich loszumarschieren.

Nach wochenlangem Marsch, der ohne Zwischenfälle verlief, erreichten die Gefährten die Stadt Farpoint. Diese idyllische, abgelegene Stadt wurde bisher vom Krieg verschont. Lothar hoffte daher, sich dort mit seinen Truppen etwas ausruhen und seine Vorräte aufstocken zu können. Außerdem mussten die Bewohner von Farpoint vom Fall Stormwinds benachrichtigt werden. Sicherlich würden sich einige den Flüchtlingen anschließen wollen, statt darauf zu warten, dass die Orc auf Farpoint aufmerksam wurden. Als Lothar und seine Gefährten Farpoint jedoch betreten wollten, wurden sie abgewiesen. Die einst freundlichen, hilfsbereiten Bewohner schienen Niemanden in die Stadt lassen zu wollen.

Während die Flüchtlinge weit außerhalb der Stadt ihr Lager aufschlugen und sich berieten, wurde Khadgar auf magische Weise kontaktiert. In seinem Kopf begann eine seltsam verdrehte, alte Stimme zu sprechen: „Große Macht ich spüre in Euch ... mächtiger Zauberer Ihr seid, so wie ich. So wie ich. Helfen Ihr uns müsst. Garamon mein Name ist und Herrscher über Farpoint ich einst war. Doch Tyball, mein von Dämonen verdorbener Bruder, die Macht ergriffen hat. Mit Magie er in die Geister anderer eingedrungen ist und jeden der in der Stadt was zu sagen hat von ihm kontrolliert wird. Verbannt ich wurde und Tyball jetzt Farpoint beherrscht, doch schlecht er das Volk behandelt. Mächtiger als er ich bin und besiegen in seinem Turm ich ihm könnte, aber gegen die vielen Soldaten, die er kontrolliert. ich nicht alleine kämpfen kann. Helfen Ihr mir müsst, in Tyballs Turm zu gelangen!“

Khadgar berichtete Lothar von der seltsamen Stimme, die zu ihm sprach. Lothar aber war Garamon bekannt und er wusste, dass er nicht nur ein begabter Magier, sondern auch ein gerechter Herrscher war. Er beschloss, dem Magier zu helfen, wollte jedoch so wenig Blut wie möglich vergießen. Schließlich wurden die Soldaten von Tyball kontrolliert und hatten es wahrlich nicht auch noch verdient zu sterben. Und so sann Lothar über einen Plan nach ...

Unter den Überlebenden Helden Azeroths gab es drei Brüder. Eberhard und Erhard waren große Krieger. Der jüngste Bruder Engelhard jedoch war äußerst tollpatschig im Kampf, verfügte aber über viele andere Fähigkeiten im. Unscheinbar aber äußerst schlau war er ein idealer Spion. Khadgar benutzte die magische Verbindung, die Garamon hergestellt hatte und versprach diesem, dass Engelhard sich mit ihm treffen würde. Zusammen würden sie sich unauffällig an den vielen Wachen vorbei schleichen und in Tyballs Turm der Magier eindringen. Dabei würden sie nur dann jemanden töten, wenn dies unabdingbar wäre. Der Erzbischof Alonsus Foul stellte dem Spion und dem Magier außerdem einen seiner ältesten Diener zur Verfügung. Der fast vollständig erblindete und inzwischen sehr schwach gewordene Faris Farwatcher, von vielen nur als „der Prophet“ bezeichnet, würde mit seinen heiligen Kräften behilflich sein. **Um ihr Ziel zu erreichen würde das Trio wohl auch auf ungewöhnliche Methoden und Zaubersprüche zurückgreifen müssen ...**

Starten Sie das Level „04 Farpoint“. Danach geht die Geschichte auf Seite 14 weiter.

Hier geht es nach dem Ende des Levels „04 Farpoint“ weiter.

Am Scheideweg

Tyball war mehr als nur überrascht, als er plötzlich seinen Bruder in seinem Allerheiligsten erblickte. Noch ehe er überhaupt reagieren konnte, benutzte Garamon all seine mächtigen, magischen Kräfte – und verwandelte Tyball in ein Schaf! Der Effekt hielt bei einem Magier wie Tyball zwar nur für eine begrenzte Zeit an, doch bis dahin befand sich dieser längst in einem magischen Kerker.

Von Tyballs manipulierender Magie befreit, hießen die Bewohner von Farpoint ihren alten Herrscher erfreut willkommen. Auch die Flüchtlinge wurden nun in die Stadt eingelassen und mit Vorräten versorgt. Viele der Stadtbewohner wollten sich der Flüchtlingsschar anschließen, doch einige, vor allem die Krieger, Garamon und seine Magier, sowie die ausländischen Zwergen-Greifreiter wollten unbedingt noch bleiben, bis Großmarschall Baraton zurückgekehrt war. Der Großmarschall war mit einem Expeditionstrupp von Lordaeron nach Azeroth gekommen, um den Gerüchten über den schrecklichen Verlauf des Krieges nachzugehen. Unter Baratons Gefolgsleuten befand sich auch Sir Mortis Numquar, dem Khadgar in Dalaran des öfteren begegnet war ...

Als Lothar und sein Gefolge Farpoint in der Hoffnung verließen, dass die Zurückgebliebenen wieder zu ihnen stoßen würden, ahnten sie nicht, dass die Mächte des Untodes bald über die Stadt herfallen und alle vernichten würden. Die Flüchtlingsschar aber marschierte zunächst nach Norden, immer in Richtung des Zwergenreiches Khaz Modan. Lothar hoffte, dass die Zwerge sie aufnehmen würden. Was danach aus seinem Volk werden würde war noch ungewiss, denn im Moment zählte nur das blanke Überleben. Dank der fernsehenden Kräfte des Lichts konnten Erzbischof Alonsus Faol und sein Schüler Uther die Gegend auskundschaften, ohne die Flüchtlingsschar verlassen zu müssen. Dabei erblickten sie mit ihren geistigen Augen jedoch zahlreiche Truppen der Orcs, die überall durch die Länder streiften und wohl auf dem Weg nach Khaz Modan waren. Würde das Zwergenreich das nächste Opfer der Orcs werden? Lothar und seinen Truppen jedenfalls wurde die Flucht nach Norden versperrt. Während sie verzweifelt versuchten zur Küste zu gelangen um von dort vielleicht irgendwo in See stechen zu können, mussten sie auf Grund der vielen Orc Truppen immer mehr Umwege machen. Die Orcs aber mussten mit Hilfe ihrer Magie auf die Spur der Flüchtlinge gestoßen sein, den sie begannen die Verfolgung!

Nachdem sie scheinbar seit Ewigkeiten an einer Felswand entlanggelaufen waren und die Orcs immer weiter aufholten, wurde Lothar klar, dass er nach irgendeiner Alternative suchen musste. „Wir könnten die Berge erklimmen,“ schlug der Erzbischof vor, „denn ich kenne diese Gegend etwas und glaube, dass es auf der anderen Seite nicht mehr allzu weit zur Küste sein müsste. Vielleicht könnte ich mit Khadgars Hilfe einige magische Illusionen erzeugen, um die Orcs einstweilen glauben zu lassen, wir wären auf dem Landweg weitermarschiert.“ Faols junger Diener Uther, der in letzter Zeit immer mehr an Selbstvertrauen gewonnen hatte, widersprach seinem Meister: „In den Bergen sollen nicht nur Trollstämme, sondern auch wilde Greifen und Drachen leben. Der Aufstieg könnte außerdem sehr schwierig und kräftezehrend werden. Wir wären völlig ausgelaugt, sollte es uns überhaupt gelingen, die Berge zu überwinden. Lasst uns lieber noch etwas diesen Pfad entlanggehen, bis wir zur nächsten Schlucht gelangen. Dort können wir die Wüste überqueren. Ich habe viele Karten über diese Gegend studiert und glaube, einen sicheren Weg durch die Wüste zu kennen!“. Nun war es an Khadgar zu widersprechen: „Ich habe in Medivhs Bibliothek über diese Wüste gelesen. Sie ist äußerst gefährlich und voller Fata Morganen. Unsere Wasservorräte könnten knapp werden und wir könnten alle verdursten“. Lothar musste sich entscheiden.

Die Flüchtlingsschar würde ...

- 1) ... den beschwerlichen, kräftezehrenden Aufstieg über die Berge wagen. (Seite 15)
- 2) ... durch die Wüste marschieren und hoffen, dass das Trinkwasser ausreichen würde. (Seite 16)
- 3) ... keinen der beiden Wege einschlagen und gegen die Orcs kämpfen. (Seite 17)

Hier geht es weiter, wenn Sie auf Seite 14 Entscheidung 1 getroffen haben.

Über die Berge

Der Aufstieg war wahrhaft beschwerlich. Es gab nur wenige begehbare Pfade und Lothar konnte den Männern, Frauen und Kindern keine größeren Klettereien zumuten. Nachdem Sie tagelang versucht hatten, immer höher hinauf zu gelangen, stellten die Gefährten fest, dass sie in einer Sackgasse steckten, denn Geröll und Felsblöcke versperrten den Pfad. Der Weg zurück würde zu lange dauern und die Orcs konnten überall in den Bergen lauern. Da streckte Uther jedoch aufgeregt seine Hand zum Gipfel aus und rief: „Seht dort auf dem Gipfel! Ein Goblin Alchemist! Vielleicht können wir dort Randalier-Goblins anheuern.“ Lothar blickte nachdenklich drein. „Das scheint wohl unsere einzige Möglichkeit zu sein. Wenn der Weg nicht passierbar ist, werden wir ihn eben frei sprengen! Khadgar, Uther, Faol, wir werden uns einige Männer suchen, die kletter-erprobt sind und versuchen, irgendwie den Gipfel zu erklimmen! Die anderen werden hier zurückbleiben und auf uns warten, denn für die meisten wäre die Besteigung des Gipfels der sichere Tod! Lasst uns hoffen, das unser Vorhaben gelingt!“ Noch bevor er ganz zu Ende gesprochen hatte, konnte Lothar aus den Augenwinkeln irgendetwas sehr großes umherfliegen sehen ...

Starten Sie das Level „05A - Über die Berge“. Danach geht die Geschichte auf Seite 18 weiter.



Hier geht es weiter, wenn Sie auf Seite 14 Entscheidung 2 getroffen haben.

Durch die Wüste

Die sengende Hitze des Tages war zwar fast unerträglich, doch war die Kälte nachts genau so schlimm. Uther kannte den ungefähren Weg aus seinen Karten und so ging der lange Zug der Überblenden immer an den Felswänden entlang, die zumindest etwas Schatten spendeten. Irgendwo in der Ferne, so Uthers Wissensstand, gab es eine Oase an der sich der Zug der Flüchtlinge erholen konnte. Von dort aus war es nicht mehr weit bis zum Ende der Wüste. Aus den Felsschatten wagte sich der Zug nur heraus, wenn es für Uthers Weg keine andere Möglichkeit mehr gab. Große Verantwortung lastete auf den Schultern des jungen Uther, während die Überlebenden von Azeroth ausgezehrt und gegen den Durst kämpfend in der Hitze flimmernde Fata Morganen erblickten. Schiffe, die durch den Wüstensand segelten, Drachen, welche erschreckend real aussahen oder die mehrfache Gestalt von Lord Lothar spuckten in der flimmernden Hitze umher.

Während das Volk marschierte und Khadgar irgendetwas dunkles spürte und die ganze Zeit über nervös war, kamen plötzlich, ohne jene Vorahnung, die Untoten!

Starten Sie das Level „05B - Durch die Wüste“. Danach geht die Geschichte auf Seite 19 weiter.



Hier geht es weiter, wenn Sie auf Seite 14 Entscheidung 3 getroffen haben.

Gemetzel

„Euer Kummer und Eure Wut führen Euer Volk ins Verderben, Anduin! Nicht immer ist der Kampf eine Lösung. Dies wird keine glorreiche Schlacht in der eine kleine Gruppe tapferer Krieger einen übermächtigen Feind bezwingt, dies wird ein Genozid! Ihr führt Euer Volk wie Schafe zur Schlachtbank“. Khadgars Worte waren das Letzte woran Lothar dachte, bevor die Orcs über die letzten Überebenen von Azeroth herfielen und eine Nation aus der Geschichte getilgt wurde.

Starten Sie das „05C - Gemetzel“. Danach ist diese Kampagne zu Ende.



Hier geht es nach dem Ende des Levels „05A - Über die Berge“ weiter.

Fragwürdige Verbündete

Als ob der Aufstieg an sich und die in den Bergen lebenden Trolle nicht auch so schon Ärgernis genug gewesen wären, mussten sich die Gefährten auch noch im Kampf gegen einige wilde Greifen und sogar gegen Schwarzdriehen bewähren. Blutend und trotz der Kälte auf der Höhe schwitzend erklimmten die Gefährten jedoch den Gipfel. Die dort lebenden Goblins waren zwar äußerst zwielichtig und Lothar mutmaßte, dass sie mit den besiegten Schwarzdriehen im Bunde waren (schließlich mussten sie ja irgendwie auf den Gipfel gelangt sein, verfügten aber weder über einen Zeppelin, noch waren sie überragenden Kletterer), doch für die richtige Menge Gold stellten sie den Gefährten genügend Sprengstoff zur Verfügung um all den Schutt zu beseitigen, der den zurückgebliebenen, nicht kletter-tüchtigen Flüchtlingen den Weg versperrte. Trotz alledem raubte der Marsch durch die Berge den Flüchtlingen ihre Kräfte und sie waren alles andere als kampfbereit, als auf der anderen Seite des Gebirges zwei Armeen erblickten!

Eine kleine Gruppe von Orcs behauptete sich gegen eine Armee, wie sie Lothar so noch nie gesehen hatten! Skelette, Ghuls und aus mehreren Körperteilen zusammengeflückte Monstrositäten, unterstützt von geflügelten, etwas schwächeren Dämonen und Eis spuckende, skelettartigen Drachen bildeten eine unheilvolle Armee des Untodes. Die Anführer dieser Armee waren mächtige, Magie beherrschende Untote und deren Anführer stahl sich direkt in Khadgar Gedanken ...

„Du scheinst äußerst Magie begabt und gelehrt zu sein, mickriges lebendes Wesen! Zwar übersteigt mein dunkles Wissen deine Fähigkeiten bei Weitem, doch spüre ich eine große Neugier in dir. Ich erinnere mich dunkel, irgendwann auch Emotionen verspürt zu haben... Neugier, Wissensdurst, ja, das kannte ich dereinst. Helft mir, die Orc zu beseitigen und der Tod wird Euch erspart bleiben. Die Orcs sind meinen Feinde genau so wie die Euren!“ Der Gedankenaustausch hinterließ eine seltsame Kälte in Khadgars Geist. Irgendwie kam ihm die Präsenz allerdings entfernt vertraut vor. Als Khadgar Lothar darüber berichtete, war dieser alles andere als begeistert. „Diese magisch verdrehte Form des Gedankenaustausches scheint in letzter Zeit eine Eurer Lieblingsbeschäftigungen zu sein, alter ... junger Freund. Ich bevorzuge doch den direkten Kommunikationsweg des Gesprächs“. Dieses Gespräch sollte Lothar bald darauf haben, als ein abgesandter der Orcs ihm eine Nachricht überbrachte. Überraschenderweise war diese Nachricht wurde eine Kriegserklärung, noch eine Drohung oder eine verachtende Rede, wie man es von den blutdürstigen Orcs gewohnt war. Bei dem Gespräch mit dem Boten, der sich als Durotan, Anführer des verbannten Frostwolfclans offenbarte, handelte es sich um eine Aufforderung zu eine kurzzeitiges Bündnis gegen die Untote Armee. Durotan schwor, dass er, im Gegensatz zum Großteil seines Volkes, kein blinder, blutdürstiger Mörder, sondern ein Orc von Ehre wäre. Lothar war beunruhigt darüber, mit dem Volk ein Bündnis einzugehen, dass sein Volk beinahe ausgerottet hätte. Nicht dass ihm ein Bündnis mit den Untoten mehr behagte. Erneut musste Lord Lothar eine schwere Wahl treffen.

Lord Lothar würde ...

1) ... sich mit den Untoten verbünden und die Orcs vernichten.

Starten Sie das Level „06A - Schwäche und Orcs“. Danach geht die Geschichte auf Seite 20 weiter.

2) ... sich mit Durotan verbünden um die Untoten zu besiegen.

Starten Sie das Level „06B- Schwäche und Tod“. Danach geht die Geschichte auf Seite 23 weiter..

3) sich mit keiner der beiden Parteien verbünden und gegen alle beide im Kampf antreten.

Starten Sie das „06C - Schwäche, Orcs u Tod“. Danach geht die Geschichte auf Seite 24 weiter.

Da Lothars Truppen vom Überqueren der Berge geschwächt und nicht ganz kampfbereit sind, verfügen alle Einheiten über eine geminderte Kampfkraft.

Hier geht es nach dem Ende des Levels „05B - Durch die Wüste“ weiter.

Fragwürdige Verbündete

Auch wenn der Zug der Flüchtlinge einstweilen in Sicherheit war und die Untoten ihre Ruhe gefunden hatten, verursachten die unheilvollen Geschöpfe noch immer einen entsetzlichen Schrecken in Lothars Gemüt. Wo kamen diese unheiligen Kreaturen nur her? Als ob die drückende Wüstenhitze und die verstörenden Fata Morganen nicht schon schlimm genug gewesen wären.

Obwohl die Flüchtlinge ihren Durst an der Oase vorübergehend stillen konnten, so zeigte sich, dass das letzte, kurze Stück aus der Wüste heraus noch heißer und erdrückender war. So waren Lothars Truppen halb verdurstet und dehydriert, als sie die Wüste endlich verlassen hatten und zwei sich bekämpfende Armeen erblickten.

Eine kleine Gruppe von Orcs behauptete sich gegen eine untote Armee, wie sie den Flüchtlinge bereits in der Wüste begegnet waren. Skelette, Ghuls und aus mehreren Körperteilen zusammengeflückte Monstrositäten, unterstützt von geflügelten, etwas schwächeren Dämonen und Eis spuckende, skelettartigen Drachen bildeten eine unheilvolle Armee des Untodes. Die Anführer dieser Armee waren mächtige, Magie beherrschende Untote und deren Anführer stahl sich direkt in Khadgar Gedanken ...

„Du scheinst äußerst Magie begabt und gelehrt zu sein, mickriges lebendes Wesen! Zwar übersteigt mein dunkles Wissen deine Fähigkeiten bei Weitem, doch spüre ich eine große Neugier in dir. Ich erinnere mich dunkel, irgendwann auch Emotionen verspürt zu haben... Neugier, Wissensdurst, ja, das kannte ich dereinst. Helft mir, die Orcs zu beseitigen und der Tod wird Euch erspart bleiben. Die Orcs sind meinen Feinde genau so wie die Euren!“ Der Gedankenaustausch hinterließ eine seltsame Kälte in Khadgars Geist. Irgendwie kam ihm die Präsenz allerdings entfernt vertraut vor. Als Khadgar Lothar darüber berichtete, war dieser alles andere als begeistert. „Diese magisch verdrehte Form des Gedankenaustausches scheint in letzter Zeit eine Eurer Lieblingsbeschäftigungen zu sein, alter ... junger Freund. Ich bevorzuge doch den direkten Kommunikationsweg des Gesprächs“. Dieses Gespräch sollte Lothar bald darauf haben, als ein abgesandter der Orcs ihm eine Nachricht überbrachte. Überraschenderweise war diese Nachricht wurde eine Kriegserklärung, noch eine Drohung oder eine verachtende Rede, wie man es von den blutdürstigen Orcs gewohnt war. Bei dem Gespräch mit dem Boten, der sich als Durotan, Anführer des verbannten Frostwolfclans offenbarte, handelte es sich um eine Aufforderung zu einem kurzzeitigen Bündnis gegen die Untote Armee. Durotan schwor, dass er, im Gegensatz zum Großteil seines Volkes, kein blinder, blutdürstiger Mörder, sondern ein Orc von Ehre wäre. Lothar war beunruhigt darüber, mit dem Volk ein Bündnis einzugehen, dass sein Volk beinahe ausgerottet hätte. Nicht dass ihm ein Bündnis mit den Untoten mehr behagte. Erneut musste Lord Lothar eine schwere Wahl treffen.

Lord Lothar würde ...

1) ... sich mit den Untoten verbünden und die Orcs vernichten.

Starten Sie das „06E- Durst und Orcs“. Danach geht die Geschichte auf Seite 21 weiter.

2) ... sich mit Durotan verbünden um die Untoten zu besiegen.

Starten Sie das Level „06F - Durst und Tod“. Danach geht die Geschichte auf Seite 23 weiter.

3) sich mit keiner der beiden Parteien verbünden und gegen alle beide im Kampf antreten.

Starten Sie das „06G - Durst, Orcs, Tod“. Danach geht die Geschichte auf Seite 24 weiter.

Da Lothars Truppen vom Marsch durch die Wüste halb dehydriert sind, verfügen alle Einheiten über weniger Trefferpunkte.

Hier geht es nach dem Ende des Levels „06A - Schwäche und Orcs“ weiter.

Schwäche, Verrat, Tod

„So gibt es also nicht nur in meinem Volk Verrat und Unehrenhaftigkeit“, sagte Durotan auf den Tod wartend, umringt von seinen gefallenen Brüdern. Irgendetwas lies Lothar an seiner Entscheidung zweifeln. Die Orcs waren für ihn lange Zeit das personifizierte Böse gewesen, die Schlächter seines Volkes, doch diese Orcs waren ... irgendwie anders. Lothar beschloss, den Anführer des Frostwolf-Clan ziehen zu lassen. Als dieser sich weigert und den Tod vorzog, sprach Lothar auf ihn ein: „Euer Platz ist bei Eurem Clan. Eure Brüder brauchen Eure Hilfe und Euer Tod hier würde zu nichts führen“. Äußerst widerstrebend zog Durotan schließlich, an seinen Clan und seine Familie denkend, von Dannen. Der Tod sollte ihn allerdings schon bald einholen ...

Währenddessen hörte Khadgar erneut die dunkle, kalte Stimme des Todes in seinem Bewusstsein: „Ich habt die Orcs getötet und ich habe Euch versprochen, dass Euch dafür Euch der Tod erspart werden soll. Fürwahr, Ihr werdet zwar alle bald sterben, aber erwartet Euch dann nicht der Tod sondern eine untote Existenz, jämmerlicher sterblicher Magus!“ Kurz drauf begannen die Untoten über die überlebenden Streitkräfte von Azeroth herzufallen ...

Starten Sie das „06D - Schwäche, Verrat, Tod“. Danach geht die Geschichte auf Seite 22 weiter.

Da Lothars Truppen vom Überqueren der Berge geschwächt und nicht ganz kampfbereit sind, verfügen alle Einheiten über eine geminderte Kampfkraft.



Hier geht es nach dem Ende des Levels „06E- Durst und Orcs“ weiter.

Durst, Verrat, Tod

„So gibt es also nicht nur in meinem Volk Verrat und Unehrenhaftigkeit“, sagte Durotan auf den Tod wartend, umringt von seinen gefallenen Brüdern. Irgendetwas lies Lothar an seiner Entscheidung zweifeln. Die Orcs waren für ihn lange Zeit das personifizierte Böse gewesen, die Schlächter seines Volkes, doch diese Orcs waren ... irgendwie anders. Lothar beschloss, den Anführer des Frostwolf-Clan ziehen zu lassen. Als dieser sich weigert und den Tod vorzog, sprach Lothar auf ihn ein: „Euer Platz ist bei Eurem Clan. Eure Brüder brauchen Eure Hilfe und Euer Tod hier würde zu nichts führen“. Äußerst widerstrebend zog Durotan schließlich, an seinen Clan und seine Familie denkend, von Dannen. Der Tod sollte ihn allerdings schon bald einholen ...

Währenddessen hörte Khadgar erneut die dunkle, kalte Stimme des Todes in seinem Bewusstsein: „Ich habt die Orcs getötet und ich habe Euch versprochen, dass Euch dafür Euch der Tod erspart werden soll. Fürwahr, Ihr werdet zwar alle bald sterben, aber erwartet Euch dann nicht der Tod sondern eine untote Existenz, jämmerlicher sterblicher Magus!“ Kurz drauf begannen die Untoten über die überlebenden Streitkräfte von Azeroth herzufallen ...

Starten Sie das „06H - Durst, Verrat, Tod“. Danach geht die Geschichte auf Seite 22 weiter.

Da Lothars Truppen vom Marsch durch die Wüste halb dehydriert sind, verfügen alle Einheiten über weniger Trefferpunkte.



Hier geht es nach Ende der Level „06D - Schwäche, Verrat, Tod“ u „06H - Durst, Verrat, Tod“ weiter.

4 trotzen dem Tod

Nachdem Lothars Truppen den verräterischen Angriff der Untoten überstanden und deren Stützpunkt vernichtet hatten, fehlte vom mysteriösen, dunklen Herrscher jede Spur. Erzbischof Foul und der junge Uther waren völlig entsetzt, gegen solch abscheulichen, untoten Kreaturen kämpfen zu müssen, denn das Leben war den Brüdern des Lichts heilig und die Störung der Toten war für sie entgegen der Natur. „Erst die Orcs und dann diese Untoten,“ sprach Uther entsetzt. „So sehr ich unseren Orden und dessen friedlichen Idealismus schätze, so sehr ich lieber den Schwachen helfe statt in die Schlacht zu ziehen, so kann ich all diese Gräueltaten nicht mitansehen. Fürwahr, die Verteidiger des Lichts sollten zu den Waffen greifen!“ Der Erzbischof war über Uthers plötzliche Kühnheit nicht nur überrascht, sondern auch entsetzt: „Uther, wir sind Heiler, Helfer und Verteidiger, keine Krieger! Hüter des Friedens, keine Soldaten! Der Orden von Northshire mag gefallen sein, doch unsere Ideale werden fortbestehen und einen neuen Orden hervorrufen!“ Trotz der mahnenden Worte seines Oberhaupts, sprach Uther weiter: „Ein neuer Orden soll sich erheben, und Nächstenliebe soll weiterhin sein oberstes Ziel sein. Leben sollen gerettet werden. Doch um das Böse zu bekämpfen müssen wir, wenn auch nur zur Verteidigung und nur wenn alle anderen Möglichkeiten erschöpft sind, zu den Waffen greifen! So wie nun, denn der Fürst dieser Untoten muss aufgehalten werden!“ „Wir werden den Anführer dieser unheiligen Armee aufreiben und stellen, junger Schüler, aber diese Diskussion ist vorerst beendet!“ Foul sprach mit energischer Bestimmtheit, worauf hin Uther schließlich nachgab. Doch der Gedanke zur Bewaffnung der Geistlichen hatte sich fest in seinen Kopf gepflanzt.

In tiefster Meditation versunken und in völliger Demut und Einheit mit dem Licht vereinten der Erzbischof und sein Schüler ihre Kräfte mit den arkanen Magien Khadgars um die Dunkelheit selbst zu aufzuspüren. Und da war er, umgeben von einem Schild aus Skeletten, der Anführer dieser Untoten Armee. Nur kurz berührte Khadgar seinen dunklen Geist – und mit einem Mal wusste er, woher er diese Präsenz kannte! Was auch immer diese dunkle Gestalt jetzt war, einst war sie der Mensch Sir Mortis Numquar gewesen, dem Khadgar in Dalaran des öfteren begegnet war. Dieser einstige Ritter aus Lordaeron war immer sehr an den Magiern Dalarans und überhaupt an allem was Magie betrifft interessiert. Nun jedoch praktizierte er selbst Magie, wenn auch dunkle.

Während sich die Truppen Azeroths erholten jagten Lord Anduin Lothar, der Magus Khadgar, einst Schüler des Medivhs, Erzbischof Alonsus Foul und dessen junger Schüler Uther Sir Mortis Numquar und seinen letzten Skelett-Dienern hinterher und bereiteten sich auf einen Kampf gegen die Dunkelheit und den Tod selbst vor.

Starten Sie das „07A - 4 trotzen dem Tod . Danach geht die Geschichte auf Seite 25 weiter.

Hier geht es nach Ende der Level „06B- Schwäche und Tod“ und „06F - Durst und Tod“ weiter.

5 trotzen dem Tod

Nachdem Lothars Truppen den verräterischen Angriff der Untoten überstanden und deren Stützpunkt vernichtet hatten, fehlte vom mysteriösen, dunklen Herrscher jede Spur. Erzbischof Foul und der junge Uther waren völlig entsetzt, gegen solch abscheulichen, untoten Kreaturen kämpfen zu müssen, denn das Leben war den Brüdern des Lichts heilig und die Störung der Toten war für sie entgegen der Natur. „Erst die Orcs und dann diese Untoten,“ sprach Uther entsetzt. „So sehr ich unseren Orden und dessen friedlichen Idealismus schätze, so sehr ich lieber den Schwachen helfe statt in die Schlacht zu ziehen, so kann ich all diese Gräueltaten nicht mitansehen. Fürwahr, die Verteidiger des Lichts sollten zu den Waffen greifen!“ Der Erzbischof war über Uthers plötzliche Kühnheit nicht nur überrascht, sondern auch entsetzt: „Uther, wir sind Heiler, Helfer und Verteidiger, keine Krieger! Hüter des Friedens, keine Soldaten! Der Orden von Northshire mag gefallen sein, doch unsere Ideale werden fortbestehen und einen neuen Orden hervorrufen!“ Trotz der mahnenden Worte seines Oberhaupts, sprach Uther weiter: „Ein neuer Orden soll sich erheben, und Nächstenliebe soll weiterhin sein oberstes Ziel sein. Leben sollen gerettet werden. Doch um das Böse zu bekämpfen müssen wir, wenn auch nur zur Verteidigung und nur wenn alle anderen Möglichkeiten erschöpft sind, zu den Waffen greifen! So wie nun, denn der Fürst dieser Untoten muss aufgehalten werden!“ „Wir werden den Anführer dieser unheiligen Armee aufreiben und stellen, junger Schüler, aber diese Diskussion ist vorerst beendet!“ Foul sprach mit energischer Bestimmtheit, worauf hin Uther schließlich nachgab. Doch der Gedanke zur Bewaffnung der Geistlichen hatte sich fest in seinen Kopf gepflanzt.

Anduin Lothar musste sich inzwischen eingestehen, dass man Niemals ein Volk oder eine Rasse kategorisch als Böse einstufen konnte – nicht einmal wenn es sich um die die schändlichen, blutdürstigen Orcs handelte. Seinem Misstrauen zum Trotz kämpften Durotans Krieger ehrenhaft Seite an Seite mit den Soldaten Azeroths, welche nur darauf warteten, dass sie die Orcs beim ersten Anzeichen von Verrat aufzuschlitzen konnten. Durotans Krieger schienen sich auch nicht, wie fast alle Orcs denen Lothar bisher begegnet war, am Tod Ihrer Freunde auf perverse Art zu erfreuen. Während Khadgar, der bereits in der Halb-Orc Garona das Gute gesehene hatte und der junge Uther sich mit ihren Bündnispartnern einstweilen abzufinden schienen, war die Trauer im Gesicht des Erzbischofs deutlich zu sehen. Doch Alonsus Foul besann sich der hohen Moral des Lichts und sprach kein einziges schändliches Wort zu oder über Durotan. Da Durotan die beträchtliche Spannungen, welche von den Männern Azeroths ausging, bemerkte, schickte er seine Brüder weg. Er aber wollte Lothar und seine Gefährten helfen, den Fürst der Untoten zu besiegen, den diese hatten seinen verbannten Clan angegriffen, viele Orcs getötet und diese als untote Diener auferstehen lassen. Danach, so schwor er, würde er von Dannen ziehen.

In tiefster Meditation versunken und in völliger Demut und Einheit mit dem Licht vereinten der Erzbischof und sein Schüler ihre Kräfte mit den arkanen Magien Khadgars um die Dunkelheit selbst zu aufzuspüren. Und da war er, umgeben von einem Schild aus Skeletten, der Anführer dieser Untoten Armee. Nur kurz berührte Khadgar seinen dunklen Geist – und mit einem Mal wusste er, woher er diese Präsenz kannte! Was auch immer diese dunkle Gestalt jetzt war, einst war sie der Mensch Sir Mortis Numquar gewesen, dem Khadgar in Dalaran des öfteren begegnet war. Dieser einstige Ritter aus Lordaeron war immer sehr an den Magiern Dalarans und überhaupt an allem was Magie betrifft interessiert. Nun jedoch praktizierte er selbst Magie, wenn auch dunkle.

Während sich die Truppen Azeroths erholten jagten Lord Anduin Lothar, der Magus Khadgar, einst Schüler des Medivhs, Erzbischof Alonsus Foul, dessen junger Schüler und der Orc namens Durotan Uther Sir Mortis Numquar und seinen letzten Skelett-Dienern hinterher und bereiteten sich auf einen Kampf gegen die Dunkelheit und den Tod selbst vor.

Starten Sie das „07B - 5 trotzen dem Tod“ . Danach geht die Geschichte auf Seite 25 weiter.

Hier geht es nach Ende der Level „06C - Schwäche, Orcs u Tod“ u „06G - Durst, Orcs, Tod“ weiter.

4 trotzen dem Tod

„So gibt es also nicht nur in meinem Volk Verrat und Unehrenhaftigkeit“, sagte Durotan auf den Tod wartend, umringt von seinen gefallenen Brüdern. Irgendetwas lies Lothar an seiner Entscheidung zweifeln. Die Orcs waren für ihn lange Zeit das personifizierte Böse gewesen, die Schlächter seines Volkes, doch diese Orcs waren ... irgendwie anders. Lothar beschloss, den Anführer des Frostwolf-Clan ziehen zu lassen. Als dieser sich weigert und den Tod vorzog, sprach Lothar auf ihn ein: „Euer Platz ist bei Eurem Clan. Eure Brüder brauchen Eure Hilfe und Euer Tod hier würde zu nichts führen“. Äußerst widerstrebend zog Durotan schließlich, an seinen Clan und seine Familie denkend, von Dannen. Der Tod sollte ihn allerdings schon bald einholen ...

Nachdem Lothars Truppen den verräterischen Angriff der Untoten überstanden und deren Stützpunkt vernichtet hatten, fehlte vom mysteriösen, dunklen Herrscher jede Spur. Erzbischof Foul und der junge Uther waren völlig entsetzt, gegen solch abscheulichen, untoten Kreaturen kämpfen zu müssen, denn das Leben war den Brüdern des Lichts heilig und die Störung der Toten war für sie entgegen der Natur. „Erst die Orcs und dann diese Untoten,“ sprach Uther entsetzt. „So sehr ich unseren Orden und dessen friedlichen Idealismus schätze, so sehr ich lieber den Schwachen helfe statt in die Schlacht zu ziehen, so kann ich all diese Gräueltaten nicht mit ansehen. Fürwahr, die Verteidiger des Lichts sollten zu den Waffen greifen!“ Der Erzbischof war über Uthers plötzliche Kühnheit nicht nur überrascht, sondern auch entsetzt: „Uther, wir sind Heiler, Helfer und Verteidiger, keine Krieger! Hüter des Friedens, keine Soldaten! Der Orden von Northshire mag gefallen sein, doch unsere Ideale werden fortbestehen und einen neuen Orden hervorrufen!“ Trotz der mahnenden Worte seines Oberhaupts, sprach Uther weiter: „Ein neuer Orden soll sich erheben, und Nächstenliebe soll weiterhin sein oberstes Ziel sein. Leben sollen gerettet werden. Doch um das Böse zu bekämpfen müssen wir, wenn auch nur zur Verteidigung und nur wenn alle anderen Möglichkeiten erschöpft sind, zu den Waffen greifen! So wie nun, denn der Fürst dieser Untoten muss aufgehalten werden!“ „Wir werden den Anführer dieser unheiligen Armee aufreiben und stellen, junger Schüler, aber diese Diskussion ist vorerst beendet!“ Foul sprach mit energischer Bestimmtheit, worauf hin Uther schließlich nachgab. Doch der Gedanke zur Bewaffnung der Geistlichen hatte sich fest in seinen Kopf gepflanzt.

In tiefster Meditation versunken und in völliger Demut und Einheit mit dem Licht vereinten der Erzbischof und sein Schüler ihre Kräfte mit den arkanen Magien Khadgars um die Dunkelheit selbst zu aufzuspüren. Und da war er, umgeben von einem Schild aus Skeletten, der Anführer dieser Untoten Armee. Nur kurz berührte Khadgar seinen dunklen Geist – und mit einem Mal wusste er, woher er diese Präsenz kannte! Was auch immer diese dunkle Gestalt jetzt war, einst war sie der Mensch Sir Mortis Numquar gewesen, dem Khadgar in Dalaran des öfteren begegnet war. Dieser einstige Ritter aus Lordaeron war immer sehr an den Magiern Dalarans und überhaupt an allem was Magie betrifft interessiert. Nun jedoch praktizierte er selbst Magie, wenn auch dunkle.

Während sich die Truppen Azeroths erholten jagten Lord Anduin Lothar, der Magus Khadgar, einst Schüler des Medivhs, Erzbischof Alonsus Foul und dessen junger Schüler Uther Sir Mortis Numquar und seinen letzten Skelett-Dienern hinterher und bereiteten sich auf einen Kampf gegen die Dunkelheit und den Tod selbst vor.

Starten Sie das „07A - 4 trotzen dem Tod“ . Danach geht die Geschichte auf Seite 25 weiter.

Hier geht es nach Ende der Level „07A - 4 trotzen dem Tod“ und „07B - 5 trotzen dem Tod“ weiter.

Erlösung

Nach einem harten Kampf, der die Gefährten an die Grenzen ihrer Kräfte und auch beinahe an die Grenzen des Todes geführt hatte, war der dunkle Herrscher der Untoten, welcher einstmals unter dem Namen Mortis Numquar bekannt war, am Ende seiner gewaltigen, dunklen Kräfte. Ein letzter Schwerthieb würde ihn vernichten. Erzbischof Alonsus Foul jedoch trat vor und sprach: „Die Dunkelheit hat Euch komplett verschlungen, doch wie mir Khadgar berichtete, wart Ihr einst ein Mensch. Vielleicht hattet Ihr ein unglückliches Leben, doch irgendwann hat es auch für Euch Licht gegeben, wenn auch noch so gering. Möglicherweise habt Ihr Eure einstige Existenz vergessen, doch wenn es in Eurem tiefsten Inneren noch einen allerletzten Funken Licht geben sollte, kann ich Euch helfen eine Erlösung zu finden, die Ihr mit all Eurer Dunklen Macht nie erreicht hättet.“ Lange starrte der unheilvolle Fürst der Untoten kalt in Fouls Gesicht. Doch schließlich nickte er. Foul schloss die Augen und aus dem Himmel schien eine Säule aus blendendem Licht auf das dunkle Wesen niederzuregnen. Die Gefährten schirmten mit ihren Händen ihre Augen vor dem Licht ab. Als alles vorüber war, war der dunkle Fürst verschwunden – nur sein unheiliges Tagebuch lag noch auf dem Boden. „Was habt Ihr mit ihm gemacht?“, fragte Lothar. „Habt Ihr ihn vernichtet?“ „Nein“, antwortete Alonsus, „diese dunkle Gestalt wird noch eine Weile auf dieser Existenzebene verweilen. Er ist jetzt ein Geist des Lichts und kann seine Taten sühnen, in dem er dem Licht dient. Alle hundert Jahre darf ein Mitglied des Ordens von Northshire eine Seele in einen der seltenen Lichtgeister verwandeln. Die Lichtgeister können viel Gutes bewegen, bleiben aber selbst für die Magie begabten unerkannt. Sollte er sich nicht bewähren können, wird seine Seele vom Licht selbst in die unbekannten, schrecklichen Gefilde der Brennenden Legion verbannt.“ Die Gefährten blieben eine Weile sprachlos stehen. Khadgar hob schließlich Numquars Tagebuch auf. „Dieses Buch mag viel Wissen enthalten, wenn auch dunkles und verbotenes“, sprach Khadgar. „Jemand Weises vermag aus dem Bösen und Dunklen, dass hier geschrieben ist zu lernen um sich dagegen zu verteidigen. Ich werde es nach Dalaran zu Kel'Thuzad bringen, einem erfahrenen und mächtigen Magier.“ Lothar nickte. Dies war wahrscheinlich eine gute Idee.

Die Gefährten kehrten zu den Überlebenden Azeroths zurück und marschierten weiter Richtung Küste. Sie kamen schnell und erstaunlicherweise ohne Zwischenfälle voran. Als sie sich schon fast am Ziel befanden sprach Khadgar zu Lothar: „Anduin, ich kenne diese Gegend aus eines von Medivhs Büchern. Nicht weit von hier, in der Nähe eines schwarzen Berges sollen drei Drachen hausen, welche den Wissensbegeisterten freundlich gesinnt sind. Vielleicht könnten Sie uns auf irgendeine Art behilflich sein“. Lothar schmunzelte: „Ihr scheint die ganze Welt bereits aus Büchern zu kennen.“ Lothar überlegte. Für einen kurzen Abstecher hätten sie wahrscheinlich Zeit, aber ob dieser wirklich von Nutzen war, blieb fragwürdig. Priorität hatte es, sein Volk aus diesem gefallenen Land heraus zu führen. Andererseits waren die Drachen einst berühmt für ihre Weisheit gewesen. Sollte er sich auf drauf einlassen?

Lothar beschloss schließlich, dass er ...

- 1) ... sich mit Khadgar, Faol und Uther zu den Drachen aufmachen würde. (Seite 26)**
- 2) ... keine Zeit für eine Ablenkung hatte und mit dem Volk weitermarschieren würde. (Seite 27)**

Hier geht es weiter, wenn Sie auf Seite 25 Entscheidung 1 getroffen haben.

In fremden Gefilden

Vorsichtig näherten sich die Gefährten einer mystischen Stätte und erblickten drei magische Portale vor denen drei Drachen wachten, einer in blauen, einer in grünen und einer in goldenen Schuppen. Von diesen mächtigem, geflügelten Kreaturen schien keine Bedrohung auszugehen. Die Drachen beobachteten die Gefährten genau, bis sie schließlich alle gleichzeitig zu sprechen begannen. „Wollt Ihr etwas von unserer Weisheit erfahren? Wir geben Euch einen kleinen Teil unsere Macht, wenn Ihr Euch als würdig erweist!“

Als Khadgar nickte, begann der baue Drache zu sprechen: „Dieses Portal bringt Euch an einen magischen, arkanen Ort. Dort hausen vier Elementargeister. Beweist, dass Ihr gegen die Magie der vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft bestehen könnt, indem ihr die Elementargeister im Kampf besiegt! Wollt Ihr durch dieses Portal treten?“ **(Level „08A - Gefilde der Magie“)**

Daraufhin sprach der grüne Drache: „Dieses Portal bringt euch in das Reich des Smaragdgrünen Traums. Dort versucht ein Altraummagier den Frieden zu stören. Menschlicher Zauberer, du kannst durch dieses Portal treten und in vierfacher Gestalt durch die Träume wandeln um den Altraummagier und dessen magische Konstrukte zu besiegen. Gute und böse Traumgeister werden Euch in der Form von Schweinen begegnen. Diese sind unsichtbar und nur von anderen Traumgeistern zu sehen. Die bösen Traumgeister könnten Euch auch ungesehen den Weg versperren. Wenn notwendig, können sich die guten Traumgeister in einer magischen Explosion opfern, um die Altraumkonstrukte zu vernichten. Wollt Ihr durch dieses Portal treten?“ **(Level „08B - Gefilde der Träume“)**

Schließlich sprach der goldene Drache: „Dieses Portal ermöglicht es Euch, durch die Zeit selbst zu reisen und einen Teil der Vergangenheit zu erleben. Werdet Zeuge wie die mächtige Wächterin Aegwyn mit zahlreichen Drachen als Verbündete gegen die Dämonen der Brennenden Legion und deren Anführer, dem Dunklen Titan Sargeras selbst in einer epischen Schlacht um das Schicksal Azeroths kämpft. Wollt Ihr durch dieses Portal treten?“ **(Level „08C - Gefilde der Zeit“)**.

Sobald Ihr eines der drei Level geschafft habt, geht die Geschichte auf Seite 28 weiter.



Hier geht es weiter, wenn Sie auf Seite 25 Entscheidung 2 getroffen haben.

Schiffe benötigt

Während des letzten Marsches konnte Uther den Erzbischof schließlich von der Gründung eines Paladin Ordens überzeugen, der die Menschen auch mit Waffen verteidigen sollte, falls notwendig. Der junge Uther hatte während der Flucht eine harte Schule durchmachen müssen und war dadurch äußerst schnell gereift. Nun lies er sich sogar von Lothar im Kampf trainieren. Die moralisch hohen Ideale der Abtei von Northshire jedoch behielt er bei. Erzbischof Alonsus Foul, von den Schrecken und Leiden des Kriegs noch immer zutiefst mitgenommen verspürte zwar etwas Sorge ob eines bewaffneten Ordens, doch gab ihm dies, der er den Menschen immer Kraft und Trost spendete, selbst Kraft und Trost und vor allem auch Hoffnung.

Lothar und seine Gefährten besprachen ihre nächsten Schritte. Die Küste war nun nah und das Volk benötigte Schiffe! Um an selbige zu gelangen gab es zwei Möglichkeiten.

Streitkräfte der Elfen hatten waren vor einiger Zeit mit ihren Schiffen an den bewaldeten, nordwestlich liegenden Küsten eingetroffen. Sie jagten einen Troll Stamm, welcher dem berüchtigten Zuljin diene und viele Siedlungen der Elfen überfallen hatten. Während die Elfen die Wälder durchkämmten, hatten die Trolle jedoch deren Landstellen besetzt und ihnen den Weg zu ihren Schiffen abgeschnitten.. Zu allem Überfluss hatten sie sich auch noch mit einigen in der Nähe lebenden Schwarzdrachen verbündet. All diese Neuigkeiten hatten Stromwind vor seinem Fall erreicht und so war es nicht sicher, ob die Elfen noch immer in den Wäldern weilten. Falls aber doch, konnten Lothars Truppen ihnen im Kampf gegen die Trolle und Drachen beistehen, die Anlegestellen und die sich darin befindlichen Schiffe der Elfen wieder in Besitz nehmen sowie den undurchdringlich scheinenden, verworrenen Wald abholzen um weitere Schiffe für das Volk von Azeroth bauen. Unter den Elfen sollten sich Scharf- und Meisterschützen befinden, welche ihre Gegner mit Feuer- und Lichtpfeilen jagten.

Alternativ könnten Lothar und seinen Gefährten versuchen, die von Piraten besetzten uralten Hafenanlagen von Bilbringi einzunehmen. Von diesen mit vielen Kanonentürmen geschützten Häfen aus tyrannisierten die Black Sparrow Piraten schon lange die Meere. Eine kleiner Expeditionstrupp der Zwerge, so berichteten vorausgeschickte Späher, versuchten wohl an ihre von den Piraten gestohlenen Schätze zu gelangen. Bei der Expeditionstruppe handelte es sich um die verwegenen Zwerge Mörser-Truppen. Mit dieser Artillerie hätten die Gefährten einen Vorteil gegenüber der geringeren Reichweite der Kanonentürme. Die Zwerge verfügten außerdem über fantastischen Unterseeboote. Vielleicht konnte man sich mit diesen Zwerge verbünden.

Wie so oft hingen alle Pläne von vielen „wenns“ ab und die Konsequenzen konnte Niemand vorhersehen. Nach all den schwierigen Entscheidungen, welche Lothar zum Überleben seines Volkes getroffen hatte, entschied er sich für das, was sein Herz ihm sagte.

Lothar würde ...

1) ... sich in die schwer passierbaren Wälder wagen und den Elfen gegen die Trolle und Drachen helfen. Starten Sie das Level „09A – Elfen“. Danach geht die Geschichte auf Seite 29 weiter.

2) ... mit dem Zwerge Expeditionstrupp die Black Sparrow Piraten aus Bilbringi vertreiben. Starten Sie das Level „09C – Zwerge“. Danach geht die Geschichte auf Seite 30 weiter

Hier geht nach dem Ende der Level „08A – Gefilde der Magie“ / „08B – Gefilde der Träume“ und „08C – Gefilde der Zeit weiter“.

Schiffe benötigt

Nachdem sich die Gefährten als würdig erwiesen hatten vollführten die Drachen einen selbst Khadgar unbekannten Zauber. Die genaue Wirkung war Lothar und seinen Freunden zunächst nicht ganz klar, doch irgendwie fühlten sie sich später kräftiger, weißer und irgendwie mächtiger.

Während des letzten Marsches konnte Uther den Erzbischof schließlich von der Gründung eines Paladin Ordens überzeugen, der die Menschen auch mit Waffen verteidigen sollte, falls notwendig. Der junge Uther hatte während der Flucht eine harte Schule durchmachen müssen und war dadurch äußerst schnell gereift. Nun lies er sich sogar von Lothar im Kampf trainieren. Die moralisch hohen Ideale der Abtei von Northshire jedoch behielt er bei. Erzbischof Alonsus Foul, von den Schrecken und Leiden des Kriegs noch immer zutiefst mitgenommen verspürte zwar etwas Sorge ob eines bewaffneten Ordens, doch gab ihm dies, der er den Menschen immer Kraft und Trost spendete, selbst Kraft und Trost und vor allem auch Hoffnung.

Lothar und seine Gefährten besprachen ihre nächsten Schritte. Die Küste war nun nah und das Volk benötigte Schiffe! Um an selbige zu gelangen gab es zwei Möglichkeiten.

Streitkräfte der Elfen hatten waren vor einiger Zeit mit ihren Schiffen an den bewaldeten, nordwestlich liegenden Küsten eingetroffen. Sie jagten einen Troll Stamm, welcher dem berüchtigten Zuljin diente und viele Siedlungen der Elfen überfallen hatten. Während die Elfen die Wälder durchkämmten, hatten die Trolle jedoch deren Landestellen besetzt und ihnen den Weg zu ihren Schiffen abgeschnitten.. Zu allem Überfluss hatten sie sich auch noch mit einigen in der Nähe lebenden Schwarzdrachen verbündet. All diese Neuigkeiten hatten Stromwind vor seinem Fall erreicht und so war es nicht sicher, ob die Elfen noch immer in den Wäldern weilten. Falls aber doch, konnten Lothars Truppen ihnen im Kampf gegen die Trolle und Drachen beistehen, die Anlegestellen und die sich darin befindlichen Schiffe der Elfen wieder in Besitz nehmen sowie den undurchdringlich scheinenden, verworrenen Wald abholzen um weitere Schiffe für das Volk von Azeroth bauen. Unter den Elfen sollten sich Scharf- und Meisterschützen befinden, welche ihre Gegner mit Feuer- und Lichtpfeilen jagten.

Alternativ könnten Lothar und seinen Gefährten versuchen, die von Piraten besetzten uralten Hafenanlagen von Bilbringi einzunehmen. Von diesen mit vielen Kanonentürmen geschützten Häfen aus tyrannisierten die Black Sparrow Piraten schon lange die Meere. Eine kleiner Expeditionstrupp der Zwerge, so berichteten vorausgeschickte Späher, versuchten wohl an ihre von den Piraten gestohlenen Schätze zu gelangen. Bei der Expeditionstruppe handelte es sich um die verwegenen Zwerge Mörser-Truppen. Mit dieser Artillerie hätten die Gefährten einen Vorteil gegenüber der geringeren Reichweite der Kanonentürme. Die Zwerge verfügten außerdem über fantastischen Unterseeboote. Vielleicht konnte man sich mit diesen Zwerge verbünden.

Wie so oft hingen alle Pläne von vielen „wenns“ ab und die Konsequenzen konnte Niemand vorhersehen. Nach all den schwierigen Entscheidungen, welche Lothar zum Überleben seines Volkes getroffen hatte, entschied er sich für das, was sein Herz ihm sagte. **Lothar würde ...**

1) ... sich in die schwer passierbaren Wälder wagen und den Elfen gegen die Trolle und Drachen helfen. Starten Sie das Level „09B – Helden u. Elfen“. Danach geht die Geschichte auf Seite 29 weiter.

2) ... mit dem Zwerge Expeditionstrupp die Black Sparrow Piraten aus Bilbringi vertreiben. Starten Sie das Level „09D – Helden und Zwerge“. Danach geht die Geschichte auf Seite 30 weiter

Von der Macht der Drachen durchflutet, sind alle Helden stärker.

Hier geht nach dem Ende der Level „09A – Elfen“ und „09B – Helden und Elfen“ weiter.

Auf dem Meer

Nachdem sie sich einen Weg durch den verworrenen Wald gehackt und zusammen mit den Scharf- und Meisterschützen der Hochelfen die Trolle und Schwarzdrachen besiegt hatten, waren die Gefährten froh, die Angestellten der Elfen annähernd unbeschädigt vorzufinden. Viele Elfen-Zerstörer waren in gutem Zustand und die sie bewachenden Trolle wurden schnell beseitigt. Offenbar hatten die Trolle die Flotte der Elfen selbst nutzen wollen.

Mit den großen Mengen an Holz, welche Lothars Truppen in den Wäldern zusammengetragen hatten, halfen jeder Mann, jede Frau und sogar die Kinder dabei auf schnellstem Wege Schiffe zu bauen. Auch die Unterstützung der dankbaren Hochelfen war äußerst hilfreich. Es war eine Seltenheit, dass Hochelfen und Menschen so gut miteinander auskamen. Lothar versuchte die Elfen von einem Bündnis gegen die Orcs zu überzeugen, da er glaubte, die Horde würde bald auch andere Länder angreifen. Die Hochelfen waren zwar sehr angetan, jedoch äußerst zweifelhaft darüber, ob die Ihre Brüder in Quel'thalas einer solchen Allianz zustimmen würden. Während die Flotte wuchs erkundeten Späher die umliegende Gegend. Aller Angst zum Trotz sollten die Überlebenden dieses Mal weder von den Orcs noch von sonst jemand angegriffen werden.

Kleinere, schnelle Schiffe segelten bereits die Küste entlang zurück nach Süden um jeden Hafen Azeroths und die umliegenden Wässer nach weiteren Überlebenden abzusuchen. Auch wenn sie nicht viele finden konnten und einige der Erkundungsboote dabei von den Orcs versenkt wurde, so schlossen sich doch einige weitere Schiffe dem Flüchtlingszug an. Schließlich stach die gesamte Flotte der Überlebenden, zusammen mit den Elfen-Zerstörern in See! Die Elfen wollten die Flüchtlinge Azeroths auf der ersten Etappe ihrer Seereise Geleitschutz geben – und wie sich zeigte sollte diese Tatsache essentiell für das Überleben des Volkes von Azeroth sein!

Die mit den Orcs verbündeten Oger hatten ebenfalls damit begonnen Schiffe zu errichten – mächtige, unförmige als Kampfpott bezeichnete Schlachtschiffe. Diese durchkämmten bereits das Meer rund um Azeroth. Glücklicherweise konnten Erzbischof Foul und Uther mit Hilfe des Heiligen Lichts und nur durch ihr geistiges Auge das Meer nach Bedrohungen absuchen. Um den Schlachtschiffen der Oger zu entgehen, schlugen die Flüchtlinge einen verworrenen Kurs ein, der sie an eine gefährliche Meeresenge brachte. Laut Khadgars übernatürlich wirkendem Bücherwissen (Lothar fragte sich wieder einmal, ob Magier sonst nichts wussten, um sich die Zeit zu vertreiben) gab es jenseits der Meeresenge eine von zahlreichen Tieren bevölkerte Insel. Wenn die Flüchtlinge diese Insel erreichten, konnten Sie dort weitere, dringendst benötigte Nahrung finden. Unglücklicherweise mussten sie wohl vorher einen verlassene Inselstreifen mit alten Kanonentürmen passieren, auf dem es Gerüchten zufolge wieder einmal Untote gab! Tatsächlich spürten Uther und Faol eine Dunkelheit in der Meeresenge, welche ihre Kräfte des Heiligen Lichts eine Zeit lang blockierte. Als sie mit Khadgars Hilfe die magische dunkle Blockade, welche wohl von den Untoten verursacht wurde, einreisen konnten, war es bereits zu spät, denn sie hatten das Herannahen der gewaltigen Kampfpott-Flotte nicht bemerkt ...

Starten Sie das Level „10A - Auf dem Meer“. Danach geht die Geschichte auf Seite 31 weiter.

Hier geht nach dem Ende der Level „09C – Zwerge“ und „09D – Helden und Zwerge“ weiter.

Unter dem Meer

Mit Hilfe der Zwerge konnten Lothars Truppen die Black Sparrow Piraten besiegen und die Hafenanlagen von Bilbringi erobern. Dabei kaperten sie zahlreicher der Piratenschiffe und begannen sofort damit, diese seetüchtig zu machen! Lothar war den Zwergen für Ihre Unterstützung im Kampf sehr dankbar und überließ ihnen ihre rechtmäßigen Schätze (wobei ihm bewusst war, dass die Zwerge nun etwas mehr an Schätzen von den Piraten an sich nahmen, als ihnen einst gestohlen wurde). Als Lothar die Zwerge auf die Bedrohung durch die Orcs ansprach, berichteten diese, dass die Horde bereits in das Zwergenreich Khaz Modan eingedrungen wären. Lothar schlug den Zwergen vor, ein Bündnis gegen die Orcs einzugehen und diese versprochen, sich darüber mit ihren Brüdern zu beraten.

Während die Flotte vorbereitete, erkundeten Späher die Umliegende Gegend. Aller Angst zum Trotz sollten die Überlebenden dieses Mal weder von den Orcs noch von sonst jemand angegriffen werden.

Kleinere, schnelle Schiffe segelten bereits die Küste entlang zurück nach Süden um jeden Hafen Azeroths und die umliegenden Wässer nach weiteren Überlebenden abzusuchen. Auch wenn sie nicht viele finden konnten und einige der Erkundungsboote dabei von den Orcs versenkt wurde, so schlossen sich doch einige weitere Schiffe dem Flüchtlingszug an. Schließlich stach die gesamte Flotte der Überlebenden, zusammen mit den kuriosen Unterseeboten der Zwerge in See! Die Zwerge wollten die Flüchtlinge Azeroths auf der ersten Etappe Ihrer Seereise Geleitschutz geben – und wie sich zeigte sollte diese Tatsache essentiell für das Überleben des Volkes von Azeroth sein!

Die mit den Orcs verbündeten Oger hatten ebenfalls damit begonnen Schiffe zu errichten – mächtige, unförmige als Kampfpott bezeichnete Schlachtschiffe. Diese durchkämmten bereits das Meer rund um Azeroth. Glücklicherweise konnten Erzbischof Foul und Uther mit Hilfe des Heiligen Lichts und nur durch ihr geistiges Auge das Meer nach Bedrohungen absuchen. Um den Schlachtschiffen der Oger zu entgehen, schlugen die Flüchtlinge einen verworrenen Kurs ein, der sie an eine gefährliche Meeresenge brachte. Laut Khadgars übernatürlich wirkendem Bücherwissen (Lothar fragte sich wieder einmal, ob Magier sonst nichts wussten, um sich die Zeit zu vertreiben) gab es jenseits der Meeresenge eine von zahlreichen Tieren bevölkerte Insel. Wenn die Flüchtlinge diese Insel erreichten, konnten Sie dort weitere, dringendst benötigte Nahrung finden. Unglücklicherweise mussten sie wohl vorher einen verlassene Inselstreifen mit alten Kanonentürmen passieren, auf dem es Gerüchten zufolge wieder einmal Untote gab! Tatsächlich spürten Uther und Faol eine Dunkelheit in der Meeresenge, welche ihre Kräfte des Heiligen Lichts eine Zeit lang blockierte. Als sie mit Khadgars Hilde die magische dunkle Blockade, welche wohl von den Untoten verursacht wurde, einreisen konnten, war es bereits zu spät, denn sie hatten das Herannahen der gewaltigen Kampfpott-Flotte nicht bemerkt ...

Starten Sie das Level „10B – Unter dem Meer“. Danach geht die Geschichte auf Seite 31 weiter.

Hier geht nach dem Ende der Level „10A - Auf dem Meer“ und „10B – Unter dem Meer“ weiter.

Eine neue Hoffnung

Zahlreiche Gefahren und Strapazen hatten die Überlebenden von Azeroth ertragen müssen – und nicht alle hatten die kräftezehrende Flucht überstanden. Für die Meisten der Überlebenden war die Flucht aus ihrem einst geliebten und nun zerstörten Königreich schlimmer als alles, was sie sich nur vorstellen konnte. Die Flüchtlinge wurden weit über die Grenzen des Ertragbaren hinaus mit schrecklichen Schicksalsschlägen konfrontiert. Zerstörung, Verlust von Angehörigen und Freunden, endlose Märsche, grenzenlose Angst, Hunger, Krankheit, blutiges Gemetzel, Tod und Verstümmelungen musste das Volk von Azeroth ertragen. Orcs, Trolle, Oger, Banditen, Piraten, Drachen, Greifen, Untote und Dämonen hatten ihnen auf Schritt und Tritt aufgelauert. Das einst stolze und prächtige Königreich von Azeroth, für lange Zeit ein strahlendes Leuchtfeuer der Hoffnung für die Menschheit, lag in Trümmern. Die als uneinnehmbar geltende Festung von Stormwind war niedergebrannt. Goldshire, Moonbrook, Grand Hamlet, Sunnyglade und viele andere Städte und Siedlungen waren nur noch Ruinen. Die Herzen der Menschen waren schwer und viele fragten sich, ob ihr Leben oder zumindest das Leben künftiger Generationen je wieder so sein könnte wie es einstmals, in den nun so fern scheinenden Zeiten ohne Krieg gewesen war.

Sir Anduin Lothar, Champion von Azeroth und Herrscher eines Volkes ohne Heimat dachte auf der langen Seereise viel über die Entscheidungen nach, die er getroffen hatte. Hätten mehr überlebt, wenn er sich das ein- oder andere Mal anders entschieden hätte? Waren all seine Entscheidungen richtig gewesen? Sicherlich nicht, doch war auch er nur ein sterblicher Mensch mit Fehlern. Die Tatsache, dass er es geschafft hatte, zumindest einem Teil seines Volkes das Leben zu retten und die Flucht zu ermöglichen spendete ihm Trost und sagte ihm, dass er nicht alles falsch gemacht hatte. Aus reinen Absichten heraus hatte er gute und schlechte Entscheidungen getroffen. Doch am Ende hatte er sein Volk retten können – nein nicht er allein, es war der Mut jedes einzelnen Mannes, jeder Frau und jedes Kindes, der das Volk von Azeroth gerettet hatte. Lothar blickte in die Gesichter seiner Gefährten. Der durch Medivhs dunkle Magie äußerlich gealterte aber innerlich doch noch so junge Magier Khadgar, der ihm mit seiner Magie und seinem Wissen, aber auch mit seiner Freundschaft geholfen hatte würde auch weiterhin für ihn und für die Menschheit seinen Heldenmut beweisen. Der ehrwürdige Erzbischof Alonsus Foul und dessen junger, in letzter Zeit so sehr gereifter Schüler Uther waren fest entschlossen einen neuen, heiligen Orden aufzubauen. Diese Paladine sollten mit der Magie des Heiligen Lichts und auch mit Waffengeschick die Menschen verteidigen. Die Menschheit würde dem Bösen widerstehen und sich den tosenden Wellen der Finsternis entgegenstellen! Das Volk von Azeroth würde sich zurückholen, was einst ihm gehörte! Denn Lothar wusste, es gab immer irgendwo eine Neue Hoffnung auf einen Neuanfang – auch für das Volk von Azeroth! Noch während er diesen Gedanken nachsann, erspähte er in der Ferne das Festland von Lordaeron!

Starten Sie das Level „Epilog - Eine Neue Hoffnung“. Danach ist diese Kampagne zu Ende!

