



# Warcraft II



## Gul'dan – Inkarnation der Finsternis

### Missionsbesprechungen

#### **Kapitel I: Ein unbekannter Feind**

##### **Hintergrund**

Obwohl der zweite Krieg gegen die jämmerlichen, feigen Menschen in vollem Gange ist, bist du nach Draenor, der verwüsteten roten Heimatwelt der Orcs, zurückgekehrt. Es gibt verschiedene kleinere Angelegenheiten, die du hier in Ordnung bringen musst. Nachdem du alles erledigt hast, begibst du dich zum Dunklen Portal. Doch da erreicht dich ein Bote mit schlimmen Neuigkeiten: Einer deiner wichtigsten Tempel auf Draenor wird angegriffen! Wer genau die Feinde sind ist noch unklar, aber erschreckend ist, dass du die Position dieses Tempel geheimgehalten hast – nur die Mitglieder des inzwischen vernichteten Schattenrates wussten davon. Voller düsterer Vorahnung machst du dich auf den Weg zum Tempel.

##### **Mission**

Auch wenn deine Macht und dein Einfluss über dein Volk lange nicht mehr so groß sind wie zu den Zeiten, als du mit Blackhands Hilfe die Horde kontrolliert hast, verfügst du nach wie vor über „Verbündete“. Du hast bereits eine Nachricht an den Oger-Magier Dentarg geschickt und ihn um Unterstützung gebeten.

Durchquere die Sümpfe und triff dich mit Dentarg, der jeden Moment ankommen müsste. Begib dich danach zum Tempel und rette ihn vor den Angreifern. Der Feind hat bereits ein Lager in dieser Gegend aufgeschlagen – dieses muss niedergebrannt und alle Gegner niedergemetzelt werden. Du wirst dafür zusätzliche Ressourcen benötigen. Da du über keine bessere Möglichkeit verfügst, musst du den Tempel selbst als Lagerstätte für das gesammelte Holz und Gold benutzen!

Zeige dem unbekanntem Feind, dass sich niemand mit dem mächtigen Gul'dan anlegen kann, ohne dies sein Leben lang zu bereuen – falls er den lange genug am Leben bleibt!

##### **Missionsziele:**

- durchquere die Sümpfe und triff dich mit dem Oger-Magier Dentarg
- finde und rette den Tempel der Verdammten
- benutze den Tempel der Verdammten als Haupthaus und lagere dort dein Gold und dein Holz
- vernichte das feindliche Lager

##### **weitere Informationen:**

**Fraktion:** Stormreaver-Clan

**Elite-Einheiten:** Skelett-Magier

**Helden:** Gul'dan Level 1, Dentarg

## Kapitel II: Vergeltung

### Hintergrund

Auch wenn deine Krieger am liebsten jeden deiner Feinde eigenhändig umgebracht und aufgespießt hätten, musstest du sie davon überzeugen, einige von ihnen vorübergehend am Leben zu lassen um sie verhören. Wie du herausgefunden hast gehörte der Angriffstrupp zum geisteskranken Burning Blade-Clan. Es ist kein Geheimnis, dass der anarchistische Burning Blade-Clan, welcher keinerlei Anführer besitzt, von Loyalität nichts hält. Dennoch glaubst du, dass hinter diesem Angriff noch eine andere Person stecken muss – schließlich war die Position deines Tempels bis jetzt ein Geheimnis. Außerdem scheinen einige deiner Schriften aus dem Tempel gestohlen worden zu sein!

Durch weitere mühselige, gewaltsame Verhöre und den Einsatz deiner schwarzen Magie, konntest du herausfinden, dass die Burning Blades tief in den Sümpfen einen Stützpunkt errichtet haben. Vielleicht findest du dort weitere Antworten.

### Mission

Du hast deiner Vorhut bereits befohlen einen kleinen Vorposten in den Sümpfen zu errichten. Dämlich und unfähig, wie deine Peons sind, haben sie sich so auffällig wie ein Oger auf einer Hochzeit aufgeführt. Daher ist es nicht wunderlich, dass der Vorposten bereits von den Kriegern des Burning Blade-Clans angegriffen wird!

Du darfst nun keine Zeit verlieren und musst zusammen mit Dentarg den Vorposten retten. Danach kannst du mit der Belagerung des feindlichen Stützpunktes beginnen.

Weitere „Verbündete“ sind bereits auf dem Weg. Unter dem Vorwand, dem Burning Blade-Clan müsse eine Lektion erteilt werden, da er die gesamte Horde bedroht, konntest du die Unterstützung zweier ruhmreicher Orc-Krieger gewinnen: Kargath Bladefist, der Anführer des Shattered Hand-Clans der einst zu deinem Schattenrat gehörte und Grom Hellscream von den Warsongs, sind auf dem Weg zu dir. Finde Beide und hilf ihnen, ihren Blutdurst zu befriedigen.

### Missionsziele:

- rette den Vorposten
- finde Kargath Bladefist und Grom Hellscream
- Übe Vergeltung am Burning Blade-Clan in dem du seinen Stützpunkt im Sumpf in eine Ruine verwandelst

### weitere Informationen:

**Fraktion:** Stormreaver-Clan

**Elite-Einheiten:** Skelett-Magier

**Helden:** Gul'dan Level 2, Dentarg, Grom Hellscream, Kargath Bladefist

## Kapitel III: Labyrinth aus Stein

### Hintergrund

Brennende Trümmer und verstümmelte Leichnamen sind alles was vom Stützpunkt des Burning Blade-Clans noch übrig ist. Du hast herausgefunden, dass diese Krieger des Burning Blade-Clans beauftragt wurden, deinen Tempel anzugreifen und zu plündern. Alle dabei erbeuteten Schriftstücke haben sie ihrem unbekanntem Kontaktmann übergeben. Als Lohn erhielten sie das, was seit jeher für viele Grund genug ist zu morden – große Mengen Gold!

Leider konntest du weder den Namen noch sonst etwas über den mysteriösen Auftraggeber herausfinden. Dein Verdacht fällt auf die wenigen, die einst Mitglieder des Schattenrates waren, oder engen Kontakt zu jenen hatten. Hierzu zählt auch Kargath Bladefist, der dir in der letzten Schlacht geholfen hat. Du beauftragst deine Spione damit, die Verdächtigen zu bespitzeln. Du selbst musst allerdings unverzüglich nach Azeroth zurückkehren – Orgrim Doomhammer persönlich verlangt deine sofortige Anwesenheit.

Zurück in Azeroth zieht etwas anderes deine Aufmerksamkeit auf sich: Doomhammer plant einen Angriff auf eine kürzlich errichtete Festung der Allianz, welche sich tief in den Bergen des Zwergenreiches Khaz Modan befindet. Deine zuverlässigen Agenten berichten etwas höchst erstaunliches: Ein Expeditionstrupp der Zwerge, unter dem Kommando von Muradin Bronzebeard, soll sich momentan in dieser Festung aufhalten. Dieser Expeditionstrupp soll auf der Suche nach dem Grabmal des Sargeras gewesen sein!

Du bietest deinem Erzfeind Doomhammer an, den Angriff auf diese Festung zu leiten. Damit verfolgst du zweierlei Ziele: Zum einen könntest du wichtige Informationen über das Grabmal des Sargeras finden – Informationen die nicht in Doomhammers Hände gelangen dürfen! Zum anderen könntest du damit deinen Nutzen für die Horde und deine Loyalität unter Beweis stellen, da Orgrim dir nach wie vor misstraut.

### Mission

Bevor du die Festung angreifen kannst, musst du zunächst ein Labyrinth aus unwirtlichen Schluchten durchqueren. Die Allianz hat überall Truppen stationiert und kleine Lager aufgeschlagen. Du musst die Allianz vernichten, damit der Weg zur Festung frei ist!

Die jämmerlichen Menschen haben einige Feuerkatapulte des Black Tooth Grin-Clans in Gewahrsam genommen. Um diese zurückzuholen hat der Black Tooth Grin-Clan eine kleine Flotte losgeschickt. Finde und benutze die Schiffe und Feuerkatapulte – du wirst sie brauchen. Doomhammer stellt dir seine besten Grunzer zur Verfügung um dir zu helfen – oder um dich zu überwachen!

Schließlich könnten dir auch die unabhängigen Goblins, die irgendwo in dieser Gegend über ein Labor verfügen, behilflich sein. Für genügend Gold helfen sie schließlich jedem.

### Missionsziele:

- finde die Randalier-Goblins sowie den Alchimisten, um weitere Goblins anheuern zu können
- finde die Fähren und anderen Schiffe und Truppen des Black Tooth Grin-Clans
- rette die von der Allianz gestohlenen Feuer-Katapulte
- durchstößere die Schluchten und vernichte alle Einheiten und Gebäude der Allianz

### weitere Informationen:

**Fraktion:** Blackrock-Clan / Black Tooth Grin-Clan

**Elite-Einheiten:** Schlächter (Grunzer), Feuer-Katapulte (Katapulte)

**Helden:** Gul'dan Level 3

## Kapitel IV: Doppelt gemoppelt

### Hintergrund

Der Weg zur Bergfestung der Allianz ist frei! Deine Informanten haben dir mitgeteilt, dass sich der Expeditionstrupp der Zwerge noch immer in der Festung aufhalten soll. Unglücklicherweise hat die Allianz Verstärkung erhalten – eine gemeinsame Flotte von Kul Tiras und Lordaeron befindet sich bereits auf dem Weg!

### Mission

Truppenverbände von Lordaeron sind dabei eine vorgeschobene Basis zu errichten. Vernichte diesen Stützpunkt unverzüglich und bau' danach dein eigenes Lager auf.

Nimm dich in Acht vor der Flotte aus Kul Tiras – sie kontrolliert bereits die umliegenden Gewässer. Zwar hast du auf einer kleinen Insel einen Vorposten errichtet, doch auf Grund der übermächtigen feindlichen Flotte wirst du diesen wohl bald wieder aufgeben müssen. Glücklicherweise lässt sich der Kul Tiras Stützpunkt auch auf dem Landweg erreichen. Du musst diesen Stützpunkt vernichten und jedes einzelne feindliche Schiff versenken. Erst dann wirst du die Bergfestung unbehindert belagern können.

Doomhammer weigert sich, dir weitere seiner Krieger zu schicken. Da du nicht zu viele deiner eigenen Männer verlieren willst bittest du deinen Schüler Cho'gall und dessen Twilight's Hammer-Clan um Hilfe. Diese Einheiten sind wesentlich entbehrlicher als deine eigenen und Cho'gall und seine Oger-Lords sollten dafür sorgen, dass du keine weitere Verteidigung gegen die Bodentruppen der Allianz brauchen wirst.

Auch die Feuer-Katapulte des Black Tooth Grin-Clans, welche du in der letzten Schlacht zurückerobert hast, werden dir gegen die Bergfestung und gegen die feindlichen Schiffe gute Dienste erweisen.

### Missionsziele:

- zerstöre schnell die vorgeschobene Basis der Lordaeron-Streitkräfte und bau' selbst einen Stützpunkt auf
- vernichte die Flotte aus Kul Tiras und zerschmettere die Bergfestung der Allianz

### weitere Informationen:

**Fraktion:** Twilight's Hammer-Clan / Black Tooth Grin-Clan

**Elite-Einheiten:** Oger-Lords (Oger), Feuer-Katapulte (Katapulte)

**Helden:** Gul'dan Level 4, Cho'gall

## Kapitel V: Der Irrgarten

### Hintergrund

Die Bergfestung der Allianz wurde erobert! Obwohl von der Zwergenexpedition jede Spur fehlt, findest du zahlreiche Aufzeichnungen über ihre Suche nach dem Grabmal des Sargerass. Wie es aussieht haben sie die exakte Position dieser mystischen, ehrfürchtigen Stätte ausfindig gemacht. Doch irgendwie überdeckt dein Misstrauen die Freude über diesen Fund ...

Da deine Krieger den einzigen Weg, der aus der Bergfestung führt, besetzt hatten, ist es unmöglich, dass die Zwergenexpedition entkommen konnte. Deine Informanten, welche dir von dem angeblichen Aufenthalt der Zwerge berichtet haben, sind verschwunden. Du hast selbst zu viele Intrigen gesponnen um nicht zu merken, dass irgendjemand dich an der Nase herumführt. Vielleicht handelt es sich um die gleiche Person, die den Überfall auf deinen Tempel auf Draenor organisiert hat ...

Du beschließt trotz allem die Stelle an der sich das Grabmal des Sargerass laut den Aufzeichnungen der Zwerge befinden soll aufzusuchen. Du hast bereits damit begonnen diverse Vorbereitungen zu treffen als dich plötzlich ein unerwarteter Gast aufsucht, denn du als allerletztes erwartet hättest.

Zul'jin, der Anführer der Waldtrolle, möchte dir ein Angebot unterbreiten. Er behauptet, er habe wichtige Informationen für dich, falls du ihm im Gegenzug einen Gefallen erweist. Du spielst kurz mit dem Gedanken, diese Informationen durch Gewalt zu beschaffen, aber da du nicht genau weißt, wie loyal Zul'jin gegenüber Doomhammer steht, willigst du ein. Schließlich beginnt Orgrim, nachdem du für ihn die Bergfestung der Allianz vernichtet hast, langsam damit, dir etwas mehr zu vertrauen.

### Mission:

Zul'jin berichtet, dass die verhassten Hochelfen einige seiner besten und hochrangigsten Krieger, welche in den mysteriösen Wäldern von Quel'thalas unterwegs waren, gefangen genommen haben. Da Doomhammer und viele der anderen Clan-Führer anderswo kämpfen und die Gefangenen bald nach Silvermoon, der Hauptstadt der Elfen, gebracht werden sollen, ist die Zeit knapp.

Glücklicherweise hast du einen Vorteil: Doomhammer hat einen kleinen Trupp der feigen, verräterischen Menschen aus Alterac deinem Kommando übergeben. Unter diesen Verrätern sind auch einige fähige Spione. Da weder die Elfen, noch die anderen Truppen der Allianz diese Spione bemerken dürften, kannst du mit ihnen die Gefängnisse der Waldtrolle ausfindig machen und die Truppenstärken des Feindes einschätzen.

Zul'jin, der dich bei der Rettungsaktion unterstützen wird, berichtet, dass sich irgendwo in den Wäldern sowohl einige verlassenene Troll-Wachtürme als auch zwei alte Troll-Hochburgen befinden sollen. In diesem Hochburgen könntest du vielleicht einige nützliche Waffen finden.

### Missionsziele:

- benutze die Alterac Spione (Arbeiter) um die Wälder zu erkunden (Magier können die Spione entdecken)
- durchsuche die Wälder nach den verlassenenen Wachtürmen und den zwei Troll-Hochburgen
- finde die vier Gefängnisse und rette alle Waldtrolle
- töte jeden, der sich dir in den Weg stellt

### weitere Informationen:

**Fraktion:** Waldtrolle / Alterac-Verräter

**Elite-Einheiten:** Elfen-Jäger (Axtwerfer), Elfen-Meuchler (Berserker-Trolle), Alterac Spione (Arbeiter)

**Helden:** Gul'dan Level 5, Zul'jin

## Kapitel VI: Die Blockade

### **Hintergrund:**

Da du ihm geholfen hast seine Brüder aus den Händen der widerwärtigen Hochelfen zu befreien, erfüllt Zul'jin seinen Teil der Abmachung und teilt dir einige interessante Informationen mit:

Zerstörer der Waldtrolle haben eine Flotte aus Gilneas, welches sich bisher aus dem Krieg herausgehalten hat, ausfindig gemacht. Den Trollen ist es gelungen, eines der feindlichen Schiffe zu entern. Kurz bevor sie, wie es die Orcs auch machen würden, jeden Mann und jede Maus gewaltsam getötet haben, haben sie den Kapitän des Schiffes verhört. Unter seinen Schmerzensschreien konnten die Trolle drei Wörter deutlich hören: „Gul'dan“, „Sargerass“ und „Falle“.

Du überschüttetest Zul'jin mit Gold und Waffen und machst ihm auf unmissverständliche Weise klar, dass er sein Wissen mit niemand anderem teilen darf! Dieser schwört bei seiner Ehre – du kannst nur hoffen, dass das genügt.

Obwohl du nun weißt, dass du direkt in eine Falle läufst, begibst du dich zur angeblichen Position des Grabmals des Sargerass – jedoch nicht ohne vorher einige Sicherheitsmaßnahmen getroffen zu haben.

### **Mission:**

Da du vorhast in eine Falle zu laufen, benutzt du statt deiner eigenen Krieger abermals Truppen anderer Clans. Für Cho'gall und den Twilight's Hammer-Clan hast du andere Pläne, aber du konntest dafür einige Katapult-Schiffe des Bleeding Hollow Clans und mehrere Wyrms des Dragonmaw-Clans für deine Zwecke gewinnen.

Als erstes musst du nun einen Stützpunkt auf einer Insel, nicht unweit des Grabmals, errichten. Auf dieser Insel werden in einem kleinen Vorposten Peons und Krieger des Bleeding Hollow Clans gefangen gehalten. Benutze einen deiner Alterac Spione um die Gefangenen zu befreien, zerschmettere den Inselstützpunkt und baue deine Basis auf.

Bevor du dich dem angeblichen Grabmal des Sargerass, welches von wahnsinnigen Dämonen bewacht wird, nähern kannst, musst du noch weitere Armeen der Allianz ausschalten. Während Truppen aus Stromgarde und Dalaran zwei kleinere Inseln besetzt halten, hat die Flotte aus Gilneas, von der dir Zul'jin berichtet hat, eine gewaltige Blockade errichtet. Schicke alle die dir im Weg stehen in die ewige Finsternis!

### **Missionsziele:**

- benutze den Alterac Spion (Arbeiter) um die Peons und Krieger des Bleeding Hollow Clans zu retten
- vernichte den Azeroth-Stützpunkt und errichte eine Basis
- durchbreche die Blockade und zerstöre alles und jeden, was zwischen dir und dem Grabmal steht
- begib dich zu dem angeblichen Grabmal des Sargerass (erobere die 4 Runensteine)

### **weitere Informationen:**

**Fraktion:** Bleeding Hollow Clan / Dragonmaw-Clan / Alterac-Verräter

**Elite-Einheiten:** Katapult-Schiffe (Zerstörer) , Wurm (Drachen) , 1 Alterac Spion (Arbeiter)

**Helden:** Gul'dan Level 6

## Kapitel VII: Gefangen!

### **Hintergrund:**

Voller düsterer Vorahnung näherst du dich alleine der uralten, von Runensteinen umgebenen Stete, welche das Grabmal des Sargerass sein soll. Du spürst gewaltige magische Energien, welche die gesamte Insel umgeben. Etwas unschlüssig trittst du noch ein paar Schritte vor ...

Plötzlich ertönt ein so lautes Geräusch, dass dir fast Hören und Sehen vergeht. Die Runensteine beginnen zu leuchten und mächtige Energieblitze schießen wild umher. Trotz des gewaltigen Chaos das dich umgibt, versuchst du dich zu konzentrieren und deine mächtigen magischen Kräfte zu deinem Schutz einzusetzen. Doch es ist zu spät!

Dutzende Energieblitze durchdringen dich. Schmerzerfüllt siehst du, weit entfernt, eine lachende Gestalt und erkennst Grogash Shadowdancer – einen deiner ehemaligen Schüler und Mitglied des Schattenrates, den du für tot gehalten hast. Du bemerkst, dass du dich nicht mehr bewegen kannst, da du in einer Art Stasisfalle steckst. Du kannst nur hoffen, dass die Vorsichtsmaßnahmen, die du getroffen hast, dich nun retten werden ...

### **Mission:**

Da du wusstest, dass du in eine Falle läufst, hast du den Todesritter Teron Gorefiend, sowie einige Krieger des geisteskranken Burning Blade-Clans beauftragt, sich in der Nähe des angeblichen Grabmals bereitzuhalten und zu verstecken. Für die Burning Blades, welche du mit viel Gold und mächtigen Waffen bestochen hast, war dieses Versteckspiel alles andere als einfach. Doch ihr Blutdurst soll nun befriedigt werden!

Teron Gorefiend hat Grogash Shadowdancers Flotte bis zu dessen Stützpunkt zurückverfolgt. Nun liegt es an ihm und den Burning Blades, dich aus dem magischen Gefängnis, in welches Grogash dich gesperrt hat, zu retten. Außer Shadowdancers Anhänger, die sich mit den Wappen des Blackrock-Clans getarnt haben, sind auch die Truppen der Allianz und die Reste der Gilneas-Streitkräfte, mit denen Shadowdancer sich verbündet hat, eingetroffen.

Während Grogash über eine beachtliche Bodenstreitmacht verfügt, hat die Allianz viele ihrer Greifeinheiten herbeordert. Gilneas hingegen dürfte keine allzu große Bedrohung sein, auch wenn sie über einige Unterseeboote verfügt.

Teron Gorefiend jedoch verfügt sowohl über die überlebenden Katapult-Schiffe des Bleeding Hollow Clans als auch über unheilvolle, äußerst bössartige Kreaturen – die Dämonen!

### **Missionsziele:**

- töte die Paladine und Elfen-Ranger, welche Gul'dan bewachen
- befreie Gul'dan aus dem magischen Gefängnis und zerstöre die 4 Runensteine, die es umgeben
- vernichte Grogashs Anhänger sowie alle Streitkräfte der Allianz und aus Gilneas

### **weitere Informationen:**

**Fraktion:** Burning Blade-Clan / Bleeding Hollow Clan

**Elite-Einheiten:** Dämonen, Katapult-Schiffe (Zerstörer)

**Helden:** Gul'dan Level 7, Teron Gorefiend

## Kapitel VIII: Tag der Abrechnung

### Hintergrund:

Die Streitkräfte aus Azeroth und Gilneas wurden komplett vernichtet, Grogashs Anhänger haben schwere Verluste hinnehmen müssen und du bist endlich aus dem magischen Gefängnis befreit. Doch da bemerkst du plötzlich, wie sich der Himmel mit atemberaubender Geschwindigkeit verdunkelt. Du erkennst sofort, dass das plötzlich auftauchende Gewitter magischen Ursprungs ist. Anstatt zu versuchen das Gewitter mit deiner eigenen Magie aufzuhalten machst du etwas wesentlich klügeres – du bringst dich in Sicherheit!

Stunden später ist die gesamte Landschaft überflutet. Die Krieger des Burning Blade-Clans, welche in alle Richtungen davongerannt sind, sind entweder verschwunden oder tot – genau wie Teron Gorefiend. Doch das Glück ist dir hold. Verstärkung aus deinem eigenen Clan ist eingetroffen. Sie berichten, Gorefiend hätte um ihre Unterstützung gebeten, um dich zu retten. Noch erfreulicher ist, dass sie von einem der mächtigsten Wesen dieser Welt begleitet werden – dem Schwarzdrachen Deathwing. Viele seiner Eier befanden sich in unterirdischen Höhlen in der Nähe von Grogashs Stützpunkt. Durch das magische Gewitter wurden diese Höhlen überflutet und viele Eier vernichtet. Mit dem unendlich wütenden Deathwing auf deiner Seite, wirst du Shadowdancer nun endlich das Handwerk legen!

Grogash war einst ein Mitglied des Schattenrates, hatte dir in der Vergangenheit aber oft widersprochen. Schon immer war er eifersüchtig auf deine Macht. Daher hattest du deiner Meuchelmörderin Garona befohlen, ihn zu töten – offenbar hat sie dich verraten und ihren Auftrag nicht ausgeführt. Da du ihn für tot gehalten hast, hat Grogash Shadowdancer nur auf den richtigen Moment gewartet, um sich an dir zu rächen.

Grogash wusste, dass er dir sowohl im Kampf als auch im Umgang mit Magie weit unterlegen ist. Als er mit Hilfe des Burning Blade-Clans deinen Tempel auf Draenor überfallen hat, fand er einige deiner geheimen Aufzeichnungen über das Grabmal des Sargerass. Er plante, deine Gier nach Macht auszunutzen und dir eine Falle zu stellen. Zu diesem Zweck verbündete sich Shadowdancer heimlich mit einigen Truppen der Allianz sowie mit Streitkräften aus Gilneas. Er überzeugte seine Bündnispartner damit, dass du über enormes Wissen über Magie verfügst und viele Geheimnisse kennst.

Er bestach deine Informanten, damit du die Bergfestung in Khaz Modan angreifst. Doch die starken Truppen, welche die Festung verteidigten, konnten dich nicht besiegen. Grogashs Alternativplan sah vor, dich in das falsche Grabmal des Sargerass zu locken. Bei diesem handelt es sich in Wirklichkeit um eine mächtige magische Stasisfalle, die in irgendeinem längst vergessenen Krieg errichtet worden war.

Doch nun sind alle von Grogash Plänen gescheitert und seinem Tod steht nichts mehr im Wege.

### Mission:

Grogash und seine Truppen halten sich in der Nähe ihres ehemaligen Lagers auf. Ein großer Teil der Landschaft wurde durch Shadowdancers magisches Gewitter überflutet, doch es gibt einige matschige Pfade, welche überquert werden können. Mit Deathwings Hilfe musst du Grogash Shadowdancer und alle seine Untergebenen töten. Der Tag der Abrechnung ist gekommen!

### Missionsziele:

- töte Grogash Shadowdancer und all seine Truppen

### weitere Informationen:

**Fraktion:** Stormreaver-Clan

**Elite-Einheiten:** Skelett-Magier

**Helden:** Gul'dan Level 8, Deathwing

## Epilog

Durch das magische Gewitter welches er beschworen hatte geschwächt, konnte Grogash Shadowdancer sich nur noch mit seiner Axt verteidigen – doch gegen deine Magie hatte er keine Chance. Aus zahlreichen Wunden blutend liegt er vor dir, jeder Einzelne seiner Anhänger ist tot. Du überlegst gerade, was du mit Grogash machen sollst als Deathwing erscheint und sich deinen Feind einfach wegschnappt. Deathwing fliegt mit seinem schreienden Opfer davon. Außer ihm weiß niemand, welchen grauenvollen Tod er Grogash Shadowdancer bereiten wird. Zwar hättest du dich lieber persönlich gerächt, doch gegen Deathwings Zorn versuchst du nicht einmal, irgendwas zu unternehmen.

Deine Krieger durchstreifen die Gegend und finden einige Überlebende des Burning Blade-Clans wieder. Auch der Todesritter Teron Gorefiend hat das magische Gewitter überlebt.

Du machst dich nun auf den Weg nach Quel'thalas, in welchem viele Schlachten zwischen der Horde und der Allianz toben. Cho'gall war in der Zwischenzeit nicht untätig. Er berichtet, dass viele deiner Pläne genau so verlaufen, wie du es wolltest. Rak'nadons magisches Gefängnis wurde gefunden und auch ein Weg, dieses zu durchbrechen. Auch über das richtige Grabmal des Sargeras gibt es wichtige Informationen. Doomhammer allerdings misstraut dir noch immer ...

Viele Dinge bedürfen deiner Aufmerksamkeit, viele deiner Pläne werden bald in Erfüllung gehen. Bald wirst du die unendliche Macht von Sargeras persönlich in deinen Händen halten. Denn du bist der Großmeister der Lügen und Intrigen. Nicht einmal Grogash Shadowdancer konnte dir das Wasser reichen.

Du bist Gul'dan. Du bist die Inkarnation alles Finsteren.



## Warcraft II: Gul'dan – Inkarnation der Finsternis

Eine Kampagne von Benjamin C. Bächle

Mit Zeichnungen von Nicolas Bächle

Www.baechle-arts.de