



# Warcraft II



## Uther Lightbringer – Verteidiger des Lichts

### Missionsbesprechungen

#### Kapitel I: Die Reise beginnt

##### Hintergrund

Vor einigen Tagen erreichte ein Bote aus dem Königreich Stromgarde die Hauptstadt von Lordaeron. Der Bote berichtete von seltsamen Ereignissen die sich in Stromgarde und im Zwergenreich Khaz Modan abspielen. Offenbar haben die Orcs mehrere kleinere Dörfer überfallen und dutzende von Gefangenen gemacht.

Da die Orcs nur selten Gefangene machen und dieses einfachen Dorfbewohner nicht viel über unsere militärischen Pläne wissen, ist der Rat der neugegründeten Allianz von Lordaeron beunruhigt. Lord Lothar und König Terenas haben daher beschlossen, spezielle Maßnahmen zu ergreifen.

Diese Maßnahmen betreffen euch. Lordaeron kann momentan keine größeren Streitkräfte entbehren, da sich viele Truppen in der Nähe von Southshore auf einen Seeangriff der Horde vorbereiten. Stattdessen sollt Ihr mit einigen wenigen Männern nach Stromgarde reisen, um der Sache auf den Grund zu gehen.

##### Mission

Der König hat Männer entsandt, die euch im Dorf Sheephill, östlich von Hilsbrad, treffen sollen. Die Männer werden bei der Dorfkirche auf euch warten. Bevor Ihr jedoch mit ihnen eure Reise beginnt, sollt Ihr zuerst noch einen anderen Auftrag erfüllen.

Einige Orcs vom Blackrock-Clan sollen in dieser Gegend an Land gegangen sein. König Terenas glaubt, dass sie bereits irgendwo in den Wäldern kleine, versteckte Lager aufgeschlagen haben. Findet dieses Lager und tötet alle Orcs, die in diesem Gebiet herum streunen!

##### Missionsziele

- reist zum Dorf Sheephill und trifft euch an der Kirche mit den Truppen des Königs
- durchsucht die Gegend und findet die beiden versteckten Lager des Blackrock-Clans
- zerstört beide Lager und tötet alle Orcs

##### weitere Informationen

**Fraktion:** königlicher Stoßtrupp

**Helden:** Uther Lightbringer Level 1

## Kapitel II: Das kleine Volk

### Hintergrund:

Nach einer längeren Seereise seid Ihr an der Westküste von Stromgarde angekommen. In einem kleinen Fischerdorf trifft Ihr den Zwergen Kurdran Wildhammer, einen der berühmten Greifen-Reiter von Northeron.

Kurdran berichtet, dass eine Flotte des Stormreaver- und Twilight's Hammer-Clans einen Angriff auf Dun Modr und Tol Barad vorbereitet. Truppen der Zwerge und Gnomen bereiten ihrerseits einen Angriff auf die sich noch vorbereitende Flotte der Horde vor. Obwohl die Zwerge berühmte Krieger sind, könnten sie jemanden mit euren strategischen Fähigkeiten gut gebrauchen. Auch wenn euch das von eurer Mission abhält, beschließt Ihr den Zwergen und Gnomen zu helfen – den Unterdrückten beizustehen ist eines eurer Prinzipien und soll auch als Grundsatz für euren neuen Orden der Paladine dienen.

Während Ihr eure Truppen nach Norden schickt, um mehr über die entführten Dorfbewohner herauszufinden, begeben sich Ihr mit Kurdran nach Süden. Auf dem Rücken von Sky'ree – Kurdrans Greif – fliegt Ihr mit atemberaubender Geschwindigkeit durch die Lüfte, bis Ihr den kleinen Stützpunkt der Zwerge erreicht.

### Mission:

Im Stützpunkt angekommen, stellt Ihr erstaunt fest, dass die Zwerge es geschafft haben, euch ein Pferd zu organisieren. Gemeinsam mit Kurdran beginnt Ihr mit der Planung für die bevorstehende Schlacht.

Der Stormreaver und Twilight's Hammer-Clan haben auf drei kleinen Inseln in der Nähe eurer Küstenbasis Vorposten errichtet, um Ihre Flotten zu versorgen. Ihr müsst die Vorposten niederbrennen und die feindlichen Schiffe zerstören. Außerdem sind einige Drachen in der Nähe gesichtet worden, was dank Kurdran und seiner Greifenreiter jedoch kein allzu großes Problem darstellen sollte.

Während Ihr die gegnerischen Schiffe mit den phantastischen Unterseeboten der Gnomen aufhalten könnt, werdet Ihr für die Belagerung der Vorposten die Dienste der „Mörsertruppe“ benötigen. Kurdran versichert euch, dass diese wagemutigen, mit seltsamen Kanonen bewaffneten Zwergen-Krieger auf dem Schlachtfeld genau so beeindruckend wie die zerstörerischen Katapulte der Horde sind (zumindest solange sie sich nicht selbst in die Luft sprengen)!

### Missionsziele:

- haltet die Flotten des Stormreaver- und Twilight's Hammer-Clans auf
- vernichtet alle drei Vorposten der Horde

### weitere Informationen:

**Fraktion:** Zwerge und Gnomen

**Elite-Einheiten:** Mörser-Truppen (Demolier-Zwerge)

**Helden:** Uther Lightbringer Level 2, Kurdran & Sky'ree

### Anmerkung:

Mörser-Truppen jagen sich mit einem Rechtsklick selbst in die Luft! Um mit Mörser-Truppen einen normalen Angriff auszuführen muss zuerst das Angriffssymbol (Shortcut „A“), danach der Gegner ausgewählt werden.

In dieser Mission können zwar Ställe, jedoch keine Ritter gebaut werden. Die Ställe benötigt man lediglich um ein Schloss bauen zu können!

## Kapitel III: Festung aus Stein

### Hintergrund:

Die Flotten des Stormreaver- und Twilight's Hammer-Clans wurden komplett zerstört. Euch ist klar, dass die Horde früher oder später mit einer noch größeren Flotte zurückkehren werden und dass der Großteil des Zwergenreiches Khaz Modan nach wie vor von starken Feindverbänden bedroht wird. Doch immerhin habt Ihr den Zwergen und Gnomen etwas unbezahlbares zurückgebracht: Ihre Hoffnung! Kurdran und seine Krieger schwören euch die Treue und stellen euch einige ihrer phantastischen Flugapparate zur Verfügung.

Außerdem erhaltet Ihr ein weiteres, äußerst mächtiges Geschenk: Eine Feuerkugel, welche eure Waffen mit den magischen Kräften der Flammen verbessern wird.

An Bord eines Flugapparates macht Ihr euch nun auf Weg zu den Grenzen von Stromgarde, wo eure vorausgeschickten Truppen, sowie ein Krieger aus Stromgarde, der unter dem Namen Danath bekannt ist, bereits auf euch warten.

Danath konnte als einer von wenigen Soldaten aus einem nahegelegenen Dorf fliehen. Offenbar bereut er die Tatsache, dass er geflohen ist, anstatt bis zum bitteren Ende zu kämpfen. Ihr versichert ihm, dass seine Entscheidung absolut vernünftig war und er seine Ehre dadurch wiederherstellen kann, in dem er nun euch und euren Männern hilft.

Glücklicherweise weiß Danath einiges zu berichten. Die Orcs haben bereits mehrere Dörfer überfallen, die Dorfbewohner gefangen genommen und in eine Bergfestung des Black Tooth Grin-Clans gebracht. Um die Gefangenen zu retten, müsst Ihr diese mächtige Festung erstürmen!

### Mission:

Die Flugapparate der Gnomen, welche euch zur Verfügung stehen, haben die Lage weiter ausgekundschaftet. Der Black Tooth Grin-Clan hat einige wenige Truppen in dem Dorf zurückgelassen aus dem Danath geflohen ist. Die gefangenen Dorfbewohner befinden sich auf dem Weg zur Bergfestung. Sowohl Thoras Trollbane, der Herrscher von Stromgarde als auch die Zwergen und Gnomen besitzen einige Truppen in dieser Gegend. Durch Scharmützel mit den Orcs sind diese jedoch überall versprengt.

Rettet vom Dorf, was noch zu retten ist und findet alle versprengten Truppenverbände. Ihr werdet sie brauchen! Vor allem die Demolier-Zwerge könnten von großem Nutzen sein. Rettet danach die verschleppten Dorfbewohner, bevor sie zur Festung gebracht werden. Diese können euch helfen, das Dorf wiederaufzubauen. Danach solltet Ihr in der Lage sein, einen Angriff auf die Felsfestung zu organisieren, um die restlichen Gefangenen zu retten.

### Missionsziele:

- rettet vom Dorf, was zu retten ist
- findet alle versprengten Truppenverbände
- rettet die kürzlich verschleppten Dorfbewohner
- baut einen Stützpunkt auf und belagert die Bergfestung

### sonstige Informationen:

**Fraktion:** Stromgarde

**Elite-Einheiten:** Stromgarde Verteidiger (Soldaten)

**Helden:** Uther Lightbringer Level 3, Danath

## Kapitel IV: Mystische Wälder

### Hintergrund:

Die mächtige Steinfestung des Black Tooth Grin-Clans ist erobert und die dunklen Todesritter, welche sie bewachten, vernichtet. Euch fröstelt beim Anblick dieser Untoten – irgendwas ist seltsam an ihnen ...

In den Kellern der Zitadelle entdeckt Ihr dutzende von Gefangenen – und auch einige Tote! Die Geretteten berichten, dass einige ihrer Leidensgenossen bereits mit Schiffen weggebracht wurden ...

Ihr durchsucht die ganze Festung und findet einige orkische Schriftstücke. Ihr gebt sie den Magiern, die euch unterstellt sind und seid froh, dass sie die orkische Sprache – wenn auch nur in groben Zügen – lesen können. Unter den Schriftstücken befinden sich Angriffspläne für die Stadt Stromgarde sowie für einen erneuten Seeangriff auf die Zwergenstädte Dun Modr und Tol Barad. Während Ihr Boten mit diesen wichtigen Kriegsinformationen nach Lordaeron schickt, begibt sich Danath, der seine Ehre in der letzten Schlacht wiederherstellen konnte, nach Stromgarde, um sein Volk zu warnen. Ihr wisst, Informationen sind im Krieg manchmal wertvoller als tausend Schwerter. Das Ihr diese wichtigen Schriftstücke gefunden habt, ist sicherlich eine Fügung des Heiligen Lichts.

Da Ihr in den Schriftstücken außerdem Befehle für einen gemeinsamen Überfall der Orcs und Waldtrolle auf das Elfenreich Quel'thalas gefunden habt, begeben Ihr euch unverzüglich auf einen sehr langen Ritt nach Norden. Wie es aussieht will die Horde eine mystische Stete erobern und für ihren Zweck nutzen – den Runenkreis von Kera'tul! Zwar wisst Ihr nicht, was die Horde mit diesem Runenkreis vorhat, doch eure Magier glauben, dass dort irgendeine alte Macht schlummert, die nicht geweckt werden soll.

### Mission:

Endlich seid Ihr in den mysteriösen Wäldern von Quel'thalas angekommen. Ihr habt Späher vorausgeschickt, die berichten, dass Elitekrieger der Elfen, sowie Orcs und Trolle überall in den Wäldern in Kämpfe verwickelt sind. Die nächste Elfenfestung, die sich in der Nähe des Runenkreises von Kera'tul befindet, soll von feindlichen Kräften bedroht werden. Gerüchten zufolge soll sich die Waldläuferin Alleria Windrunner irgendwo in der Nähe befinden.

Durchsucht diese mystischen Wälder, findet Alleria und so viele ihrer Bogenschützen wie möglich und begeben euch zur Elfenfestung. Eure Truppen haben einiges an Vorräten und Rohstoffen dabei, die sie in der Felsfestung gefunden haben – diese werden den Elfen von Nutzen sein. Stellt zusammen mit den Hochelfen eine Armee, sowie eine kleine Flotte auf, um den Runenkreis von Kera'tul von jedwedem Gegner zu säubern.

Die Elfen haben zu Ihrem Schutz magische Illusionswände geschaffen, welche wie gewöhnliche Bäume aussehen. Wann immer ihr einen Runenkreis entdeckt, welcher diese Illusionen markiert, zögert nicht, einfach durch diese Bäume hindurchzugehen als wären sie Luft – was sie ja auch sind!

### Missionsziele:

- durchquert die magischen, wie Bäume aussehenden Illusionen (durch Leuchtkreise gekennzeichnet)
- findet Alleria und so viele ihrer Bogenschützen, wie Ihr könnt
- findet und rettet die Festung der Hochelfen
- erobert die Runensteine von Kera'tul zurück und tötet alle Gegner

### sonstige Informationen:

**Fraktion:** Hochelfen

**Elite-Einheiten:** Hochelfen-Scharfschützen (Bogenschützen), Hochelfen Meisterschützen (Elfen-Ranger)

**Helden:** Uther Lightbringer Level 4, Alleria Windrunner

## Kapitel V: Frost und Kälte

### Hintergrund:

Die Runensteine von Kera'tul wurden zurückerobert. Alleria schenkt euch als Dank für eure Hilfe eine Blitzkugel, die sogar noch mächtiger als die Feuerkugel der Zwerge ist. Sie klärt euch außerdem über die Geheimnisse dieses mystischen Ortes auf: Uralten Legenden zufolge befand sich dort, wo jetzt die Runensteine stehen einst das Grabmal eines mächtigen Zauberers der Hochelfen, der unter dem Namen Garodreth bekannt war. Garodreth war süchtig nach Magie, was dazu führte, dass er im Laufe seines langen Lebens immer mehr dem Wahnsinn verfiel. Die Hochelfen sahen schließlich eine Gefahr in ihm und begannen den wahnsinnigen Zauberer zu jagen. Als es ihnen schließlich gelang, Garodreth unter hohen Verlusten zu töten, begruben sie ihn tief unter der Erde.

Doch auch Jahrhunderte nach seinem Tod sollen dort, wo jetzt die Runensteine stehen, seltsame Stimmen zu vernehmen sein. Es heißt, Garodreths unruhiger Geist, welcher an diesen Ort gebunden ist, dürste es noch immer nach Magie und – noch weitaus schlimmer – nach der Essenz des Lebens. Wer ihm genügend Opfer darbietet, dem soll er mit seinem dunklen Wissen belohnen. Euch ist nun klar, dass die Horde Garodreth die entführten Dorfbewohner als Opfer dargeboten hat. Wer weiß, welche Informationen der Geist von Garodreth der Horde preisgegeben hat ...

Da Ihr keine weitere Spur habt, die euch weiterhelfen könnte, kehrt Ihr nach Lordaeron zurück und berichtet König Terenas und Lord Lothar ausführlich von euren Erlebnissen. Lord Lothar weiß Rat: Der Magier Khadgar, einst ein Schüler von Medivh, scheint einiges über Garodreth zu wissen. So kennt er eine alte magische Festung, in welcher sich der der Hochelf des öfteren aufgehalten haben soll. Khadgar macht sich mit einigen anderen Zauberern aus Dalaran auf den Weg, um diese Festung zu untersuchen.

In der Zwischenzeit habt Ihr viel zu tun. Der Krieg tobt und viele Menschen bedürfen in diesen schrecklichen Zeiten eures Trosts. Auch haben viele Ritter aus sämtlichen Königreichen von euren Taten gehört und wünschen, dass Ihr sie zu Paladinen ausbildet. Als Ihr jedoch nach längerer Zeit nichts mehr von Khadgar gehört habt, unterbrecht Ihr die Ausbildung eurer Paladine, um mit Lord Lothar zusammen nach dem Verbleib des Magiers zu sehen.

### Mission:

Ihr habt den Eisgletscher erreicht, auf dem sich die alte magische Festung befinden soll – und Ihr seid nicht allein. Zahlreiche Gründrachen sind in diese Gegend gesichtet worden und zu allem Überduss lagert auch noch eine Armee des Blackrock-Clans ganz in eurer Nähe. Ihr müsst sowohl die Orcs als auch die Drachen vernichten, wenn Ihr Zugang zur Festung erlangen wollt.

Außer Lord Lothar und einigen seiner starken Elite-Reiter, stehen euch die Baupläne einer Luftartillerie zur Verfügung, die eigentlich aus dem Königreich Gilneas stammen. Ihr fragt gar nicht erst, wie diese Pläne in den Besitz der Allianz gelangen konnten, nachdem sich Gilneas doch völlig vom Krieg fernhält.

### Missionsziele:

- zerstört das Lager des Blackrock-Clans und tötet alle Gründrachen
- findet und erobert die alte magische Festung

### weitere Informationen:

**Fraktion:** Azeroth / Gilneas

**Elite-Einheiten:** Söhne von Stormwind (Ritter), Gilneas Luftartillerie (Ballista)

**Helden:** Uther Lightbringer Level 5, Lordregent Anduin Lothar

## Kapitel VI: In dunklen Höhlen

### Hintergrund:

Erleichtert stellt Ihr und Lord Lothar fest, dass Khadgar noch am Leben ist und sich in der magischen Festung vor der großen Anzahl an Gründrachen versteckt hat. Khadgar berichtet, dass die Schattenmagier aus Dalaran, welche ihn begleitet haben, eine dunkle Höhle hier in der Nähe untersuchen, in der Garodreth magische Experimente durchgeführt hat. Khadgar selbst hat die ganze Festung durchsucht, bis er in einer geheimen Kammer einen unglaublichen Fund gemacht hat: Garodreths Tagebuch!

Khadgar konnte vieles durch dieses Tagebuch herausfinden. Offenbar ist Garodreth auf seiner nie enden wollenden Suche nach Macht und Magie irgendwann in einem schauerlichen Sumpf auf eine mächtige Präsenz gestoßen. Dieser Präsenz folgend hat ein magisches Gefängnis ausfindig gemacht, in dem sich schon seit unzähligen Jahrtausenden ein mächtiges Feuer-Element, das als Rak'nadon bekannt ist, befindet.

Offenbar stammt Rak'nadon aus einer Zeit, als es noch kein Leben gab, wie wir es kennen. Damals wurde die Welt von mächtigen Elementarwesen bevölkert, welche den sogenannten alten Göttern dienten. Erst die Titanen brachten Ordnung nach Azeroth und besiegten sowohl die alten Götter als auch die Elementarwesen. Rak'nadon jedoch hatte sich vor den Titanen versteckt und wütete eine lange Zeit auf dieser Welt, bis er schließlich von den Nachtelfen aus dem fernen, westlichen Kalimdor in eben dieses magische Gefängnis gesperrt wurde. Garodreth hat den gesamten Rest seines Lebens damit verbracht, einen Weg zu finden, dieses Gefängnis zu durchbrechen, damit Rak'nadon ihm helfen kann, seine Sucht nach Magie zu befriedigen. Es ist unbekannt, ob er einen Weg gefunden hat und ob sein Geist dieses Geheimnis der Horde mitgeteilt hat ...

Lord Lothar begibt sich mit seinen Rittern unverzüglich nach Lordaeron, von wo aus er eine Expedition zu Rak'nadons Gefängnis losschicken will. Er überlässt einige Paladine und Elfen-Ranger, die gerade eben als Nachhut zu euch gestoßen sind, eurem Kommando. Mit ihnen und Khadgar wollt Ihr den Schattenmagiern helfen, die dunkle Höhle zu erkunden – wer weiß, was Ihr dort finden werdet!

### Mission:

Die geheimnistuerischen Schattenmagier aus Dalaran sind dank Ihrer Magie permanent unsichtbar und werden sich – misstrauisch wie sie sind – nur Khadgar zu erkennen geben. Euch wird also nichts anderes übrig bleiben, als mit Khadgar die ganze Höhle nach den sechs Magiern zu durchsuchen.

Laut Garodreths Tagebuch befindet sich ein unterirdischer Fluss in dieser Höhle, der nur durch eine unsichtbare Brücke überquert werden kann. Diese Brücke wird von zwei für das normale Auge ebenfalls nicht zu erkennenden Statuen markiert. Durchsucht mit Khadgar das Ufer des Flusses - er wird diese Statuen finden können. Durchquert das Wasser zwischen diesen Statuen als ob es Land wäre! Jenseits der Brücke soll sich eine magische Quelle befinden. Begeht euch zu dieser Quelle und beseitigt unterwegs alles Böse!

### Missionsziele

- findet mit Khadgars Hilfe die sechs unsichtbaren Schattenmagier
- durchsucht mit Khadgar das Ufer des Flusses, bis ihr die zwei ebenfalls unsichtbaren Statuen entdeckt
- überquert das Wasser zwischen diesen Statuen, als wäre es fester Boden
- findet die magische Quelle und stellt sie sicher (betretet den Leuchtkreis)
- besiegt den Schwarzdrachen Searinox und alle Unholde

### sonstige Informationen:

**Fraktion:** Dalaran

**Elite-Einheiten:** Schattenmagier (Magier)

**Helden:** Uther Lightbringer Level 6, Khadgar

## Kapitel VII: Umzingelt!

### Hintergrund:

Aus über einem halben Dutzend Wunden blutend, flieht der Schwarzdrache, den einer der Magier als Searinox erkannt hat. Erschöpft durch den Kampf lässt Ihr in ziehen. Früher oder später wird er sich zweifellos von seinen Wunden erhole und erneut Schrecken und Leid über die Menschen bringen ...

Als Ihr die magische Quelle untersucht, welche wohl auch den Schwarzdrachen angezogen hat, findet Ihr einige interessante Gegenstände. Zum einen eine Todeskugel, mit deren Hilfe Ihr eure Gegner mit magischen Geschossen aus der Ferne bekämpfen und euch außerdem gegen die Kreaturen der Luft verteidigen könnt! Des weiteren findet Ihr einige von Garodreth verfasste Schriftstücke. Zum Glück vermag es Khadgar, diese Schriftstücke zu übersetzen. Daraus geht hervor, dass Garodreth einen Weg gefunden hat, Rak'nadon aus seinem Gefängnis zu befreien. Laut dem Datum des Schriftstückes wurde dieses wenige Tage, bevor Garodreth damals vor den Hochelfen getötet wurde, verfasst.

Schließlich entdeckt Ihr noch eine kleine, unscheinbare Kristallkugel, deren Zweck selbst Khadgar und den Schattenmagiern unbekannt ist. Ihr kehrt mit allen Gegenständen zurück nach Lordaeron. In einer heiligen Festung sind die weisesten Magier vom Dalaran Tag und Nacht damit beschäftigt, alle Schriftstücke von Garodreth sowie die Kristallkugel noch einmal zu untersuchen. Gelehrte aus allen Nationen der Allianz treffen ein um ihnen zu helfen. Khadgar wird im Krieg gebraucht und verabschiedet sich von euch. Während die Untersuchungen andauern, bildet Ihr mit Hilfe eures Schüler Turalyon neue Paladine aus. Unterdessen sind Boten aus dem Sumpfgebiet, in dem sich Rak'nadons Gefängnis befinden soll, zurückgekehrt und berichten von einer starken Präsenz der Horde in dieser Region ...

Als Ihr eines morgens aufwacht, rennt euch Turalyon entgegen und ruft: „Die Festung wird angegriffen!“

### Mission:

Die Orcs müssen von den magischen Nachforschungen erfahren haben, die in eurer Festung betrieben werden. Wahrscheinlich haben sie Angst, dass Ihr zu viel über Rak'nadon herausfinden könnt – sofern die Orcs überhaupt vor etwas Angst haben. Eure Festung wird von allen Seiten belagert. Der Blackrock-Clan hat ein Lager im Westen aufgeschlagen und wird wohl bald einen Landangriff starten. Von einer Insel im Norden her nähert sich der Twilight's Hammer-Clan mit einer mächtigen Seeflotte. Der Black Tooth Grin-Clan hat sein Lager im Südosten aufgeschlagen verhält sich aber allem Anschein nach ruhig. Wahrscheinlich will er lediglich eure Versorgungswege abschneiden. Schließlich hat der Stormreaver-Clan ein Lager im Nordosten aufgeschlagen. Obwohl auch dieser sich ruhig verhält, sollen sich hier allerlei Untote und sogar Dämonen aufhalten. Angeführt werden diese von einigen Todesritter, bei denen es sich, wie Ihr inzwischen erfahren habt, um gefallene Paladine handelt – um eure ehemaligen Brüder!

Obwohl die Lage schlecht steht, gibt euch das Licht doch die Kraft zum kämpfen! Ihr müsst aller vier Lager der Horde vernichten, wenn Ihr die Belagerung beenden wollt!

### Missionsziele

- verteidigt eure Festung
- zerstört alle vier Belagerungscamps der Horde und tötet alle Gegner

### weitere Informationen:

**Fraktion:** Lordaeron / Kul Tiras

**Elite-Einheiten:** Ritter der silberner Faust (Paladine), Kul Tiras Belagerungsschlachtschiff (Schlachtschiff)

**Helden:** Uther Lightbringer Level 7, Turalyon

## Kapitel VIII: Das Böse erwacht

### Hintergrund:

Die Belagerung ist beendet! Einige Tage sind seit der letzten Schlacht vergangen, als die Magier endlich ihre Forschungen beendet haben und euch folgendes berichten:

Um Rak'nadon zu befreien ist eine große Menge Magie, idealerweise schwarze Magie von Nöten – Magie wie sie die Todesritter der Horde ausüben. Garodreth hat herausgefunden wie genau diese Energie auf die magische Barriere von Rak'nadon kanalisiert werden muss, um das Gefängnis nach und nach zu durchbrechen. Möglicherweise hat der Geist von Garodreth dieses Wissen an Gul'dans Todesritter weitergegeben. Da sich die Orcs in der Nähe von Rak'nadon Gefängnis gesammelt haben, ist es also wahrscheinlich nur eine Frage der Zeit, bis Rak'nadon wieder auf unserer Welt wandelt. Dies darf auf keinen Fall geschehen!

Wie es aussieht hatte sogar der mächtige Garodreth Angst, Rak'nadon könne ihn, statt ihn mit gewaltiger Macht auszustatten, einfach vernichten. Daher hat er eine mächtige Waffe konstruiert: Die Kristallkugel, die Ihr in der dunklen Höhle gefunden habt, wurde mit den magischen Kräften des Wassers verzaubert – für ein Feuerelement absolut tödlich! Da Rak'nadon jedoch außerordentlich mächtig ist, wird diese Waffe allein möglicherweise nicht ausreichen, um ihn zu vernichten ...

### Mission:

Ihr habt die besten Krieger um euch versammelt, die Ihr in so kurzer Zeit auftreiben konntet und seid nach einem erbarmungslosen, kräftezehrenden Marsch in Windeseile in die dunklen Sümpfe eingedrungen! Ihr habt eure Truppen aufgeteilt um von beiden Seiten anzugreifen. Nutzt die Fähigkeiten eurer Elite-Truppen, es werden euch unter anderem Mörser-Truppen, Luft-Artillerie und sogar die unsichtbaren Schattenmagier aus Dalaran zur Verfügung stehen – nur magische Türme, Drachen und Rak'nadon selbst können diese entdecken!

Sowohl untote Kreaturen als auch Schwarzdralen werden in den Sümpfen auf euch lauern. Auch vor Fallen, wie etwa magischen Türmen, müsst Ihr auf der Hut sein. Habt Ihr euch durch die Sümpfe gekämpft wird euch der Blackrock-Clan sicherlich mit einigen seiner besten Krieger erwarten! Wenn Ihr Glück habt, werden die Todesritter noch damit beschäftigt sein, die magische Barriere zu brechen. Wenn nicht, dann werden sie euch nicht nur mit ihrer dunklen Magie im Kampf gegenüberreten, nein, auch Rak'nadon selbst wird euch zweifellos angreifen! Greift ihn mit allem an, was Ihr habt! Erst wenn Rak'nadon geschwächt ist, könnt Ihr in mit Garodreths Wasser-Elementarkugel ein für alle mal vernichten!

Da Ihr der Begründer und Anführer der Paladine seid, müsst Ihr euren erschöpften und von Angst erfüllten Männern Hoffnung und Mut geben und Ihnen Klar machen, dass der bevorstehende Kampf unabdingbar und der Tod in der Schlacht unter Umständen wie diesen notwendig ist – wenn dafür das Böse aufgehalten werden kann!

### Missionsziele:

- kämpft euch von beiden Seiten durch die Sümpfe und greift die Festung des Blackrock-Clans an
- besiegt Rak'nadon um jeden Preis
- vernichtet alle feindlichen Truppen und Gebäude

### weitere Informationen:

**Fraktion:** Elite-Truppen

**Elite-Einheiten:** alle

**Helden:** Uther Lightbringer Level 8



## Epilog

Geschwächt und verletzt versucht Rak'nadon weiterhin, euch mit seinen flammenden Angriffen zu vernichten - da holt Ihr Garodreths Wasser-Elementarkugel aus eurer Tasche. Ihr findet euch in einem gewaltigen Kampf zwischen den Kräften des Feuers und des Wasser wieder. Magische Energien wirbeln ziellos umher, die Erde bebt und Ihr verliert in dem gewaltigen Chaos beinahe euer Bewusstsein.

Doch das Licht gibt euch Kraft – wenigstens eine Zeit lang. Dann – ganz plötzlich – werdet Ihr von einem so grellen Lichtblitz geblendet, dass Ihr beinahe glaubt, Ihr erblindet! Doch als Ihr die Augen nach Minuten, die euch wie Stunden vorkommen, wieder öffnet, ist alles vorbei. Die Elementarkugel ist zerbrochen – doch auch Rak'nadon wurde vernichtet!

Nachdem die Schlacht vorbei ist, jeder einzelne Orc und Unhold getötet wurde, alle Gebäude der Horde niedergebrannt wurden und auch viele eurer Männer gefallen sind, verspürt Ihr trotz all des Schreckens eine große Erleichterung. Erleichterung, dass das Böse besiegt wurde.

Langsam macht Ihr euch mit den Überlebenden auf den Heimweg nach Lordaeron. Es gibt noch sehr viel Arbeit für euch zu tun; der Krieg tobt in den gesamten östlichen Königreichen und euer Orden der Paladine steht nicht nur vor der Aufgabe, die Horde im Kampf zu besiegen sondern auch den Menschen, die unter dem Elend des Krieges zu leiden haben, Trost zu spenden.

Sollte dieser Krieg eines Tages tatsächlich gewonnen sein, so wird euer Kampf gegen Rak'nadon wohl nur als einer von vielen Kämpfen aufgeführt werden, welche diese Zeit hervorgebracht hat. Trotzdem seid Ihr – auch wenn Ihr wisst dass zu viel davon den Tugenden des Lichts widerspricht - für einen Moment stolz auf euch selbst.

Eure Abenteuer haben euch gezeigt, dass Ihr nun mit neuer Hoffnung in die Zukunft blicken könnt – einer Zukunft ohne die Grauen des Krieges!



## Warcraft II: Uther Lightbringer – Verteidiger des Lichts

Eine Kampagne von Benjamin C. Bächle

Mit Zeichnungen von Nicolas Bächle

www.baechle-arts.de