



Warcraft II



Uther Lightbringer – Verteidiger des Lichts



Eine Kampagne von Benjamin C. Bächle

Mit Zeichnungen von Nicolas Bächle

www.baechle-arts.de



Inhaltsverzeichnis



| | Seite |
|---|--------------|
| Aufzeichnungen aus Gul'dans Tagebuch | 3 |
| Die Helden der Allianz | 5 |
| Elite-Einheiten | 9 |
| Feindliche Spezialeinheiten | 14 |
| Magische Türme | 15 |



Aufzeichnungen aus Gul'dans Tagebuch

Wissen bedeutet Macht. Unbegrenztes Wissen bedeutet unbegrenzte Macht. Ich bin Gul'dan, die Inkarnation alles Finsteren. Und um meine Macht zu vergrößern, muss ich mein Wissen vergrößern.

Es ist nun schon Jahre her seit der erste Orc diese Welt mit dem Namen Azeroth betreten hat. Und seid dieser Zeit habe ich mich bemüht, alles in Erfahrung zu bringen, was ich kann. Da sich das Grabmal des Sargeras irgendwo auf dieser Welt befinden muss, und Medivh von den Truppen von Stormwind getötet wurde, bin ich auf der Suche nach allem, was es über diese Welt zu lernen gibt: historische Aufzeichnungen, die Eigenheiten der vielen Völker und Rassen, die auf Azeroth leben und natürlich die Magie, die von den Zauberkundigen hier betrieben wird.

Während meiner Suche bin ich auf uralte Schriftstücke der Hochelfen gestoßen, welche die Horde in der Schatzkammer der inzwischen niedergebrannten Festung Stromwind gefunden hat. Wie diese Schriftstücke dorthin gelangten einzieht sich meinem Wissen doch ich kann eindeutig von Ihrer Glaubwürdigkeit ausgehen. Sie wurden von einem Magier der Hochelfen, welcher unter dem Namen Garodreth bekannt war, verfasst. So wie ich war auch Garodreth stets auf der Suche nach Macht und Wissen. Außerdem, und das scheint den Hochelfen wohl im Blut zu liegen, düsterte es ihn nach Magie. Seine Sucht nach Magie habe ihn im Laufe seines langen Lebens wahnsinnig gemacht, so heißt es in historischen Dokumenten der Hochelfen.

Hier ein Ausschnitt seiner Niederschriften:

„ ... als die Welt noch jung war, wurde sie von mächtigen Elementarwesen beherrscht, welche den alten Göttern dienten. Die gesamte Welt bestand aus einem unüberschaubaren Chaos, möglicherweise glichen nicht einmal die Gesetzte der Natur und der Magie dem, was wir heute als Wahrheit definieren!

Als die gewaltigen Titanen nach Azeroth kamen um Ordnung aus dem Chaos zu schaffen, zogen sie gegen die alten Götter und Ihre Diener in den Kampf, einen solch gewaltigen, epischen Kampf, wie man sich ihn wohl kaum vorzustellen vermag. Die Elementarwesen wurden schließlich besiegt und aus dieser Welt verbannt – jedenfalls die meisten. Ich habe herausgefunden, dass Rak'nadon, der mächtigste und stärkste Diener von Ragnaros, dem Herrn der Feuerelemente, es geschafft hat, sich zu verstecken. Der Diener eines Dieners, aber trotzdem von großer Macht und sicherlich mit großem Wissen über die Magie. Nachdem die Titanen fortgezogen waren und die Welt geordnet war, soll Rak'nadon Schrecken und Unheil verbreitet haben. Wenig wurde überliefert über seine Taten, es heißt die Drachen, einst Wächter der Welt, hätten ihn eine Zeit lang gejagt. Letztendlich jedoch wurde er von einigen kühnen Nachtelfen, unseren Vorfahren aus dem fernen, westlichen Kalimdor, unter großen Verlusten besiegt und in ein magisches Gefängnis gesperrt.

Wer weiß, was ich von diesem Wesen lernen könnte, sollte ich es finden und befreien können ...“

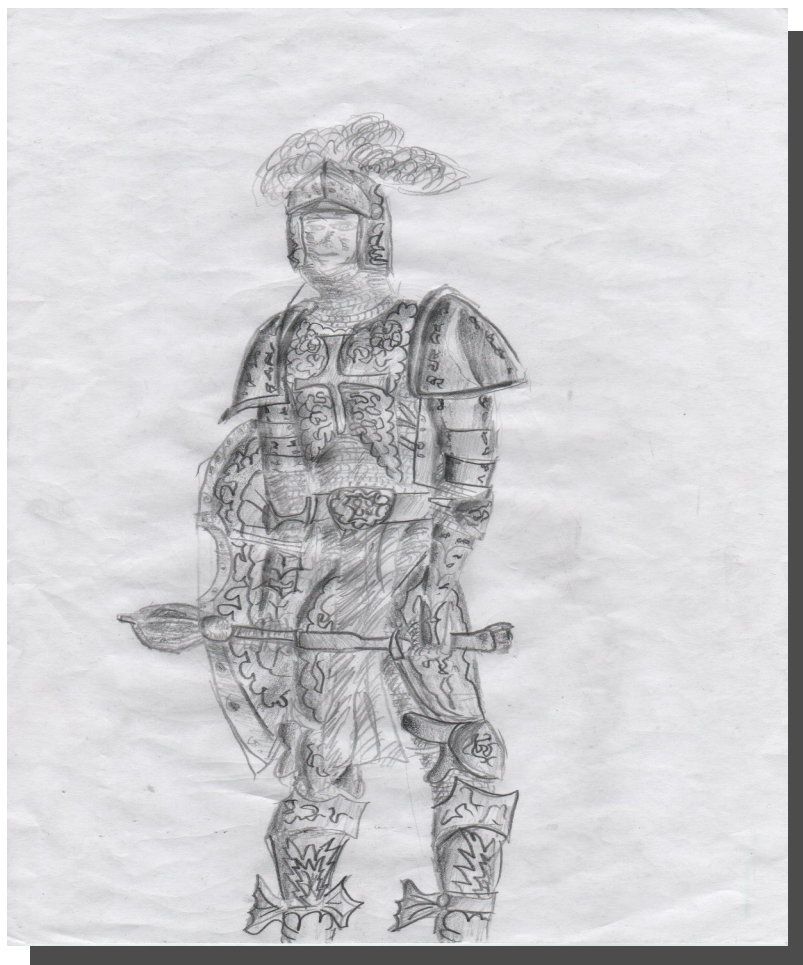
Leider ist dies alles, was ich über Garodreth herausfinden konnte. Seid langer Zeit besitze ich nun schon diese Schriftstücke ohne das sie von besonderem Wert für mich wären. Doch Geduld zahlt sich aus ...

Wie ich erfahren habe wurde Garodreth von den Hochelfen als Gefahr angesehen – wer weiß, was er sich sonst noch für uraltes, vergessen geglaubtes Wissen, angeeignet hat. Er wurde gejagt, getötet und unter der Erde begraben. Wie ich kürzlich herausgefunden habe, befindet sich sein Grab an einem Ort namens Kera'tul, an welchem heute magische Runensteine stehen. Kera'tul wiederum liegt tief in den mysteriösen Wäldern von Quel'thalas.

Weiterhin habe ich erfahren, dass sein Geist sich noch immer an diesem Ort herumtreiben soll und nach Blut und Tod sinnt. Wer ihm genügend Opfer darbietet, mit dem solle er seine Weisheit teilen. Mit den Toten habe ich bereits in meinen jüngeren Jahren gesprochen und falls er Opfer will, besorge ich ihm welche.

Vielleicht hat es Garodreth geschafft, das Elementarwesen Rak'nadon zu finden. Möglicherweise hat er auch einen Weg gefunden, sein magisches Gefängnis zu durchbrechen. Ein Wesen wie Rak'nadon könnte selbst mir noch etwas beibringen und der Horde von großem Nutzen sein – vorausgesetzt es steht unter unserer Kontrolle. Sicherlich, verglichen mit der Macht des Sargeras, welche ich beabsichtige früher oder später in meinen Händen zu halten, ist die Macht von Rak'nadon nur ein Schatten. Aber vielleicht besitzt auch Garodreth selbst Informationen über Sargeras.

Ich bin Gul'dan, die Inkarnation der Finsternis und ich werde das mächtigste sterbliche Wesen sein, dass diese oder eine andere Welt je gesehen hat. Und um meine Macht zu erlangen, werde ich jedes mir zu Verfügung stehende Mittel einsetzen. Wissen bedeutet Macht.





Die Helden der Allianz



Uther Lightbringer



Uther Lightbringer war einst der Schüler von Erzbischof Alonsus Faol. Nach der Zerstörung der Abtei von Northshire und dem Fall von Stormwind, gelangten Uther und der Erzbischof zu der Ansicht, dass die orkische Horde durch Glauben allein nicht zu besiegen sei. Deshalb forderten sie die

gottesfürchtigen unter den Krieger von Lordaeron auf, sich ihrem neuen Orden anzuschließen – den Rittern der silbernen Hand. Diese Paladine leben und sterben für das heilige Licht, bringen Hoffnung zu den Leidenden und bekämpfen die Orcs mit Waffen und Magie. Der Orden der Paladine ist noch jung und es wird sich zeigen, ob er sich gegen die orkische Horde behaupten kann – oder die Königreiche der Menschen, Elfen, Zwerge und Gnomen in ewiger Finsternis untergehen werden.

Uther Lightbringer ist der Hauptcharakter dieser Kampagne und in jedem Level verfügbar. Während der verschiedenen Missionen verbessern sich seine Charakterwerte kontinuierlich, er findet magische Gegenstände die seine Kampfkraft erhöhen und lernt neue Zaubersprüche.

| | Charakterwerte | Level 1 | Level 2 | Level 3 | Level 4 | Level 5 | Level 6 | Level 7 | Level 8 |
|--|-----------------------|----------|----------|----------|-----------------|-----------------|------------------------|------------------------|------------------------|
| | Trefferpunkte: | 100 | 120 | 140 | 160 | 180 | 200 | 220 | 250 |
| | Panzerung: | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 12 |
| | Kampfkraft: | 2 bis 12 | 2 bis 12 | 3 bis 18 | 3 bis 18 | 4 bis 24 | 4 bis 24 | 4 bis 24 | 4 bis 24 |
| | Reichweite: | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| | Sichtweite: | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| | Tempo: | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 |
| | Zaubersprüche: | Keine | H.Blick | H.Blick | H. Blick Heilen | H. Blick Heilen | H. Blick Heilen Exorz. | H. Blick Heilen Exorz. | H. Blick Heilen Exorz. |
| | Gegenstände: | Keine | Keine | | | | | | |



Feuerkugel: erhöht die Kampfkraft um 1 bis 6 Punkte



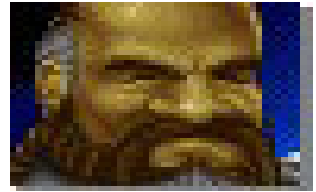
Blitzkugel: erhöht die Kampfkraft um 2 bis 12 Punkte



Todeskugel: Erhöht die Reichweite um einen Punkt und macht Attacken so zu Distanzangriffen ermöglicht es dem Helden Luftziele anzugreifen

Danath

Dieser ehrenhafte Krieger und hervorragender Schwertkämpfer aus Stromgarde hat sich bereits einen guten Ruf verdient. Viele glauben, dass Danath noch große Taten bevorstehen.



Charakterwerte:

Sonstiges:



Trefferpunkte:
220

verfügbar in Level 3



Panzerung:
8



Kampfkraft:
4 bis 23



Reichweite:
1



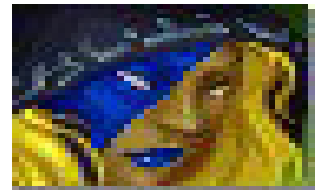
Sichtweite:
6



Tempo:
10

Alleria

Die Elfen-Waldläuferin Alleria ist die älteste der Windrunner-Schwester von Quel'thalas und genau wie Sylvanas und Veeresa eine äußerst begabte Bogenschützin.



Charakterwerte:

Sonstiges:



Trefferpunkte:
120

verfügbar in Level 4
Panzerungaufw. in Schmiede möglich



Panzerung:
5



Kampfkraft:
9 bis 28



Reichweite:
7



Sichtweite:
9



Tempo:
10

Turalyon

Turalyon ist einer der ersten Ritter, die von Uther Lightbringer zum Paladin ausgebildet wurden. Als Vertreter einer harten, militärischen Disziplin wird er von Freund und Feind gleichermaßen respektiert.



Charakterwerte:

Sonstiges:



Trefferpunkte:

180

verfügbar in Level 7

beherrscht alle Zaubersprüche



Panzerung:

10



Kampfkraft:

3 bis 19



Reichweite:

1



Sichtweite:

6



Tempo:

13

Kurdran und Sky'ree

Stolz und streitlustig wie alle Zwerge, stürzt sich der Greifen-Reiter Kurdran ohne zu zögern in den Kampf. Zusammen mit seinem Greifen Sky'ree kann er es kaum erwarten, gegen die von den Orcs kontrollierten Rotdrachen ins Feld zu ziehen.



Charakterwerte:

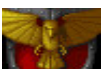
Sonstiges:



Trefferpunkte:

250

verfügbar in Level 2



Panzerung:

6



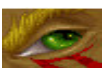
Kampfkraft:

13 bis 25



Reichweite:

5



Sichtweite:

9

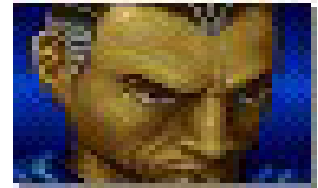


Tempo:

14

Khadgar

Einst der Lehrling des berühmten Medivhs, war Khadgar gezwungen seinen ehemaligen Meister zu töten, da dieser vom Geist des dunklen Titanen Sargeras kontrolliert wurde. Durch einen Fluch Medivhs magisch gealtert, zählt Khadgar trotz allem zu einem der mächtigsten Magier.



Charakterwerte:

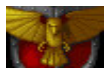
Sonstiges:



Trefferpunkte:

120

verfügbar in Level 6



Panzerung:

3

enttarnt unsichtbare Einheiten



Kampfkraft:

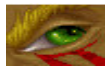
8 bis 16

kann alle Sprüche außer Verwandlung



Reichweite:

6



Sichtweite:

9

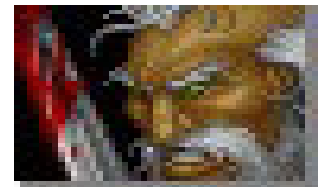
Tempo:

8



Sir Anduin Lothar

Anduin Lothar war lange Zeit einer der berühmtesten Ritter von Azeroth. Nach dem Fall von Stormwind und dem Tod König Llanes scharte er die Überlebenden um sich und floh mit ihnen über die große See. Lothar konnte die übrigen Nationen der Menschen von einer Allianz gegen die Orcs überzeugen, als dessen Anführer er die Horde nun unerbittlich bekämpft.



Charakterwerte:

Sonstiges:

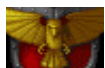


Trefferpunkte:

300

verfügbar in Level 5

beherrscht „heil. Blick“ und „heilen“



Panzerung:

4



Kampfkraft:

2 bis 12



Reichweite:

1



Sichtweite:

5

Tempo:

13





Elite-Einheiten



Stromgarde Verteidiger

Die Stromgarde Verteidiger zählen zu den besten Kriegeren der menschlichen Königreiche. Bewaffnet mit Breitschwertern und schweren Schildern und einer strengen militärischen Disziplin folgend, können sie selbst auswegloses Schlachten für sich entscheiden. Nun, da die orkische Horde aus dem Zwergenreich Khaz Modan in das Königreich von Stromgarde eindringt, werden diese tapferen Krieger ihre Fähigkeiten wieder einmal unter Beweis stellen können.



Charakterwerte:



Trefferpunkte:
120



Panzerung:
3



Kampfkraft:
3 bis 15



Reichweite:
1



Sichtweite:
4



Tempo:
10

Kosten:



Gold:
1000

Sonstiges:

verfügbar in Level 3 und 8

Hochelfen Scharfschützen

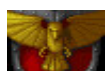
Die berühmte Alleria Windrunner hat eine kleine Eliteeinheit gegründet, die aus den geschicktesten Bogenschützen besteht, die man in Quel'thalas finden kann. Bestens trainiert für den Fernkampf und oftmals ausgerüstet mit tödlichen Feuerpfeilen, können diese Scharfschützen ganze Horden von Trollen oder Orcs töten, bevor diese auch nur in ihre Nähe gelangen.



Charakterwerte:



Trefferpunkte:
80



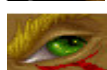
Panzerung:
1



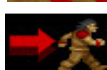
Kampfkraft:
4 bis 13



Reichweite:
5



Sichtweite:
6



Tempo:
10

Kosten:



Gold:
700



Holz:
80

Sonstiges:

verfügbar in Level 4 und 8
schießt Feuerpfeile

Aufw. zum Meisterschützen möglich
Panzerung aufw. in Schmiede möglich

Hochelfen Meisterschützen

Zählen Allerias Scharfschützen schon zu den begabtesten aller Bogenschützen, gelingt es doch nur wenigen von Ihnen, zum Meisterschützen ernannt zu werden. Diese dienen als Allerias persönliche Leibgarde und stehen in dem – wie manche sagen übertriebenen – Ruf, noch nie mit einem Pfeil ihr Ziel verfehlt zu haben. Da sie bewandert im Umgang mit Magie sind, können sie ihre Pfeile verzaubern, sodass sie zu alles vernichtenden Geschossen des Lichts werden.



| Charakterwerte: | Kosten: | Sonstiges: |
|--|---|---|
|  Trefferpunkte: 100 |  Gold: 700 | verfügbar in Level 4 und 8 schießt Lichtpfeile Panzerungaufw. in Schmiede möglich |
|  Panzerung: 1 |  Holz: 80 | |
|  Kampfkraft: 4 bis 13 | | |
|  Reichweite: 5 | | |
|  Sichtweite: 7 | | |
|  Tempo: 10 | | |

Gilneas Luftartillerie

Die Bewohner des Königreichs Gilneas sind der festen Überzeugung, dass sie die orkische Horde ohne Hilfe der Allianz abwehren können und sind daher nicht bereit, die anderen Nationen der Menschen zu unterstützen. Als er von den mächtigen Rotdrachen, welcher der Horde nun dienen, erfahren hatte, beauftragte Genn Greymane, der Führer von Gilneas, seine Baumeister mit einer höchst eindrucksvollen Konstruktion – der Luftartillerie. Diese Prototypen, die einem Ballista ähneln, können zwar nicht gegen Bodenziele eingesetzt werden, sind aber dafür in der Lage Luft-Einheiten mit mächtigen Bolzen effektiv zu bekämpfen.



| Charakterwerte: | Kosten: | Sonstiges: |
|---|---|---|
|  Trefferpunkte: 100 |  Gold: 800 | verfügbar in Level 5 und 8 schießt nur auf Lufteinheiten |
|  Panzerung: 0 |  Holz: 400 | |
|  Kampfkraft: 25 bis 80 | | |
|  Reichweite: 6 | | |
|  Sichtweite: 9 | | |
|  Tempo: 5 | | |

Die Söhne von Stormwind (Azeroth)



Vor dem Beginn des ersten Krieges waren die Ritter von Stormwind – auch die Bruderschaft des Pferdes genannt – in vielen Landen bekannt. Die wenigen Ritter, die den ersten Krieg überlebt und mit Lord Lothar nach Lordaeron geflohen sind, nennen sich nun „die Söhne von Stormwind“. Sie dienen treu der Allianz und träumen von dem Tag, an dem sie ihr geschundenes Heimatland zurückerobert werden.

| Charakterwerte: | Kosten: | Sonstiges: |
|--|--|--|
|  Trefferpunkte: 125 |  Gold: 1300 | verfügbar in Level 5 und 8 Aufw. Zum Paladin nicht möglich |
|  Panzerung: 5 |  Holz: 200 | |
|  Kampfkraft: 4 bis 24 | | |
|  Reichweite: 1 | | |
|  Sichtweite: 6 | | |
|  Tempo: 13 | | |

Die Ritter der silbernen Faust (Lordaeron)



Die auch als Paladine bezeichneten „Ritter der silbernen Hand“ tragen Hoffnung und Stärke zu all jenen, die unter dem großen Krieg zu leiden haben. Die stärksten und tüchtigsten unter ihnen werden von Erzbischof Alonsus Faol zu „Rittern der silbernen Faust“ ernannt und dienen Sir Uther als Leibgarde.

| Charakterwerte: | Kosten: | Sonstiges: |
|--|---|---|
|  Trefferpunkte: 125 |  Gold: 900 | verfügbar in Level 7 und 8 beherrscht alle Zaubersprüche |
|  Panzerung: 5 |  Holz: 100 | |
|  Kampfkraft: 2 bis 12 | | |
|  Reichweite: 1 | | |
|  Sichtweite: 6 | | |
|  Tempo: 13 | | |

Zwergen Mörser-Trupp

Diese furchtlosen Zwerge von Ironforge sind Meister im Umgang mit Sprengstoff und jagen für ihr Leben gern befestigte feindliche Lager in die Luft. Als Artillerie-Einheiten bestens ausgebildet, sind einige dieser Mörser-Trupps jedoch äußerst fanatisch und bereit, sich selbst in die Luft zu sprengen, um ihre Gegner zu vernichten.




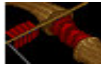
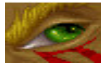



| Charakterwerte: | Kosten: | Sonstiges: |
|--|--|--|
|  Trefferpunkte: 60 |  Gold: 1200 | verfügbar in Level 2 und 8 in die Luft sprengen durch Rechtsklick Artillerieattacke durch Angriffsbefehl |
|  Panzerung: 2 |  Holz: 350 | |
|  Kampfkraft: 5 bis 25 |  Öl: 10 | |
|  Reichweite: 9 | | |
|  Sichtweite: 9 | | |
|  Tempo: 11 | | |

Dalaran Schatten-Magier

Diese von den größten Meistern der Kirin Tor ausgebildeten Schattenmagier können sich mit Hilfe ihrer mystischen Zauberkräfte permanent unsichtbar machen und so ihre Gegner unbemerkt mit ihren mächtigen Sprüchen zermahlen. Hüten müssen sie sich allerdings vor magischen Türmen, welche die Schattenmagier trotz ihrer Unsichtbarkeit ausfindig machen können.



| Charakterwerte: | Kosten: | Sonstiges: |
|---|---------|---|
|  Trefferpunkte: 100 | ----- | verfügbar in Level 6 und 8 Einheit ist immer unsichtbar wird durch Türme+Luftfeinh. enttarnt schießt nur auf Luftfeinheiten kann nicht gebaut werden Sprüche: alle außer Verwandlung |
|  Panzerung: 0 | | |
|  Kampfkraft: 5 bis 9 | | |
|  Reichweite: 2 | | |
|  Sichtweite: 9 | | |
|  Tempo: 8 | | |

Kul Tiras Belagerungsschlachtschiff

Da die orkische Horde dabei ist eine große Seeflotte aufzubauen, hat Großadmiral Daelin Proudmoore von Kul Tiras damit begonnen, neue, mächtige Kriegsschiffe zu konstruieren. Am bemerkenswertesten ist wohl das Belagerungsschlachtschiff. Obwohl dessen Geschosse nicht so stark wie die der normalen Schlachtschiffe sind, sind diese umso verheerender, da sie mehrere Ziele gleichzeitig treffen können.



| Charakterwerte: | Kosten: | Sonstiges: |
|---|--|--|
|  Trefferpunkte: 150 |  Gold: 1000 | verfügbar in Level 7 und 8 schießt auf mehrere Ziele gleichzeitig |
|  Panzerung: 15 |  Holz: 500 | |
|  Kampfkraft: 20 bis 70 |  Öl: 1500 | |
|  Reichweite: 6 | | |
|  Sichtweite: 8 | | |
|  Tempo: 6 | | |





Feindliche Spezialeinheiten



Searinox

Die Grauen und Schrecken, die der Schwarzdrache Searinox hervorgebracht hat, sind in vielen Gebieten von Lordaeron wohl bekannt. Wie die meisten Drachen aus Deathwings Brut verfügt er nicht nur über beachtliche Kräfte, sondern auch über eine niederträchtige Heimtücke.



Charakterwerte:



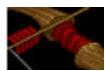
Trefferpunkte:
500



Panzerung:
5



Kampfkraft:
10 bis 25



Reichweite:
5



Sichtweite:
6



Tempo:
14

Sonstiges:

enttarnt unsichtbare Einheiten

Rak'nadon

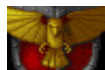
Als die Titanen vor ewigen Zeiten die Ordnung auf Azeroth herstellten und die Alten Götter und deren Diener, die Elementarwesen bekämpften, gelang es Rak'nadon, dem mächtigsten aller Diener des Ragnaros, Herr der Feuerelemente, dem Zorn der Titanen zu entgehen und sich zu verstecken. Nachdem er Azeroth lange Zeiten mit Tod und Schrecken gepeinigt hatte wurde er schließlich, in einem verlustreichen Kampf, von den Nachtelfen in ein magisches Gefängnis gesperrt. Dort sinnt er nun seit Jahrtausenden nach Rache und hofft irgendwann einen Weg zu finden, sein Gefängnis zu verlassen.



Charakterwerte:



Trefferpunkte:
1500



Panzerung:
20



Kampfkraft:
2 bis 16



Reichweite:
9



Sichtweite:
9



Tempo:
?

Sonstiges:

enttarnt unsichtbare Einheiten
benutzt Feuerbälle als Attacke



Magische Türme



Wer in dunklen und lang vergessenen Ruinen herum stöbert, wird auf so mancherlei Gefährvolles stoßen. Hierzu zählen auch magische Türme, die, vor ewigen Zeiten erbaut, noch immer auf alles Lebende schießen, was sich ihnen nähert. In den Archiven der Kirin Tor finden sich die Beschreibungen von zwei dieser magischen Türme: Nicht allzu stabil konstruiert und auch nicht allzu stark stellen die Blitztürme die kleinere Gefahr dar, während die standfesten, mächtigen Feuertürme auf Grund ihrer enormen Reichweite absolut tödlich sind.

Blitztürme



Trefferpunkte:
100



Panzerung:
20



Kampfkraft:
4 bis 12



Reichweite:
6

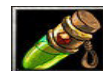


Sichtweite:
9

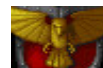
Sonstiges:

enttarnt unsichtbare Einheiten

Feuertürme



Trefferpunkte:
250



Panzerung:
20



Kampfkraft:
10 bis 50



Reichweite:
9



Sichtweite:
9

Sonstiges:

enttarnt unsichtbare Einheiten

legt Feuerschild auf Angreifer