



Eine Kampagne von Benjamin C. Bächle

Mit Zeichnungen von Nicolas Bächle

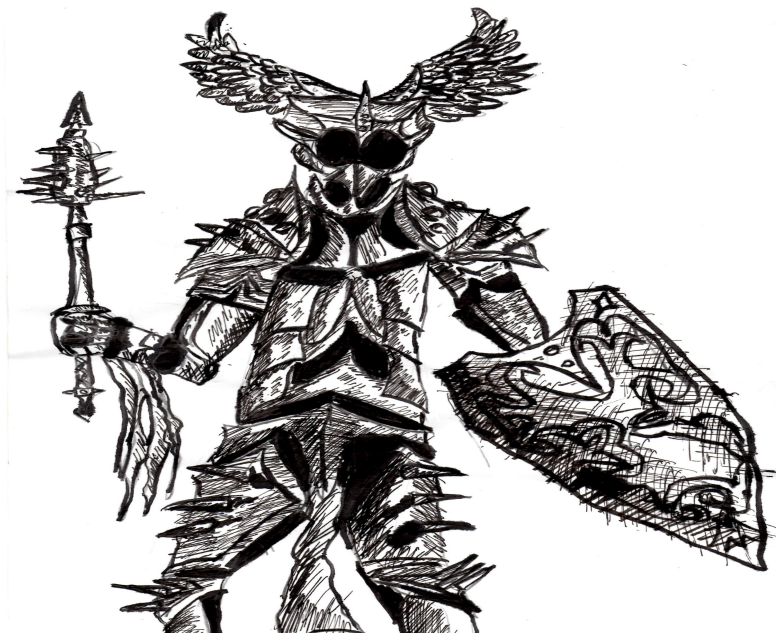
www.baechle-arts.de



Inhaltsverzeichnis



	Seite
Über diese Kampagne	3
Die Untoten als spielbare Rasse	3
Die Armee des Untodes	4
Gebäude der Untoten	9
Bannsprüche der Todesritter	14
Die Waffen des Untodes	14
Einheiten und Gebäude Überblick	15





Über diese Kampagne



In dieser Kampagne schlüpft der Spieler in die Rolle eines namenlosen Ritters aus Lordaeron, der gleich zu Beginn einen brutalen Tod erleidet – nur um dann als Todesritter wiederaufzuerstehen!

Statt Menschen oder Orcs spielt man in dieser Kampagne die dunkle, unheilvolle Armee der Untoten! Neben Todesrittern und verschiedenen Arten von Skeletten kommandiert man diverse untote Einheiten und Gebäude, von denen die Meisten aus Warcraft III bekannt sind. Diese werden durch verschiedene Orc Einheiten u Gebäude dargestellt, bei denen die Charakterwerte, Sonderfähigkeiten und grafischen Effekte teilweise geändert wurden.

Die Untoten nutzen neben den Rohstoffen Gold und Holz eine neue Ressource, die „Dunkle Magie“ oder auch „Schwarze Magie“ genannt und durch Öl dargestellt wird.

Informationen zur Spielweise der Untoten und zur schwarzen Magie sind auf dieser Seite zu finden, weitere Informationen zu allen Einheiten, Gebäuden und Fähigkeiten der Untoten auf den weiteren Seiten dieses Handbuches.

Es gibt in jedem Level zwei unterschiedliche Startpunkte, die jedes Mal zufällig gewählt werden. Außerdem beginnt man mit unterschiedlichen Einheiten und Ressourcen. Es ist möglich, die Kampagne auch im Multiplayer Modus zu spielen.

In den Missionsbeschreibungen wird die Geschichte in der Ich-Perspektive aus Sicht des Spielers beschrieben und die Missionsziele erklärt. Die Missionsbeschreibungen sollten vor dem Spielen der Level gelesen werden. Die Kampagne beginnt mit der Karte „00 – Einleitung“ (die man nicht gewinnen kann), woraufhin dann das erste „Level 01 – Dunkles Erwachen“ folgt.



Die Untoten als spielbare Rasse



Die Untoten nutzen wie die Menschen und Orcs auch Gold und Holz als Rohstoff. Statt Nahrung benötigen Sie für die Kontrolle über Ihre Diener eine magische Energiequelle, welche ihnen die Ziggurats (dargestellt durch Höfe) liefern. Das Prinzip ist das gleiche wie die Nahrungsversorgung bei Menschen und Orcs.

Des weiteren müssen die Untoten jedoch für alle Einheiten und Gebäude, sowie für Aufwertungen und für das Erlernen neuer Zaubersprüche eine bestimmte Menge Dunkler Magie aufwenden. Diese wird durch den Rohstoff Öl dargestellt. Je nach Level verfügt der Spieler über eine fixe Menge Dunkler Magie, die nicht erneuert werden kann. Alles was man baut oder erforscht reduziert unwiderruflich die verfügbare Dunkel Magie. Daher sollte man abwägen, welche Aufwertungen und Zauber man erlernt um dann noch genügend Einheiten und Gebäude produzieren zu können.

Eine der mächtigsten Waffen der Untoten ist das Wiedererwecken von Skeletten, da diese in den verschiedenen Levels in stärkeren Varianten verfügbar sind. Verglichen mit den anderen Rassen verfügen die Untoten über einen kleineren Einheiten und Gebäude Vielfalt, besitzen allerdings teilweise sehr starke Einheiten.

Außer Dämonen können alle Untoten Einheiten und Gebäude durch den Zauberspruch Exorzismus der Paladine geschädigt werden.

Außerdem sind die Untoten richtig, richtig böse ;-)



Die Armee des Untodes



Ghul

Bei den als Ghul bezeichneten Kreaturen handelt es sich um wieder erweckte Kadaver. Obgleich sie sehr primitiv sind, eignen sie sich dennoch für einfache Arbeiten wie dem Sammeln von Gold und Holz oder dem Errichten und Instandsetzen von Gebäuden. Dank ihrer Ausdauer sind sie auch im Kampf beinahe den menschlichen Soldaten oder orcischen Grunzern ebenbürtig.



Charakterwerte:



Trefferpunkte:
50



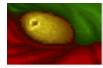
Panzerung:
2



Kampfkraft:
2 bis 8



Reichweite:
1



Sichtweite:
4



Tempo:
10

Kosten:



Gold:
400



Dunkle Magie:
10

Sonstiges:

verfügbar in Level 1 bis 4
dargestellt durch Peon

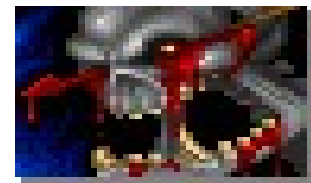
sowohl Kampf- als Arbeitereinheit
Waffen u Rüstungsaufw möglich

Einheit wird erstellt in:

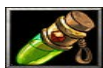
Halle der Toten (Hochburg)

Skelett Krieger

Diese willenlosen, knöchigen Überreste gefallener Krieger sind die einfachsten aller untoten Diener. Obwohl einzeln nicht all zu beeindruckend im Kampf, sind sie in großer Zahl durchaus gefährlich. Obgleich für die Wiedererweckung keine nennenswerten dunklen Magiekräfte aufgewendet werden müssen, können Skelette nur für eine bestimmte Zeit lang existieren, bevor sie für immer zu den Toten zurückkehren



Charakterwerte:



Trefferpunkte:
40



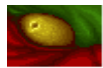
Panzerung:
0



Kampfkraft:
2 bis 9



Reichweite:
1



Sichtweite:
3



Tempo:
8

Kosten:



Manna:
50

Sonstiges:

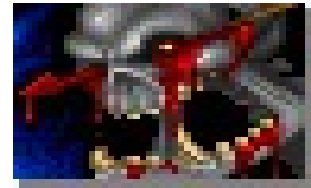
verfügbar in Level 1
existieren nur f eine bestimmte Zeit
Waffen u Rüstungsaufw möglich

Einheit wird erstellt in:

wird v Todesritter a Leichen erweckt

Skelett Magier

Im Gegensatz zu gewöhnlichen Skelett Kriegeren können Skelett Magier ihre Feinde dank rudimentärem Einsatz dunkler Magie aus der Ferne angreifen. Auch gegenüber Angriffen der Kreaturen der Lüfte sind sie gewappnet. In größerer Zahl sind Sie noch gefürchteter und schrecken-erregender als die Skelett Krieger!



Charakterwerte:



Trefferpunkte:
50



Panzerung:
0



Kampfkraft:
3 bis 8



Reichweite:
2



Sichtweite:
3



Tempo:
8

Kosten:



Manna:
50

Sonstiges:

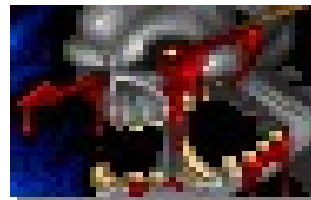
verfügbar in Level 2 und 3
Distanzangriffe (auch gegen Luft)
existieren nur f eine bestimmte Zeit
Waffen u Rüstungsaufw möglich

Einheit wird erstellt in:

wird v Todesritter a Leichen erweckt

Skelett Lord

Selbst die tapfersten Krieger verlieren schnell den Mut, wenn Sie es mit einer ganzen Horde von Skeletten zu tun haben. Da jeder weitere Gefallene als Skelett erweckt die Armee der Untoten ständig verstärkt, scheint eine Schlacht schnell hoffnungslos. Handelt es sich bei den böartigen Untoten jedoch um Skelett Lords, so stellt bereits jeder Einzelne von Ihnen eine nicht zu unterschätzende Gefahr dar. Wehe den Sterblichen!



Charakterwerte:



Trefferpunkte:
75



Panzerung:
2



Kampfkraft:
3 bis 10



Reichweite:
4



Sichtweite:
3



Tempo:
8

Kosten:



Manna:
50

Sonstiges:

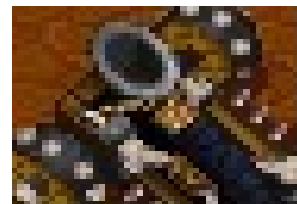
verfügbar in Level 4
Distanzangriffe (auch gegen Luft)
existieren nur f eine bestimmte Zeit
Waffen u Rüstungsaufw möglich

Einheit wird erstellt in:

wird v Todesritter a Leichen erweckt

Fleischwagen

Mit diesen grauenhaften, umgebauten Katapulten werden verfaulte Leichenteile auf Gegner geschleudert. Genau so tödlich wie die Belagerungswaffen der Menschen und Orcs verfügen die Fleischwagen jedoch über eine hohe Treffsicherheit und können sich, wenn dazu instruiert, teilweise sogar gegen den ein oder anderen Nahkämpfer zur Wehr setzen. Dies liegt daran, dass die Geschosse zusätzlich durch Dunkle Magie verstärkt werden.



Charakterwerte:



Trefferpunkte:
110



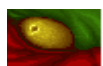
Panzerung:
0



Kampfkraft:
25 bis 80



Reichweite:
8



Sichtweite:
9



Tempo:
5

Kosten:



Gold:
900



Holz:
300



Dunkle Magie:
250

Sonstiges:

verfügbar in Level 2 bis 4
dargestellt durch Katapult

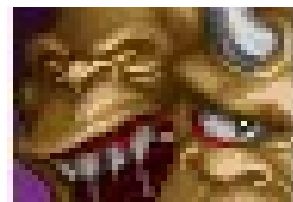
Hohe Treffsicherheit
Belagerungswaffenaufw möglich

Einheit wird erstellt in:
Gruft (Kaserne)

Benötigte Gebäude:
Sägewerk
Friedhof (Schmiede)

Monströsität

Die aus mehreren Leichenteilen und Gliedmaßen zusammengesetzten Monstrositäten sind die blutdürstigen und stärksten Nahkämpfer der Untoten – stärker noch als die Ritter der Menschen oder die gefürchteten Oger.



Charakterwerte:



Trefferpunkte:
120



Panzerung:
4



Kampfkraft:
3 bis 14



Reichweite:
1



Sichtweite:
4



Tempo:
13

Kosten:



Gold:
1000



Holz:
100



Dunkle Magie:
100

Sonstiges:

verfügbar in Level 3 und 4
dargestellt durch Oger
Waffen u Rüstungsaufw möglich

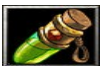



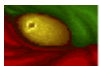

Einheit wird erstellt in:
Gruft (Kaserne)

Benötigte Gebäude:
Friedhof (Schmiede)
Schlachthaus (Oger Mastpferch)

Dämonen

Während des großen Krieges in Azeroth wurden verstärkt Dämonen gesichtet – angeblich Seite an Seite mit der orcischen Horde! Diese unheilvollsten aller unheilvollen Kreaturen zu beschwören oder überhaupt mit Ihnen in Kontakt zu treten wird von den meisten Sterblichen gar nicht erst in Erwägung gezogen.



Charakterwerte:	Kosten:	Sonstiges:
 Trefferpunkte: 60	-----	verfügbar in Level 3 und 4
 Panzerung: 2		Gruppierung möglich
 Kampfkraft: 1 bis 10		Waffen u Rüstungsaufw möglich
 Reichweite: 2		Einheit wird erstellt in:
 Sichtweite: 5		kann nicht gebaut werden
 Tempo: ?		

Frost Wurm

Drachen, die kurz vor ihrem Tod stehen, führt es oft zum eisigen Kontinent Northrend zur letzten Ruhe. Allerdings gibt es auch einige sehr wenige anderer Orte, die als Drachenfriedhof dienen. Bisher hat es Niemand gewagt, die Drachen in ihrer Totenruhe zu stören. Man könnte sich gar nicht ausmalen, zu was ein untoter Drache in der Lage wäre ...



Charakterwerte:	Kosten:	Sonstiges:
 Trefferpunkte: 125	 Gold: 2500	verfügbar in Level 4
 Panzerung: 5	 Dunkle Magie: 1000	dargestellt durch Drachen
 Kampfkraft: 8 bis 16		Waffen u Rüstungsaufw möglich
 Reichweite: 4		Dauerfeuer möglich
 Sichtweite: 6		Einheit wird erstellt in:
 Tempo: 14		Knochenhof (Drachenhorst)

Todesritter

Bevor die ersten der schrecklichen Todesritter der orcischen Horde dienten, führte Gul'dan unzählige Experimente durch – Experimente an wieder erweckten Rittern, welche noch nicht mit den Geistern des Schattenrates verschmolzen wurden und durch ihre Unabhängigkeit stärker aber auch unberechenbarer waren. Experimente, die allesamt zum Scheitern verurteilt waren und unverzüglich entsorgt wurden – zumindest beinahe alle ...



Charakterwerte:



Trefferpunkte:
150



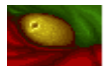
Panzerung:
0



Kampfkraft:
5 bis 12



Reichweite:
3



Sichtweite:
9



Tempo:
8

Kosten:



Dunkle Magie:
2550

Sonstiges:

verfügbar in Level 1 bis 4
stärker als gewöhnliche Todesritter

Einheit wird erstellt in:
Tempel der Verdammten





Gebäude der Untoten



Halle der Toten

Hier werden mit Hilfe Schwarzer Magie aus verfaulten Kadavern Ghuls erschaffen, die den Untoten nicht nur im Kampf sondern auch als Arbeiter dienen. Die Hallen der Toten dient außerdem als Lagerort für Gold und Holz. Dieses Gebäude ist weiterhin ein Nexus schwarzer Magie. Da das Errichten eines solchen Nexus zumindest momentan noch sehr komplex und zeitaufwendig ist, verfügt eine untote Basis oft nur über eine einzige Halle der Toten. Der Aufbau einer zweiten Halle während des Schlachtgetümmels ist momentan noch nicht möglich, weshalb dieses Gebäude gut verteidigt sein sollte!

TP & Kosten:

Funktion / Sonderheiten:



Trefferpunkte:
1400

Lagerort für Gold und Holz
Erweckung von Ghuls möglich



Gold:

erhöht Goldproduktion um 10
Ausbau z schwarzen Zitadelle möglich

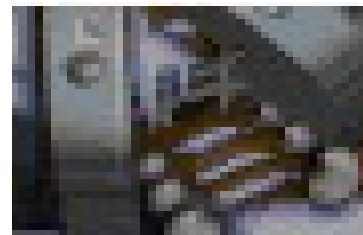


Holz:

Kann nicht gebaut werden
dargestellt durch Hochburg



Dunkle Magie:



Ziggurat

In einigen wenigen Expeditionsaufzeichnungen von Northrend, die in den Bibliotheken von Stormwind und Dalaran archiviert sind, finden sich Informationen zu den mystischen Türmen des Spinnen-Königreiches Azjol-Nerub. Ein solches Ziggurat genanntes Gebäude könnten als Energiequelle eingesetzt werden, welche die absolute Kontrolle über ein untotes Heer erleichtern oder gar erst ermöglichen würde.

TP & Kosten:

Funktion / Sonderheiten:



Trefferpunkte:
400

erz. Energie z Kontrolle v 4 Einheiten
dargestellt durch Hof



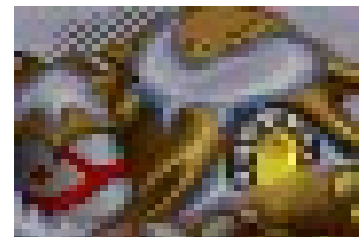
Gold:
500



Holz:
250



Dunkle Magie:
10



Gruft

In der Gruft werden sowohl die blutrünstigen Monströsitäten erschaffen als auch alte Katapulte zu Fleischwagen umgebaut und mit Dunkler Magie verhext.

TP & Kosten:



Trefferpunkte:

800



Gold:

700



Holz:

450



Dunkle Magie:

10

Funktion / Sonderheiten:

Erschaffen v Monströsitäten möglich
Bauen von Fleischwagen möglich

dargestellt durch Kaserne



Sägewerk

Genau wie die Sägewerke der Menschen und Orcs besitzen die Untoten eine Einrichtung zum Lagern und Weiterverarbeiten von Holz. Mit Hilfe Dunkler Magie ist es möglich, Holz effektiver zu verarbeiten.

TP & Kosten:



Trefferpunkte:

600



Gold:

600



Holz:

450

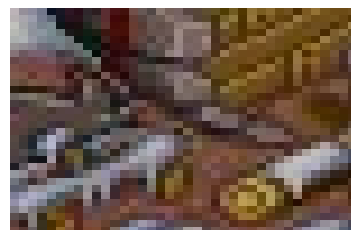


Dunkle Magie:

10

Funktion / Sonderheiten:

Lagerort für Holz
erhöht Holzproduktion um 25



Friedhof

In Friedhöfen forschen die Untoten nach neuen Möglichkeiten um sowohl ihre Angriffs- als auch Verteidigungsfähigkeiten mit Hilfe Dunkler Magie stetig zu verbessern. Des Weiterem werden Friedhöfe auch als Lagerort für Gold und Holz genutzt.

TP & Kosten:



Trefferpunkte:

775



Gold:

800



Holz:

450



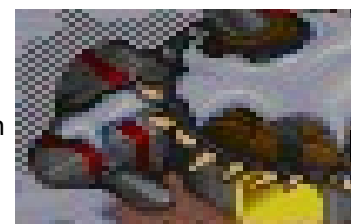
Dunkle Magie:

50

Funktion / Sonderheiten:

ermöglicht Angriffsaufwertungen
ermöglicht Verteidigungsaufwertungen

Lagerort für Gold und Holz
dargestellt durch Schmiede



Verteidigungstürme

Zur Verteidigung ihrer Stützpunkte nutzen die Untoten Kontrolltürme, die sie mit Hilfe ihrer verbotenen, magischen Kräfte zu Blitz- oder Feuertürmen aufwerten. Während sich die schwächeren Blitztürme gegen Land- und Lufteinheiten zur Wehr setzen können, sind Feuertürme nur gegen Bodentruppen effektiv. Diese sind stark, robust, und verfügen über eine enorme Reichweite. Des Weiteren umhüllen sie ihre Gegner mit einem tödlichen Feuerschild, dass Freund und Feind gleichermaßen verschlingt. Das Wissen über die Konstruktion dieser bereits seit langer Zeit genutzten magischen Türme schlummert in geheimnisvollen Büchern in der Bibliothek von Stormwind.

	Kontrollturm	Blitzturm	Feuerturm
 Gold:	550	400	1500
 Holz:	200	100	500
 Dunkle Magie:	10	100	1500
 Trefferpunkte:	100	100	250
 Panzerung:	20	20	20
 Kampfkraft:	-----	4 bis 12	10 bis 50
 Reichweite:	-----	6	9
 Sichtweite:	9	9	9
Ziele:	-----	Land- u Lufteinheiten	nur Landeinheiten
Sonderheiten:	-----	-----	legt Feuerschild auf Gegner
Benötigte Geb.:	-----	Sägewerk	Friedhof (Schmiede)
Dargestellt durch	Kontrollturm	Wachturm	Kanonenturm
			

Schlachthaus

In den abscheulich wirkenden Schlachthäusern wird halb verfaultes Fleisch vom Schlachtfeld oder von misslungenen, abscheulichen Experimenten gelagert und verarbeitet, bevor es zu einer Gruft gebracht wird. Dort wiederum wird das Fleisch dazu genutzt die ekelerregenden Monströsitäten zu erschaffen.

TP & Kosten:



Trefferpunkte:
500



Gold:
1000



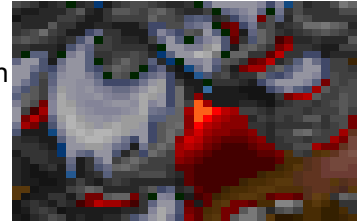
Holz:
300



Dunkle Magie:
50

Funktion / Sonderheiten:

ermöglicht den Bau von Monströsitäten
dargestellt durch Oger Mastpferch



Tempel der Verdammten

In diesen unheiligen Hallen studieren die grauenerregenden Todesritter die Mannigfaltigkeit der verbotenen Schwarzen Magie um Ihr Fähigkeiten zu steigern und zu kanalisieren. Außerdem können hier neue Todesritter erschaffen werden.

TP & Kosten:



Trefferpunkte:
500



Gold:
1000



Holz:
200



Dunkle Magie:
250

Funktion / Sonderheiten:

ermöglicht den Bau von Todesrittern
erlernen neuer Zaubersprüche möglich
benötigt schwarze Zitadelle (Festung)



Knochenhof

Der Knochenhof dient dazu, die Überreste toter Drachen wiederzubeleben und daraus einen mächtigen Frost Wurm zu erschaffen.

TP & Kosten:



Trefferpunkte:
500



Gold:
1000



Holz:
400



Dunkle Magie:
250

Funktion / Sonderheiten:

ermöglicht den Bau von Frost Wurm
dargestellt durch Drachenhorst

benötigt schwarze Zitadelle (Festung)



Schwarze Zitadelle

Kein Gebäude hat den Namen „Ort der Dunkelheit“ mehr verdient als die schwarze Zitadelle. Bevor sich die untoten Kräfte voll und ganz in der sterblichen Welt manifestieren können, ist es erforderlich die Halle der Toten zur schwarzen Zitadelle auszubauen. Nur die Zitadelle ist dazu in der Lage die unheilvollen Kräfte der schwarzen Magie so zu verstärken, dass der Bau von Knochenhöfen und den Tempeln der Verdammten überhaupt erst möglich ist. Für den Ausbau zur Zitadelle ist unheiliges Holz aus dem Sägewerk und das Wissen aus den dunklen Forschungen im Friedhof von Nöten – genau so wie Fleisch aus dem Schlachthaus für dunkle, abartige Zeremonien verwendet wird, die letztendlich dazu dienen, die Goldproduktion zu verbessern.

TP & Kosten:

Funktion / Sonderheiten:



Trefferpunkte:

1600



Gold:

2500



Holz:

1200



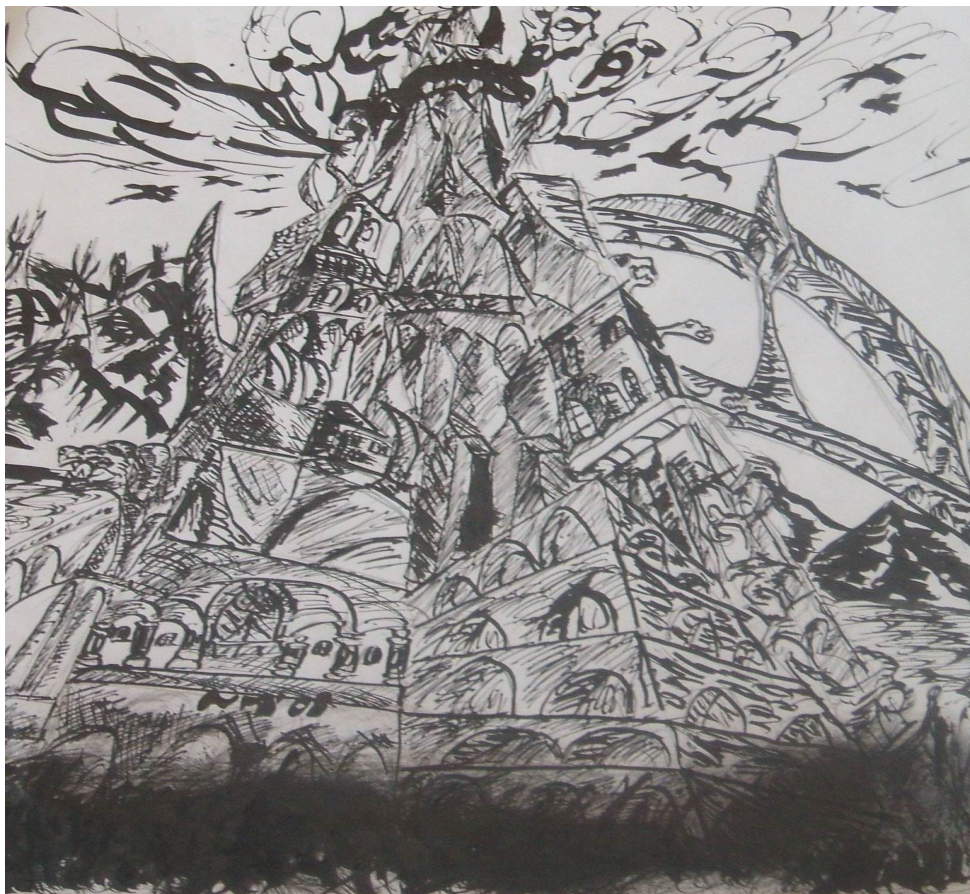
Dunkle Magie:

500

ermöglicht den Bau von Tempeln
ermöglicht den Bau von Knochenhöfen

erhöht Goldproduktion um 20
benötigt Gruft (Kaserne), Sägewerk,

Friedhof (Schmiede)
und Schlachthaus (Oger Mastpferch)





Bansprüche der Todesritter



Im Tempel der Verdammten erforschen die dunklen Todesritter ununterbrochen ihre dunklen Kräfte, um neue Bansprüche zu erlernen und zu beherrschen. Während die hierzu benötigten Rohmaterialien wie Gold direkt aus der schwarzen Zitadelle entwendet werden, ist der benötigte Einsatz an Dunkler Magie gerade bei komplexen Sprüchen beachtlich.

	Banspruch:		Dunkle Magie:	Wirkung:
	Hauch der Finsternis		Bereits erlernt	Standardangriff – 5 bis 12 Schadenspunkte
	Todesmantel		Bereits erlernt	saugt Leben ab und „heilt“ damit den Todesritter
	Hast		500	erhöht die Geschwindigkeit
	Tote erstehen lassen		1000	erw. Leichen z Skelett Krieger/Magiern o Lords
	Wirbelwind		5000	erzeugt Wirbelsturm d großen Schaden anrichtet
	Unheilige Rüstung		2000	entzieht Lebenskraft, aber macht kurz unbesiegbar
	Sofortiger Tod		5000	sehr tödlicher Flächenzauber





Die Waffen des Untodes



Friedhöfe sind normalerweise ein Ort der Ruhe und des Friedens. Ein Friedhof in einem Stützpunkt der Untoten jedoch ist eine Quelle der verbotenen Lehre des Todes. Hier wird erforscht, wie die verschiedenen untoten Kreaturen mit Hilfe von schwarzer Magie ihre Kampffähigkeiten steigern können oder wie sie sich zur besseren Verteidigung in ein dunkles, magisches Schutzschild hüllen können. Auch die Auswirkung von schwarzer Magie auf die Geschosse der Fleischwagen wird hier erforscht. Außer dem Einsatz von Dunkler Magie sind einige Rohmaterialien von Nöten, so wie Gold und Holz.

	 Gold:	 Holz:	 Dunkle Magie:
 Kampfkraft +2	500	100	500
 Kampfkraft +4	1500	300	1000
 Panzerung +2	300	300	500
 Panzerung +4	900	500	1000

Aufwertungen nutzbar für Ghuls (Peons), Skelett- Krieger, Magier u Lords, Monströsitäten (Oger), Dämonen und Frost Wurm (Drachen)

	Katapultstärke +15	1500	0	1000
	Katapultstärke +30	4000	0	2500

Aufwertungen nutzbar für Fleischwagen

Handbuch Seite 14



Einheiten und Gebäude Überblick



Einheit:	Benötigte Geb / Einheiten	DM:	Geb:	Benötigte Gebäude	D Magie:
Ghul	Halle d Toten	10	Halle d Toten	----	
Skelett Krieger (Level 1) / --- Todesritter Magier (L 2+3) / Lord (L 4)	Ziggurat	----	Ziggurat	10	
Fleischwagen --- Gruft/ Sägewerk/ Friedhof	Gruft	250	Gruft	10	
Monstösität --- Gruft/ Schlachthaus/ Friedhof	Sägewerk	100	Sägewerk	50	
Dämon	Friedhof	----	Friedhof	10	
Frost Wurm --- Knochenhof	Kontrollturm	1000	Kontrollturm	100	
Todesritter --- Tempel d Verdammten	Blitzturm --- Kontrollt + Sägewerk	2550	Blitzturm --- Kontrollt + Sägewerk	1500	
	Feuerturm --- Kontrollt + Freidhof		Feuerturm --- Kontrollt + Freidhof	50	
	Schlachthaus		Schlachthaus	250	
	Knochenhof – Schw Zitadelle		Knochenhof – Schw Zitadelle	250	
	Tempel d Verd --- Schw Zitadelle		Tempel d Verd --- Schw Zitadelle	500	
	Schw Zit --- Sägew/Friedh/Schalchth		Schw Zit --- Sägew/Friedh/Schalchth		