

STARCRRAFT

DAS ERDE VON TARS ONIS



STARCRAFT

DAS ERBE VON TARSONIS

Eine Kampagne von Benjamin C. Baechle



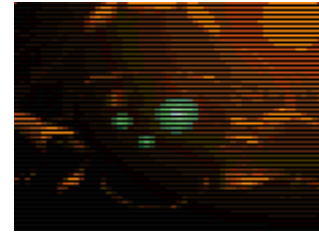
Inhaltsverzeichnis

| | Seite |
|---|--------------|
| Aufzeichnungen von Mark Patterson über die konföderierten Psi-Projekte | 3 |
| Aufzeichnung aus dem persönlichen Logbuch von Admiral Kratschenko | 5 |
| Charaktere | 7 |
| Helden und Spezialeinheiten der Terranischen Konföderation | 11 |
| Helden und Spezialeinheiten der Hohen und Dunklen Templer | 15 |
| Xaradas Elite-Einheiten | 19 |
| Neue Spezialgebäude | 21 |
| Powerups und Sonstiges | 23 |
| Neue Planeten | 24 |

Aufzeichnungen von Commander Mark Patterson über die konföderierten Psi-Projekte

Das Projekt „Ghost“

Seit Jahren schon bemüht sich die Konföderation Menschen mit telepathischen und psionischen Fähigkeiten in der Bevölkerung aufzuspüren, was sich jedoch als äußerst mühselig erweist. Grundsätzlich werden alle militärischen Rekruten psionischen Tests unterzogen, doch dass reicht diesen machtgierigen Schwanzlutschern natürlich nicht. Sie wollen alle. Frauen, Kinder, alle die (wie sie behaupten) bereits die nächste Stufe der menschlichen Evolution erreicht haben. Die Evolution begünstigt immer die Stärkeren. Dumm, wenn die Stärkeren in der Unterzahl sind.



Sie bilden sie aus zu Agenten, Attentätern, perfekten Soldaten. Nicht zu perfekt, sonst wären sie zu stark und unkontrollierbar. Sie verpassen ihnen psionische Dämpfer, um sie in Schach zu halten. Die Experimente, die die Konföderation an diesen Menschen durchführt grenzen fast an Sadismus. Nicht viele überleben, aber davon kriegt niemand was mit. Arme Schweine. Gestern musste ich mit ansehen, was sie mit dieser jungen Frau gemacht haben. Ihre psionischen Kräfte übersteigen alles, was ich bis jetzt gesehen habe. Wie war noch gleich ihr Name? Ich glaube sie hieß Sarah ...

Die Xenomorphe

Heute Morgen wurde ich ins Hauptquartier von Tarsonis gerufen, um an einem neuen Projekt zu arbeiten. Dieses Projekt steht unter enormer Geheimhaltung und ich zweifle keinen Augenblick daran, dass die Konföderation ohne Zögern jeden erschießen würde, der auch nur die kleinste Information über das Projekt „Xenomorph“ an Unbefugte weitergibt. Auf der anderen Seite ist es natürlich alles andere als alltäglich eine intelligente, außerirdische Lebensform zu entdecken.

Intelligent! Nach allem was wir wissen, handelt es sich bei dieser xenomorphen Lebensform um so etwas ähnliches, wie zu groß geratene Insekten. Die verschiedenen Arten und Rassen dieser Kreaturen lassen darauf schließen, dass Sie andere Lebensformen irgendwie assimiliert haben. Wie bei Insekten scheint es bei den Xenomorphen verschiedene Aufgaben zu geben. So gibt es wohl Drohnen, die als Arbeiter fungieren, sowie verschiedene Kriegerrassen. Einige unserer Wissenschaftler behaupten, diese Kreaturen besäßen so etwas wie ein kollektives Bewusstsein, andere meinen, dass schwächere Xenomorphe von den stärkeren kontrolliert werden. Vielleicht stimmt auch beides irgendwie. Vor allem aber besitzen sie offenbar telepathische oder psionische Fähigkeiten.

Eines sind diese Viecher ganz sicher, nämlich verdammt aggressiv. Nächste Woche werde ich zusammen mit der einer Forschungsabteilung zu einem entfernten Planeten aufbrechen, auf dem sich ein ganzer Schwarm dieser Xenomorphe eingenistet hat. Scheiße, ich hoffe diese konföderierten Saftsäcke haben das alles genau durchdacht. Es ist sehr wahrscheinlich, dass uns diese Dinger angreifen und wir wissen fast gar nichts über sie ...

Nachtrag: die Xenomorphe

Die Expedition war das reinste Himmelfahrtskommando. Diese als Zerg identifizierten Xenomorphe haben uns fast bis auf den letzten Mann ausgerottet. Dass ich noch am Leben bin verdanke ich nur ... meinen neuen Verbündeten. Die Konföderation ist bereit viel Geld in die Erforschung der Zerg zu stecken. Sehr viel Geld. Diese Ärsche schrecken vor nichts zurück um diese Kreaturen als Waffen zu züchten. Aber dass kommt mir gerade recht. Meine neuen Verbündeten haben mir unglaubliches Wissen zur Verfügung gestellt; die Konföderation hat uns unglaubliche Möglichkeiten zur Verfügung gestellt. Ich darf meine Verbündeten nicht enttäuschen. Verdammt, ich muss einfach tun, was er will, obwohl ... warum krieg' immer so starke Kopfschmerzen wenn ich über diese Dinge intensiv nachdenke? ...

Die Psi-Emitter

Die Zerg-Projekte schreiten gut voran. Die neuen Psi-Emitter müssten wie erwartet funktionieren. Anfangs wollte die Konföderation ihre Ghosts einsetzen, um die Zerg auf bestimmte Ziele zu locken. Unsere Verluste lagen weit über den Erwartungen. Diese neuen Emitter jedoch scheinen ihre Arbeit zu erfüllen. Sie strahlen so etwas wie den psionischen Fingerabdruck eines Ghosts aus ... und das über verdammt große Entfernungen. Damit sollten wir die Zerg auf jeden Feind hetzen, vielleicht sogar teilweise kontrollieren können.

Theoretisch. Theoretisch funktioniert auch der Kommunismus. Die Kontrolle der Zerg durch diese sogenannten Zerebraten ist enorm stark. Wenn unsere Forschungen stimmen, werden auch diese Zerebraten von etwas noch stärkerem kontrolliert. Wir haben noch so viel herauszufinden, aber diese oberen Regierungsfuzzis machen Druck. Sie wollen die Randwelt Chau Sara in wenigen Wochen schon als „Testfeld“ für die Zerg benutzen. Vollidioten. Wenn wir die enormen Ressourcen für diese Experimente nicht benötigen würden, wäre alles wesentlich einfacher. Meine Partner werden ungeduldig. Während die Emitter fast fertig gestellt sind, haben bereits die Arbeiten an unseren 2 neusten Entwicklungen begonnen.

Der Psi-Disruptor

Endlich ist uns der Durchbruch gelungen. Wir haben das Signal lange untersucht, mit denen die Zerg untereinander kommunizieren. Wir wissen jetzt, dass die Zerg zwar alle ein kollektives Bewusstsein haben, jedoch von verschiedenen Zerebraten kontrolliert werden. Diese Zerebraten sind so etwas wie verschiedene Teile einer Persönlichkeit. Verschieden, doch nie könnte ein Zerebrat freiwillig einem anderen etwas antun, den alle sind auch Teil eines als „Overmind“ bezeichneten Wesens, das möglicherweise körperlos ist. Scheiße, das ganze ist schon verdammt abgefahren. Auf jeden Fall sollten wir in der Lage sein diese Kommunikationssignale der Zerg mit dem Psi-Disruptor zu stören, zu unterbrechen. Vielleicht könnten wir dann mit den Emittlern den ganzen Schwarm kontrollieren. Der Bau des Psi-Disruptors auf Tarsonis schreitet schnell voran. Doch wir haben ja noch eine Waffe ... etwas anderes, vielleicht viel stärkeres.

Projekt 21

Massenvernichtungswaffen. Das Lieblingswort jeder Militär basierten Regierung. Vollidioten. Sie wissen ja gar nicht, was dieses Ding wirklich kann.

Die Zeit wird knapp. Der Bürgerkrieg hat die Zentralsysteme erreicht. Die „Sons of Korhal“ haben unsere Psi-Emitter benutzt, um die konföderierten Streitkräften auf Antiga Prime zu vernichten. Gerüchten zu Folge soll General Duke übergelaufen sein. Die Konföderation liegt im sterben. Ihr Tod war schon lange unvermeidbar. Keine fanatische, Militär basierte Diktatur kann ein Volk ewig unterdrücken. Propaganda hin oder her, die Regierung kann nicht alles vertuschen.

Die Forschungen sind fast fertig. Der Bau von Projekt 21 allerdings wird aufwendig sein. Sehr aufwendig. Was ist, wenn Mengsk sich entschließt, Tarsonis selbst anzugreifen? Wer soll dann unser letztes, großes Psi-Projekt fertig stellen? Ich konnte schon länger keinen Kontakt mehr zu meinen Verbündeten aufnehmen.

Manchmal wünsche ich mir, dass mir eines Nachts so ein schleimiger Zergling einfach seine Klauen in meine Blutadern oder Luftröhren steckt. Doch immer wenn ich an meinen Tod denke, kommen die Kopfschmerzen wieder. Ich muss lange genug am Leben bleiben um alles fertig zu stellen!

Irgendwie ...

Aufzeichnung aus dem persönlichen Logbuch von Admiral Kratschenko

... Der Geruch von verbranntem Fleisch stieg mir in die Nase und kurz darauf entdeckte ich die Überreste unserer Truppen. Verstümmelte Gliedmaßen und zerquetschte Körper lagen in einer Laiche aus Blut, wie ein bizarres Bild eines perversen Künstlers. Tote Space-Marines, in von Säure zerfressenen Kampfanzügen, starrten mich aus ihren leblosen, im Tode erstarrten Augen an. Das gesamte konföderierte Hauptquartier glich einer Leichenhalle. Es war das Werk der Zerg. Es war das Werk von Arcturus Mengsk.



Ich weiß nicht, seit wie vielen Jahren ich schon im Dienste der Konföderation auf dem Schlachtfeld Kämpfe. Auch wenn ich die meisten Einsätze aus sicherer Entfernung, wie zum Beispiel von der Brücke meines Kommandokreuzers aus leite, so bin ich doch an den Anblick des Krieges gewohnt. Auf jeden Fall glaubte ich dass, bis ich zum ersten Mal die Zerg in Aktion gesehen habe.

Obwohl ich der Konföderation seit Jahren treu diene, war ich nicht immer der gleichen Meinung wie meine Vorgesetzten oder die Regierung. Viele Vorgehensweisen der konföderierten Streitmächte erschienen mir zu übertrieben und zu brutal. Jede Kolonie, die sich selbständig machen wollte, jeder Planet, der nicht bedingungslos die Gesetze der Terranischen Konföderation befolgte, jeder Politiker, der einen anderen Kurs anstrebte – alle wurden Sie zum schweigen gebracht, bevor Sie überhaupt etwas sagen konnten. Früher hatte ich noch so etwas wie Skrupel, als mir von der Regierung so genannte „Missionen zur Sicherung des Friedens“ erteilt wurden. Doch die Einhaltung meiner Befehle hatte Vorrang. Die Ordnung im Terranischen Sektor muss unbedingt erhalten bleiben, wenn wir weitere Kriege vermeiden wollen.

Ich erinnere mich noch gut an den Nuklearangriff auf Korhal, mit dem die Konföderation die rebellischen Unruhen, die von diesem Planeten ausgingen, unterdrücken wollte. Doch die Überlebenden wurden in Ihrer Überzeugung nur bestärkt. Mit Arcturus Mengsk, dem überlebenden Sohn des Protektorats von Korhal, haben wir uns unsere eigene Nemesis geschaffen.

Viele Jahre kämpften Mengsk's Terroristen, die sich die „Sons of Korhal“ nannten im Untergrund, doch durch Ihre Propaganda und ihrem Anprangern von Missständen innerhalb der Konföderation, zogen Sie immer mehr Menschen auf Ihre Seite. Zuletzt auch die ehemaligen Kolonialstreitkräfte von Mar Sara und Antiga Prime. Sogar General Duke und das Alpha-Squadron liefen zu den „Sons of Korhal“ über. Doch niemand hat damit gerechnet, dass Tarsonis das nächste Angriffsziel sein sollte.

Vor wenigen Tagen erst griff General Dukes Flotte, mit der Norad II als Kommandoschiff, die Verteidigungsplattformen von Tarsonis an. Danach platzierten sie, wie wir jetzt erfahren haben, die Psi-Emitter. Mengsk's Truppen mussten irgendwie an die geheimen Pläne der Emitter gelangt sein. Die Konföderation wollte mit diesen Geräten die Zerg kontrollieren um sie als Waffe einzusetzen.

Die Erinnerung, wie die gewaltigen Zerg-Schwärme über unsere einst mächtigen Flotten herfielen, werde ich wohl nie vergessen. Laserbatterien und Raketen zerfetzten einen Feind nach dem anderen, doch die Anzahl dieser organischen, lebenden Raumstreitkräfte schien endlos zu sein. Immer mehr unserer gewaltigen Schlachtschiffe brachen auseinander, wie Spielzeugmodelle, von gewaltigen Flammen umhüllt, die jedoch schnell im Vakuum des Alls erloschen. Danach landeten Hunderttausende dieser furchterregenden Overlords auf Tarsonis und der ganze Planet wurde von den Zerg überrannt. Unter den Millionen von Opfern waren auch mein Bruder und meine Eltern ...

Vor wenigen Stunden erst gelang es uns, den Funkverkehr der „Sons of Korhal“ abzuhören. Jetzt wissen wir, dass alleine Arcturus Mengsk für die Zerginvasion auf Tarsonis verantwortlich ist. Er gab den Befehl, die Psi-Emitter zu platzieren und lockte damit den Schwarm auf meine Heimatwelt. Die Aufzeichnung wurde auf einen unserer kybernetischen Adjutanten übertragen. Obwohl wir wissen, wo sich dieser Adjutant befindet, ist es uns nicht möglich ihn zu erreichen. Zwar bin ich mit einem kleinen Eingreiftrupp in das Hauptquartier der Konföderation eingedrungen, doch bei der gewaltigen Anzahl von Zerg, blieb uns einzig die Flucht. Immerhin ist der Adjutant gut versteckt und zeichnet noch immer den Funkverkehr der „Sons of Korhal“ auf. Würden wir diesen Adjutanten in unseren Händen haben, könnten wir damit Mengsk's Schuld am Zergangriff auf Tarsonis beweisen!

Es gibt keine Kommandostruktur mehr. Ich werde unsere verbliebenen Schiffe zusammentrommeln und einen Weg finden, Tarsonis zu verlassen. Ich muss mich beeilen. Gerüchte über das Eintreffen der Protoss in diesem System machen sich breit. Doch das Ende ist noch nicht erreicht...

Früher hatte ich vielleicht noch eine Spur von Skrupel bei der ein oder anderen Mission, jetzt ist mir jedes Mittel recht, um diese feigen Korhal-Rebellen zu zerschmettern und die Konföderation zu rächen. Um die Gefallenen von Tarsonis zu rächen. Ich würde nicht davor zurückschrecken, die Zerg auf Mengsk loszulassen, wenn mir mehr Psi-Emitter zur Verfügung stehen würde. Ich würde seinen gesamten, verdammten Planeten erneut bombardieren, bis er für immer vom Angesicht der Galaxis verschwindet.

Man wird mir vielleicht vorwerfen, dass ich nicht besser bin als meine Feinde, weil ich die gleichen Waffen einsetzen würde. Vielleicht sogar aus dem gleichen Grund, der nicht nur im Schutz eines politischen Systems liegt, sondern vor allem in der Rache. Die Rache ist der einzige, mir noch verbliebene Weg, meinen Schmerz zu verarbeiten. Und meine Rache wird gnadenlos sein. Den Rest meines Gewissens lasse ich zusammen mit den unzähligen Toten auf den Schlachtfeldern von Tarsonis zurück ...

Charaktere

Mark Patterson

Rasse: Terraner

Geschlecht: Männlich

Alter: 41

Heimatwelt: Tyrador VII

Rang / Position: Commander der Kantros-Forschungsabteilung



Auf Grund seiner taktischen Fähigkeiten und seines Einfallreichtums wurde Mark Patterson, der früher ein Mitglied der als „Devil Dogs“ bekannten Feuerfresser-Spezialeinheit war, sehr schnell in den Rang eines Commanders befördert. Da er dafür bekannt war, selbst die aussichtslosesten Situationen zu überleben, wurde er von der Konföderation auf die gefährlichsten Spezialmissionen geschickt. Bei einem dieser Einsätze eskortierten Patterson und seine Einheit einige Wissenschaftler, die angeblich auf einer entfernten Welt eine xenomorphe Lebensform aufspüren und untersuchen sollte. Diese Expedition scheiterte. Die inzwischen als Zerg identifizierten Außerirdischen vernichteten fast alle von Pattersons Truppen. Nur ihm selbst und mehreren Wissenschaftlern gelang es - immerhin mit einigen wichtigen Daten und Erkenntnissen über die Zerg - zu fliehen.

Später ernannte die Konföderation Patterson zum militärischen Kommandanten der Kantros-Forschungsabteilung auf Tarsonis und unterstellte eine starke, gut ausgebildete Einheit sowie den schweren Raumkreuzer „Hellfire“ seinem Kommando. In der Kantros-Forschungsabteilung arbeiten die besten und wichtigsten Wissenschaftler der Konföderation (unter anderem auch jene Wissenschaftler aus Pattersons Expedition) an streng geheimen Projekten. Zu diesen Projekten zählen sowohl zahlreiche Versuche mit den Zerg, als auch diverse Psi-Projekte.

Sowohl seine Führungsqualitäten als auch seine Nahkampffähigkeiten haben Patterson großes Ansehen verschafft, aber auch im „Sprüche klopfen“ soll er sich nichts vormachen lassen. Mark Patterson hat immer treu der konföderierten Armee gedient, auch wenn seiner Ansicht nach die meisten konföderierten Politiker ziemliche Idioten sind.

Elaine Murphy

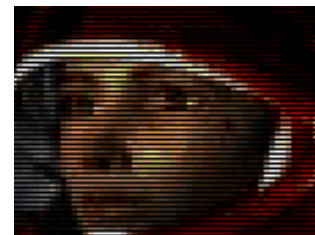
Rasse: Terraner

Geschlecht: Weiblich

Alter: 38

Heimatwelt: Tyrador IX

Rang / Position: Lt. Commander / Admiral Kratschenkos Adjutantin



Elaine Murphy ist eine erfahrene Pilotin und kommandiert ein altes Raketenboot der Firestorm-Klasse. Viele Jahre lang diente sie unter Admiral Kratschenko, bis dieser sie zu seiner Adjutantin beförderte. Zwischen Kratschenko und Murphy besteht so etwas wie eine Freundschaft, die auf jahrelangen gemeinsamen Dienst und Vertrauen beruht. So ist Murphy die einzige, die sich nicht davor scheut, dem Admiral auch mal ihre Meinung und ihre Bedenken mitzuteilen – teilweise mit, teilweise ohne Erfolg. Genau wie Kratschenko hatte auch Elaine Murphy des öfteren Zweifel an der brutalen Vorgehensweise der Konföderation.

Vladimir Kratschenko

Rasse: Terraner

Geschlecht: Männlich

Alter: 54

Heimatwelt: Tarsonis

Rang / Position: Admiral / Oberkommandierender des konföderierten Widerstandes



Als Sohn einer konföderierten Senatorin und eines hochdekorierten Generals, gab es für Vladimir Kratschenko nie einen Zweifel daran, in die Fußstapfen seines Vaters zu treten. Jahrzehnte lang diente er den konföderierten Streitkräften, bis er schließlich zum Kommandanten des Eta Squadrons befördert wurde. Seine wohl durchdachte Vorgehensweise hat ihm im Laufe seiner Karriere manchen Sieg in der Schlacht erbracht. Vladimir Kratschenko ist ein Mann, der schnell zur Sache kommt und nur selten viel Zeit mit langen Erklären verbringt. Er neigt dazu, seinen Untergebenen gelegentlich das Wort abzuschneiden.

Kratschenko ist außerdem ein Mann der Disziplin und glaubt daran, dass nur die Terranische Konföderation die Ordnung und den Frieden im Koprulu-Sektor aufrecht erhalten kann. Im Laufe seiner langen Dienstjahre hat er jedoch - unter anderem sogar in seiner Familie - viel von der Korruption der Regierung mitbekommen. Einige Vorgehensweisen der Konföderation, wie z. B. die Bombardierung Korhals mit Nuklearwaffen, ließen größere Bedenken in ihm aufsteigen. Doch auch wenn ihn sein Gewissen von Zeit zu Zeit plagte, blieb seine Loyalität gegenüber der Konföderation ungebrochen.

Da fast sein gesamtes Leben nur aus Disziplin und Regeln bestand, hatte Kratschenko nie wirklich Zeit für ein Privatleben. Außer seinem jüngeren Bruder, der ebenfalls ein konföderierter Offizier war, hatte Kratschenko so gut wie keine sozialen Kontakte. Lediglich zu seiner langjährigen Adjutantin Elaine Murphy entwickelte sich im Laufe der Zeit eine engere Vertrautheit.

Obwohl das Eta-Squadron zur planetaren Verteidigung abkommandiert war, konnte Kratschenko den Fall von Tarsonis nicht aufhalten. Mit Ansehen zu müssen, wie die mächtigen konföderierten Flotten und die großen Städte seiner Heimatwelt Tarsonis von den Zerg regelrecht zermalmt und sein einziger Bruder sowie seine Eltern bei diesem Angriff getötet wurden, hat einen großen Hass in Kratschenko ausgelöst. Admiral Kratschenko ist weiß, dass Arcturus Mengsk für den Angriff der Zerg verantwortlich ist und sinnt nun auf Rache.

Hellfire Schiffcomputer

Rasse: künstliche Intelligenz

Geschlecht: neutral

Alter: 8 Monate

Heimatwelt: Dylar IV

Rang / Position: künstliche Intelligenz der „Hellfire“



Die künstliche Intelligenz des schweren Raumkreuzers „Hellfire“ unterstützt Commander Patterson bei allen militärischen Einsätzen. Unfähig menschliche Floskeln zu verstehen treibt der Schiffcomputer Patterson des öfteren in den Wahnsinn.

Xaradas

Rasse: Protoss
Geschlecht: Männlich
Alter: 1038
Heimatwelt: Aiur
Rang / Position: Ausgestossener



Schon von Geburt an verfügte Xaradas über enorme psionische Kräfte, mit denen sich nur wenige messen konnten. Xaradas gehört zu denjenigen Dunklen Templern, die auf Aiur geboren und schließlich von der Konklave verbannt wurden. Die Verbannung von einer geliebten Heimatwelt hat ihn hart getroffen. Die Art, wie die Konklave mit seinen Brüdern umgeht empfindet er als eine große Ungerechtigkeit.

Xaradas hatte mehrmals versucht Raszagel, die Matriarchin der Dunklen Templer, davon zu überzeugen, mit militärischen Mitteln gegen die Konklave vorzugehen. Als diese sich wiederholt weigerte, stiftete er eine Revolte gegen die Matriarchin an. Obwohl er wieder zur Vernunft gebracht werden konnte und die Revolte schließlich (nicht ohne Opfer auf beiden Seiten) aufgab, wurde er für immer von Shakuras verbannt.

Xaradas empfindet großen Respekt für seinen Schüler Gauross, welchem er vieles beigebracht hatte. Auch wenn Gauross sich weigerte, Xaradas gegen die Matriarchin beizustehen, hat dies seine Achtung vor ihm nicht geschmälert.

Seit seiner zweiten Verbannung lebt Xaradas mit seine Anhänger im Exil auf den Zwillingsplaneten Urador und Khaldaron ...

Gauross

Rasse: Protoss
Geschlecht: Männlich
Alter: 523
Heimatwelt: Shakuras
Rang / Position: Rechte Hand der Matriarchin Raszagel



Der äußerst begabte Dunkle Templer Gauross war einst ein Schüler von Xaradas, welcher ihn in vielen dunklen Kampfkünsten und im Einsatz seiner psionischen Kräfte unterwies. Xaradas wurde von Shakuras verbannt, da er versuchte, das Volk gegen die Matriarchin Raszagel aufzuhetzen. Sein Ziel war es, die Dunklen Templer zu einem Vergeltungsschlag gegen die Konklave zu bewegen. Da Gauross seinen Meister sehr verehrte, geriet er damals in einen großen inneren Konflikt, entschied sich aber dafür, Xaradas bei seiner Revolte nicht zu unterstützen. Seither plagen ihn noch immer Bedenken, ob er seinen Meister im Stich gelassen hat, oder ob seine Entscheidung das einzig Richtige war.

Obwohl man ihn als großen Krieger bezeichnen kann, schätzt Gauross die Unantastbarkeit des Lebens hoch ein. Wie sein ehemaliger Meister Xaradas teilt er jedoch dessen Hass auf die Konklave, welche die Dunklen Templer von Aiur verbannt hat.

Uldor

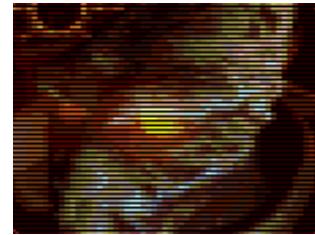
Rasse: Protoss

Geschlecht: Männlich

Alter: 398

Heimatwelt: Aiur

Rang / Position: Hoher Templer / Flottenkommandant



Der Flottenkommandant Uldor verfügt nicht nur über taktisches Geschick, sondern auch über beachtliche Psi-Kräfte. Er kommandiert eine Verteidigungsflotte, welche auf dem Wüstenplaneten Suribus stationiert ist und die umliegenden Systeme patrouilliert. Wie alle Hohen Templer ist die Verteidigung seines Volkes und seiner Heimatwelt Aiur für ihn das Wichtigste. Trotz seiner Treue gegenüber der Konklave führt Uldor nicht blind jeden Befehl ohne nachzudenken aus. Obwohl er sich im allgemeinen nicht von Vorurteilen leiten lässt, hat Uldor doch einige Vorbehalte gegenüber den Dunklen Templern, von denen die Konklave nur mit Verachtung berichtet.

Torax

Rasse: Protoss

Geschlecht: Männlich

Alter: 118

Heimatwelt: Shakuras

Rang / Position: Staffelführer / Gauross Berater



Zwar verfügt Torax im Gegensatz zu den meisten anderen seines Volkes nur über sehr geringe Psi-Kräfte, seine Fähigkeiten als Pilot machen dies jedoch mehr als nur wett. Da Torax (für Protoss-Verhältnisse) noch sehr jung ist, ist er oftmals in seinen Einstellungen noch nicht so festgefahren.

Torax ist die rechte Hand des Dunklen Templers Gauross. Beide empfinden großen Respekt füreinander. Auch wenn Torax viel jünger als Gauross ist, holt sich der Dunkle Templer gerne Ratschläge bei seinem jungen Adjutaten ein. Von sich selbst kann Torax behaupten, immer seinem Gewissen zu folgen.

Torax ist von der rauen, zunehmend von Schimpfwörtern geprägten Sprache der Terraner, welche sich sehr von der telepathischen Ausdrucksweise der Protoss unterscheidet, sehr fasziniert

Helden und Spezialeinheiten der Terranischen Konföderation

„War Pigs“

Diese als „War Pigs“ bekannten, konföderierte Elite-Marines sind sowohl für ihre Saufgelage und Kneipenschlägereien als auch für ihre Effizienz auf dem Schlachtfeld bekannt. Sowohl ihre Ausrüstung als auch ihre Kampferfahrungen sprechen für sich.



Bewaffnung: Maschinengewehr
Ziele: Boden- und Lufteinheiten
Schaden: 12



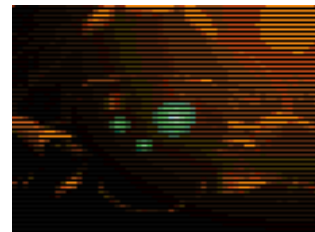
Trefferpunkte: 80
Panzerung: 2



Fähigkeiten / Ausrüstung: StimPacks / U-238-Geschosse

Patterson

Als ehemaliges Mitglied der „Devil Dogs“ ist Commander Mark Patterson ein Gegner, den man im Nahkampf niemals unterschätzen sollte.



Bewaffnung: Flammenwerfer
Ziele: Bodeneinheiten
Schaden: 36



Trefferpunkte: 250
Panzerung: 3



Fähigkeiten: StimPacks

Kratschenko

Obwohl Admiral Vladimir Kratschenko seine Einsätze für gewöhnlich von seinem Kommandokreuzer „Black Sabbath“ aus leitet, schreckt er keineswegs vor einem direkten Kampfeinsatz zurück. Ausgerüstet mit modernsten Waffen ist Kratschenko vor allem als Scharfschütze bekannt.



Bewaffnung: K-10 Kanister-Gewehr
Ziele: Boden- und Lufteinheiten
Schaden: 50



Trefferpunkte: 200
Panzerung: 0



Fähigkeiten / Ausrüstung: Tarnen / Stopper / Möbius-Reaktor / Okular-Implantate

Alan Shezar

Der Raumpirat Alan Shezar hat sich, während seiner zweifelhaften Karriere, ein beachtliches Arsenal an Waffen „angeschafft“. Am liebsten benutzt er seinen hoch aufgerüsteten Goliath um all jene, die nicht von seiner Rechtschaffenheit überzeugt sind, aus dem Weg zu pusten.



Bewaffnung: Doppelläufige Kanonen
Ziele: Bodeneinheiten
Schaden: 15



Sekundär-Waffe: Hellfire-Raketensack
Ziele: Lufteinheiten
Schaden: 60



Trefferpunkte: 500
Panzerung: 3



Fähigkeiten / Ausrüstung: Charon-Booster

Die „Dicke Berta“

Nach einem uralten Eisenbahngeschütz aus dem vor vielen Jahrhunderten auf der Erde stattfindenden Zweiten Weltkriegs benannt, macht die „Dicke Berta“ ihrem Namensgeber alle Ehre. Als Prototyp einer neuen Generation von Computergesteuerten Belagerungspanzern kann man diese Einheit auch einfach als „mächtigen Badabumm“ beschreiben.



Bewaffnung: Arclitar-Kanone
Ziele: Bodeneinheiten
Schaden: 70



Belagerungsmod.: Arclitar-Schockkanone
Ziele: Bodeneinheiten
Schaden: 150



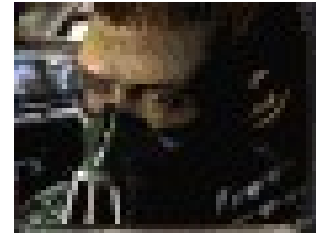
Trefferpunkte: 500
Panzerung: 3



Fähigkeiten / Ausrüstung: Belagerungsmodus

„Shadow Strikers“

Lt. Commander Elaine Murphy hat dieses Geschwader der fähigsten und berühmtesten Piloten der Terranischen Konföderation gegründet um sowohl in Atmosphären- als auch in Weltraumkämpfen den Feind durch pure Anwesenheit zu besiegen. Eine Alternative zu dieser Taktik liegt im beachtlichen Waffenarsenal dieser verbesserten „Wraith-Jäger“.



Bewaffnung: Salvenlaser
Ziele: Bodeneinheiten
Schaden: 15



Sekundär-Waffe: Geminiraketen
Ziele: Lufteinheiten
Schaden: 30



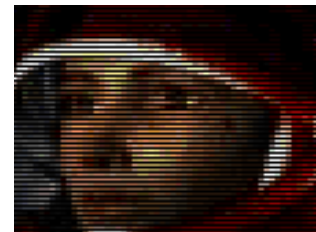
Trefferpunkte: 220
Panzerung: 1



Fähigkeiten / Ausrüstung: Tarnen / Apollo-Reaktor

Der „Nachtfalke“

Dieses aus den Gilden-Kriegen stammende, alte Raketenboot der „Firestorm-Klasse“ wurde bereits mehrfach überholt und modifiziert. Unter dem Kommando von Elaine Murphy fliegt der „Nachtfalke“ bei Atmosphären-kämpfen oft an vorderster Front.



Bewaffnung: Halo-Raketen
Ziele: Lufteinheiten
Schaden: 15 pro Rakete



Trefferpunkte: 500
Panzerung: 5



Fähigkeiten / Ausrüstung: Keine

Die „Hellfire“

Sind die gewöhnlichen Schweren Kreuzer der „Behemoth-Klasse“ schon beeindruckend, kann man die Kommandoschiffe der Konföderation, denen auch die „Hellfire“ angehört, als „fliegende Festungen“ bezeichnen. Die Hellfire wurde zu Verteidigung der Kantros-Forschungsabteilung auf Tarsonis abkommandiert, und befindet sich unter dem Kommando von Commander Mark Patterson.



Bewaffnung: ATS-Laserbatterie
Ziele: Bodeneinheiten
Schaden: 50



Sekundär-Waffe: ATA-Laserbatterie
Ziele: Lufteinheiten
Schaden: 50



Trefferpunkte: 1.000
Panzerung: 5



Fähigkeiten / Ausrüstung: Yamato-Kanone / Colossus-Reaktor

Die „Black Sabbath“

Als Prototyp für das mächtigste Schlachtschiff, welches die Terranische Konföderation je hervorgebracht hat, ist die Black Sabbath der einzige Kreuzer der „Planetenzerstörer“-Klasse. Nun dient sie als Admiral Kratschenkos persönliches Flaggschiff.



Bewaffnung: ATS-Laserbatterie
Ziele: Bodeneinheiten
Schaden: 100



Sekundär-Waffe: ATA-Laserbatterie
Ziele: Lufteinheiten
Schaden: 100



Trefferpunkte: 1.500
Panzerung: 5

Fähigkeiten / Ausrüstung: Yamato-Kanone / Colossus-Reaktor / Diese Einheit kann nicht vom Spieler kontrolliert werden

Helden und Spezialeinheiten der Hohen und Dunklen Templer

Prätorianer

Der ehrenhafte und hoch geschätzte Prätor Fenix gründete eine kleine, dafür jedoch äußerst schlagkräftige Gruppe von Protoss Elite-Kriegern. Diese Prätorianer genannten, hervorragenden Nahkämpfer dienen den Hohen Templern als Leibgarde. Obwohl sie der Konklave gegenüber loyal sind, unterstehen sie in erster Linie der Befehlsgewalt der Templer.



Bewaffnung: Psi-Klingen

Ziele: Bodeneinheiten

Schaden: 30



Schilde: 125



Trefferpunkte: 125

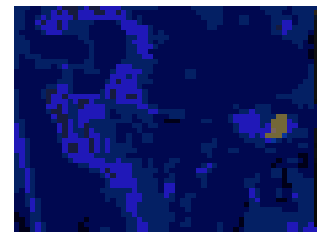
Panzerung: 1



Fähigkeiten / Ausrüstung: Beinverbesserung

Avatar

Sollte einer der mächtigen Prätorianer im Kampf fallen, so muss dies nicht zwingend sein Ende sein. So wie auch die Berserker und Hohen Templer, können einige der Prätorianer gerettet werden und im Inneren eines Dragoners weiterhin ehrenhaft für ihre Heimatwelt Aiur kämpfen.



Bewaffnung: Phasendisruptor

Ziele: Boden- und Lufteinheiten

Schaden: 40



Schilde: 150



Trefferpunkte: 200

Panzerung: 2



Fähigkeiten / Ausrüstung: Singularitätsladung

Uldor

Der Hohe Templer Uldor verfügt über beachtliche psionische Kräfte und weiß diese geschickt einzusetzen. Mutig und ehrenhaft wie es die Hohen Templer sind, scheut er keinen Kampf.



Bewaffnung: Psi-Angriff

Ziele: Bodeneinheiten

Schaden: 35



Schilde: 200

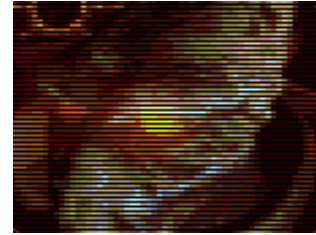


Trefferpunkte: 300

Panzerung: 2



Fähigkeiten / Ausrüstung: Psi-Sturm / Halluzination / KhaydarinAmulett



Gauross

Einst ein Schüler des dunklen Xaradas, verfügt Gauross nicht nur über gut ausgebildete psionische Kräfte sondern auch über viel Wissen im Kampf. Seine größte Waffe jedoch ist der Schutz der Dunkelheit.



Bewaffnung: Warp-Klingen

Ziele: Bodeneinheiten

Schaden: 75



Schilde: 400



Trefferpunkte: 100

Panzerung: 0



Fähigkeiten / Ausrüstung: dauerhaft getarnt



Der „Doomhammer“

Diese von den Dunklen Templern entworfene, mächtige Roboter-Belagerungswaffe ist eine Maschine der Verwüstung. Ähnlich wie die Räuber der Konklave verschießt der „Doomhammer“ hochexplosive Scarabs über große Entfernungen.



Bewaffnung: Scarabs
Ziele: Bodeneinheiten
Schaden: 100 + 125



Schilde: 250



Trefferpunkte: 250



Panzerung: 3

Fähigkeiten / Ausrüstung: Scarab bauen (Level 5)

Torax

Toraxs psionischen Kräfte mögen bei weitem nicht so ausgeprägt wie bei den meisten seiner Brüder sein, doch mit seinen Fähigkeiten als Pilot können sich nur Wenige messen.



Bewaffnung: Zwilings-Photonengewehr
Ziele: Bodeneinheiten
Schaden: 15



Sekundär-Waffe: Antimaterie-Raketen
Ziele: Lufteinheiten
Schaden: 56



Schilde: 250



Trefferpunkte: 250



Panzerung: 3

Fähigkeiten / Ausrüstung: Apial-Sensoren / Gravitationsdüsen

Zwielicht Archorn (Lichtgestalt)

Da die Dunklen Templer von der konservativen, unnachgiebigen Konklave von Aiur verbannt wurden, ist es höchst unwahrscheinlich, dass die Dunklen und die Hellen Templer ihre Kräfte vereinen. Würden sich aber ein mächtiger Hoher und ein mächtiger Dunkler Templer opfern und zu einem Archorn verschmelzen, könnte ein Wesen mit sehr großen psionischen Kräften entstehen.



Bewaffnung: Psi-Schockwelle

Ziele: Bodeneinheiten

Schaden: 60



Schilde: 750



Trefferpunkte: 250

Panzerung: 3



Fähigkeiten / Ausrüstung: Umwandlung zur Schattengestalt möglich

Zwielicht Archorn (Schattengestalt)

Während ein Zwielicht Archorn in der Lichtgestalt ganze Horden von Gegnern vernichten kann, setzt er in der Schattengestalt seine Psi-Kräfte zwar nicht im direkten Nahkampf, dafür aber zur Manipulation des Feindes ein. Die psionischen Kräfte eines Zwielicht Archorns können weitaus größer als die eines Hellen oder Dunklen Archorns sein. Somit könnte beispielsweise eine ganze Gruppe von Gegnern durch Gedankenkontrolle dem eigenen Willen unterworfen werden.



Schilde: 750



Trefferpunkte: 250

Panzerung: 3



Fähigkeiten / Ausrüstung: Feedback ⚡ 30 / Gedankenkontrolle ⚡ 60 / Maelstrom ⚡ 30
Umwandlung zur Lichtgestalt möglich

Xaradas Elite-Einheiten

Xaradas Ehrengarde

Xaradas vertraut für seine Sicherheit nicht nur auf seine enormen Psi-Kräfte sondern auch auf einige von ihm ausgewählte Elite-Krieger. Obwohl ihre psionischen Kräfte nicht allzu beeindruckend sind, sind Xaradas Leibwächter auf Grund ihrer Kampftechniken absolut tödlich.



Bewaffnung: Psi-Klingen

Ziele: Bodeneinheiten

Schaden: 40



Schilde: 250



Trefferpunkte: 250

Panzerung: 2



Fähigkeiten / Ausrüstung: Beinverbesserung

Xaradas

Der von Aiur und Shakuras verbannte Dunkle Templer Xaradas übersteigt mit seinen psionischen Kräfte seine Brüder bei Weiten. Außer der Königin der Klingen und dem Overmind dürfte es wohl kaum jemanden im Koprulu-Sektor geben, der ihm geistig die Stirn bieten kann. Auch als Nahkämpfer brauch Xaradas niemandem etwas vorzumachen.



Bewaffnung: Warp-Klingen

Ziele: Bodeneinheiten

Schaden: 100



Schilde: 1.000



Trefferpunkte: 1.000

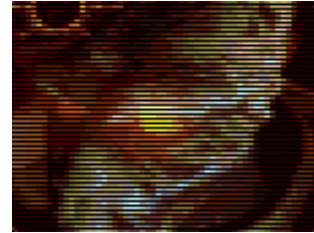
Panzerung: 0



Fähigkeiten / Ausrüstung: dauerhaft getarnt / Halluzinationen / Diese Einheit kann nicht vom Spieler kontrolliert werden

Nemesis-Trägerschiff

Xaradas verfügt über 4 Kommandokreuzer – die Trägerschiffe der Nemesis-Klasse. Neben einem Hochleistungs-Schildgenerator sind diese Schiffe außerdem extrem stark gepanzert.



Bewaffnung: Interceptoren
Ziele: Land- und Lufteinheiten
Schaden: 6 + 5



Schilde: 1.500



Trefferpunkte: 1.500
Panzerung: 5 + 5



Fähigkeiten / Ausrüstung: Trägerraumschiff-Kapazität / Diese Einheit kann nicht vom Spieler kontrolliert werden

Anmerkungen:

Zusätzlich zu den neuen Helden und Spezialeinheiten, tauchen auch einige aus dem Original-Spiel bekannten Elite-Einheiten in dieser Kampagne auf: Allesfresser, Jäger-Killer und Torrasquen (welche man selbst kontrollieren kann) sowie Yggdrasills werden einem begegnen.

Da Walküre-Fregatten Schiffe des VEDs sind wurden sie durch Firestorm-Raketenboote ersetzt, welche aber spielerisch identisch sind.

Neue Spezialgebäude

abgestützte „Hellfire“



Die „Hellfire“, eines der Kommandoschiffe der Konföderation, ist bei dem Versuch vor dem Zergschwarm, welcher Tarsonis verschlingt, zu fliehen, von den Protoss schwer beschädigt worden. Nun ist sie in der Nähe einer verseuchten Stadt gestrandet und kann ohne Hilfe nicht geborgen werden.

Kommunikationszentrale

Auf Tarsonis gibt es zahlreiche Kommunikationszentralen, mit welchen sich die Konföderation über ein kompliziertes System von Satelliten und Überwachungsstationen mit allen auf dem Planeten befindlichen Streitkräften in Verbindung setzen kann. Eine Kommunikationszentrale kann sämtliche bekannten Störsender überlisten, hat allerdings trotz allem einen entscheidenden Nachteil - sie benötigt große Mengen an Energie! In vielen Städten und militärischen Einrichtungen auf Tarsonis gibt es allein aus diesem Grund große, vom allgemeinen Stromnetz unabhängige Notstromaggregate.



Energieregulator

Dieses Gerät dient der Energieversorgung ...



Schwerer Schildgenerator



Die Plasmaschild-Technologie der Protoss ist in vielerlei Hinsicht erstaunlich. Mit ihren schweren Schildgeneratoren können sie ganze Stützpunkte vor Orbitalbombardements und Luftangriffen schützen.

abgestürzter Kreuzer

Einige abgestürzte Raumkreuzer können mit Landefrachtern geborgen werden.



Lurin-Kristallformation



Auf dem Planeten Usiris sind seltsame Kristallformationen entdeckt worden. Von diesen Lurin-Kristalle scheinen psionische Energien auszugehen und des weiteren sollen sie in der Lage sein, andere psionische Strahlungen absorbieren zu können.

Roboterkontrollzentrum

Auf einigen ihrer Welten errichten die Protoss große Roboterkontrollzentren, mit deren Hilfe sie ihre Roboterarmeen zentral steuern können. Dies hat natürlich einen entscheidenden Nachteil: Sollte das Kontrollzentrum zerstört werden, wäre dies für die Robotereinheiten der Protoss nicht gerade von Vorteil.



Störfeldgeneratoren



Diese Störfeldgeneratoren erzeugen ein Energiefeld, welches den Einsatz von Teleportern enorm erschwert.

Energiekern

Energiekerne sind hochexplosiv ...

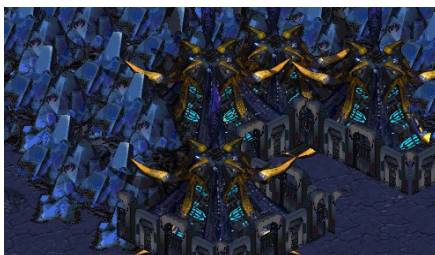


EMP-Geschütz

Obwohl dieses gewaltige Geschütz eine Zeit lang benötigt, bis es sich aufgeladen hat, ist dessen Nutzen außerordentlich. Eine gewaltige EMP-Welle, welche allen feindlichen Einheiten sämtliche Energien entzieht, breitet sich über eine enorm große Fläche aus. Auch gegen die Plasmaschilde der Protoss ist diese Waffe verheerend.



Xaradas Zitadelle



Inmitten mystischer Kristallfelsen befindet sich Xaradas Zitadelle. Vom Inneren dieses mächtigen Bollwerks aus kontrolliert der Dunkle Templer seine Streitkräfte und Stützpunkte auf den Zwillingsplaneten Urador und Khaldaron.

Projekt 21

Das letzte und gleichzeitig aufwendigste und mächtigste Psi-Projekt, an dem die Konföderation vor dem Fall von Tarsonis arbeitete, soll über gewaltige zerstörerische Kräfte verfügen. Nur wenige wissen, wozu dieses Gerät in Wirklichkeit fähig wäre, würde es tatsächlich eines Tages vollendet werden ...



Powerups und Sonstiges

Leere Dragoner

Leere Dragoner können die Geister gefallener Protoss-Krieger aufnehmen.



Leerstehende Fahrzeuge

In einigen Levels gibt es leerstehende Fahrzeuge, die von bestimmten Einheiten übernommen werden können. Diese sind immer weiß (es gibt jedoch auch andere weiße Einheiten) und entsprechend gekennzeichnet, wenn man sie anklickt.



Munitionsfässer

Munitionsfässer richten großen Schaden an, wenn sie zerstört werden. Man sollte jedoch immer auf einen ausreichenden Sicherheitsabstand achten.



Mineralienbrocken

Der Spieler erhält eine bestimmte Menge an Mineralien, wenn er diese Objekte einsammelt.



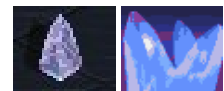
Schlüsselkarten

Ist man im Besitz einer Schlüsselkarte, lassen sich alle Türen, welche die gleiche Farbe wie der Schlüssel selbst besitzen, öffnen. Die Farbe der Türen ist durch ein Signal vor der Tür gekennzeichnet.



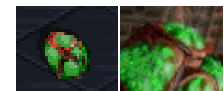
Lebenspunkte-Powerup

Füllt die Trefferpunkte und Schildpunkte aller Einheiten auf, die sich in der Nähe befinden.



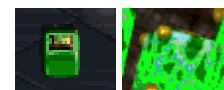
Energie-Powerup

Füllt die Energiepunkte aller Einheiten auf, die sich in der Nähe befinden.



Super-Powerup

Die Treffer- Schild- und Energiepunkte aller Einheiten werden komplett wiederhergestellt.



Neue Planeten

Epsilon 3

Der Versorgungsposten Epsilon 3 befindet sich in den Grenzregionen des von der Liga kontrollierten Raumsektors.



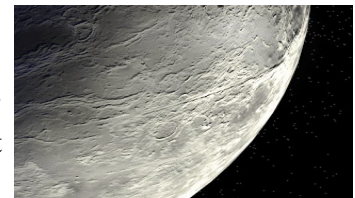
Korhal-Informationszentrum



Wie die Konföderation erst kürzlich – und viel zu spät – erfahren hat, verfügen die „Sons of Korhal“ über eine Geheimdienstbasis, welche sich auf einem Asteroiden im Korhal-System befindet, der wiederum durch einen Nebel getarnt ist.

Kolan

Diese kleine Eiswelt liegt außerhalb des Terransichen Sektors und ist auf Grund der eisigen Temperaturen nur schwer zu besiedeln. Der Raumpirat Alan Shezar hatte einst eine geheime Operationsbasis auf Kolan, die er jedoch aufgeben musste, als sich die Zerg dort einnisteten.

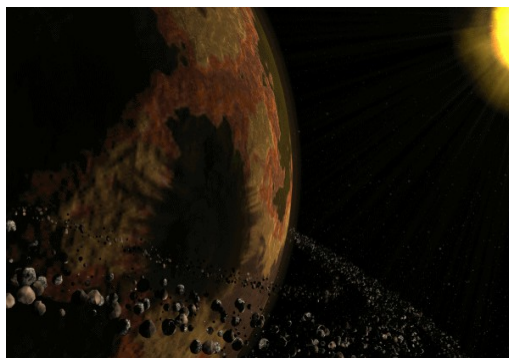


Antiga-Mülldeponie

Diese Mülldeponie im Antiga System wurde nach den Ereignissen auf Antiga Prime aufgegeben.



Suribus



Nachdem Protossangriff auf Chau Sara und Mar Sara setzte die Konföderation alles daran, mehr über diese mächtige Rasse herauszufinden. Obwohl sie nicht allzu erfolgreich waren, konnten sie unter Anderem einen beachtlichen Protoss-Stützpunkt auf dem recht weit entfernten Wüstenplaneten Suribus ausfindig machen. Dieser Stützpunkt verfügt sowohl über ein Warptor, als auch über eine große Flotte, welche die umliegenden Systeme patrouilliert. Über unbekannte Wege sind diese Informationen auch in die Hände von Alan Shezar geraten.

Raumwerft 23

Diese kleine Raumwerft der Liga scheint völlig unbedeutend zu sein ...



Usiris

Usiris ist eine abgelegene, sehr rohstoffreiche Welt. Aus diesem Grund hat die Terransische Konföderation auf diesem Planeten einen geheimen Sekundärstützpunkt eingerichtet. Für den (damals als unwahrscheinlich angesehenen) Fall, dass Tarsonis oder die Konföderation untergehen würden, sollten sich die Überlebenden der Regierung und des Militärs nach Usiris zurückziehen. Hier könnten die Konföderation unentdeckt ihre Streitkräfte wieder aufbauen ...

Auf Usiris sind alte, verlassene Tempelanlagen entdeckt worden. Des weiteren hat man seltsame Kristalle ausfindig gemacht, die psionische Energien absorbieren können ...



Urador und Khaldaron

Tief im Kardax-Sektor, welcher an den Koprulu-Sektor grenzt, befinden sich die beiden uralten Zwillingsplaneten Urador und Khaldaron. Während Urador eine heiße, unwirtliche Vulkanwelt ist, auf welcher kaum Leben möglich ist, kann man die Zwielihtswelt Khaldaron mit seinen schier endlosen Ödnis wohl nur als leer bezeichnen. Khaldaron wird von einem Eismond umkreist, welcher als Khaldaron Alpha bezeichnet wird.

Die völlig unterschiedlichen Klimata auf den zwei Planeten scheinen unbegreiflich zu sein. Die beiden Zwillingswelten sind außerdem von seltsamen Nebeln umgeben, welche aus unzähligen unbekannten Gasen bestehen und selbst die besten Sensoren stark beeinträchtigen. Viele Geheimnisse scheinen sich auf den zwilingsplaneten Urador und Khaldaron zu verstecken.

Der Dunkle Templer Xaradas, hat auf diesen Zwillingswelten mehrere Vorposten sowie eine große Zitadelle errichtet. Dort lebt er ins seinem Exil und forscht nach dunklen Geheimnissen.

