

# Warcraft II



## Gul'dan – Inkarnation der Finsternis



Eine Kampagne von Benjamin C. Bächle

Mit Zeichnungen von Nicolas Bächle

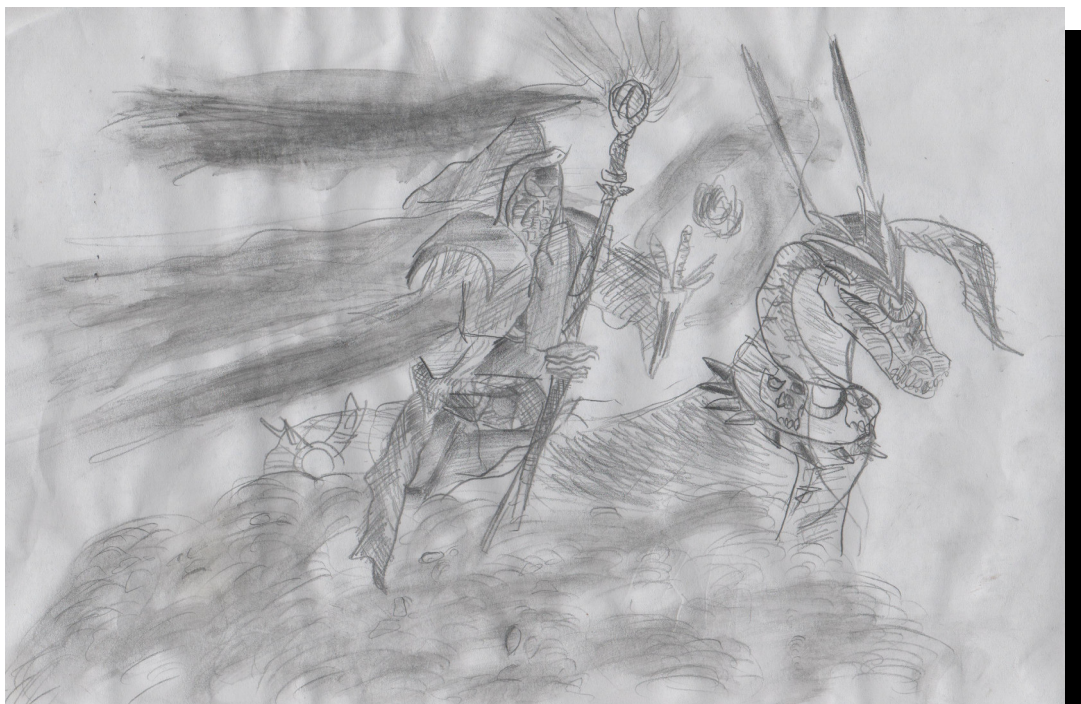
[www.baechle-arts.de](http://www.baechle-arts.de)



## Inhaltsverzeichnis



	Seite
<b>Garonas Auftrag</b>	<b>3</b>
<b>Die Helden der orkischen Horde</b>	<b>4</b>
<b>Elite-Einheiten</b>	<b>9</b>
<b>Feindliche Spezialeinheiten</b>	<b>14</b>





## Garonas Auftrag



Wie ein Schatten schlich sich Garona völlig lautlos an den schwer bewaffneten Orc-Krieger heran. Sein zwar ziemlich mitgenommener aber dafür äußerst schwerer Brustpanzer war mit gewaltigen Stacheln verziert, an denen frisches Blut zu sehen war. Weitaus eindrucksvoller war seine mächtige Kriegsaxt, mit der er sogar den riesigen Schädel eines Ogers hätte spalten können. Statt eines gewöhnlichen Helms trug der Grunzer einen seltsamen, aus einem Schädel geschnitzten Kopfschmuck. Offenbar hatte er ihn selbst geschnitzt, denn weder sah er sonderlich beeindruckend aus, noch schien er wirklich auf den riesigen Kopf zu passen. Alles in allem bot der Krieger einen beängstigenden Anblick und Garona war sich sicher, dass er sein Kriegshandwerk verstand. Doch Garona war schon mit ganz anderen Gegnern fertig geworden. Mit schier unendlicher Langsamkeit näherte sie sich dem Grunzer bis sie direkt hinter ihm stand. Völlig konzentriert auf ihr Opfer bemerkte sie den Ast nicht, den sie gerade zertreten hatte. Der Orc Krieger gab irgendein nicht identifiziertes Grunzen von sich. Doch bevor er reagieren konnte schnitt ihm eine Klinge, schärfer als ein Diamant, durch die Kehle. Offenbar hatte sein Grunzen jedoch den zweiten Wächter aufmerksam gemacht. Während der erste Krieger röchelnd zu Boden ging, entdeckte der zweite Grunzer irgendeine Gestalt in der Dunkelheit. Doch bevor er reagieren konnte flog die gleiche Klinge, die soeben seinen Bruder getötet hatte, direkt auf seinen Kopf zu. Der Dolch war zu schnell.

Nachdem die beiden Wächter tot auf dem Boden lagen, schlich sich Garona an den schlafenden Wölfen vorbei, deren Futter sie bereits vergiftet hatte. Da sie genau wusste, dass die Tür mit einer Falle versehen war, schlich sie - genau so lautlos wie sie es immer tat - durch das große Fenster hinein. Endlich in die einfach gebaute Hütte eingedrungen sah und hörte sie ihr Opfer schlafen. 'Was für ein Narr', dachte sie. 'Fühlt sich vollkommen sicher mit seinen zwei Leibwächtern.' Seit Tagen hatte sie Grogash Shadowdancer in seiner Hütte, in welcher er fast den ganzen Tag über irgendwelchen Schriften saß, beobachtet. Grogashs Alltag wurde anscheinend von festen Angewohnheiten bestimmt. So ging er immer zum exakt gleichen Zeitpunkt schlafen. Garona schlich sich ans Bett um ihren Auftrag zu vollenden ...

Ohne jede Vorwarnung schreckte Grogash plötzlich in die Höhe und sah Garona direkt in die Augen. Unheimliche Worte sprechend begann er in Ihre Gedanken einzudringen. Völlig überrascht versuchte Garona sich zu wehren. Sie musste ihren Auftrag ausführen, koste es, was es wolle. Sie musste Grogash Shadowdancer töten. Sie musste ... verdammt, was musste sie noch gleich?

Voller Hohn lachend begann Grogash zu sprechen: „Du einfältige Närrin. Glaubst du ich wüsste nicht, dass Gul'dan es auf mich abgesehen hat? Ich habe schon lange bemerkt, wie er mich mit seinen mörderischen Blicken durchbohrt. Er ist der Meinung, ich sei eifersüchtig auf seine Macht, doch die Wahrheit ist, dass er keine Konkurrenz in seinem tollen Schattenrat gebrauchen kann. Er kann mich nicht kontrollieren, bestechen oder erpressen. Daher will er mich töten!“

„Verschwinde aus meinem Kopf, elender Wurm!“, grunzte Garona. „Ich werde ... , werde ... “  
„Gib dir keine Mühe, Meuchelmörderin!“, sprach Grogash. „Wenn ich auch nicht so mächtig wie Gul'dan bin, so beherrsche ich doch die Macht, in die Gedanken Anderer einzudringen, solange sie keinen zu staken Willen besitzen. Dein Wille ist zwar nicht schwach, aber gegen meine Kräfte kannst du nichts ausrichten. Ich wusste, dass du mich beobachtet hast. Und naiv wie du bist, bist du auf meinen 'Schlafzauber' hereingefallen. Und nun höre mir gut zu ... “

Einige Stunden später befand sich Garona auf dem Weg zu ihrem Meister Gul'dan. Sie verspürte aus unerklärlichen Gründen starke Kopfschmerzen, doch ihrer Freude war weitaus größer. Wieder einmal hatte sie einen Auftrag perfekt ausgeführt. Gul'dan würde zufrieden sein. Grogash Shadowdancer war tot.



## Die Helden der orkischen Horde










### Gul'dan

Inkarnation der Finsternis, Zerstörer der Träume – der ehemalige Schamane des Shadowmoon-Clans und erste Hexenmeister der orkischen Horde ist wohl einer der mächtigsten Zauberkundigen, die es je gegeben hat. Seine Schwarze Magie scheint genau so wenig Grenzen zu kennen wie seine Machtgier. Gul'dan ist besessen vom Grabmal des Sargeras, da er glaubt, dort göttliche Macht zu finden. Doch wer weiß, ob ihm diese Machtgier nicht zum Verhängnis werden kann ...



Als Hauptcharakter dieser Kampagne ist Gul'dan in jedem Level verfügbar. Er verbessert seine Charakterwerte von Level zu Level und lernt neue Zaubersprüche.

	Charakterwerte	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	Level 6	Level 7	Level 8
	<b>Trefferpunkte:</b>	75	100	125	150	175	200	225	250
	<b>Panzerung:</b>	0	1	2	3	4	5	6	8
	<b>Kampfkraft:</b>	5 bis 9	5 bis 9	5 bis 9	6 bis 15	6 bis 15	6 bis 15	10 bis 18	10 bis 18
	<b>Reichweite:</b>	2	2	3	3	4	4	5	6
	<b>Sichtweite:</b>	4	4	5	5	6	7	8	9
	<b>Tempo:</b>	8	8	8	8	8	8	8	8
	<b>Zaubersprüche:</b>	Todesm.	Todesm. Tote erw	Todesm. Tote erw Hast	Todesm. Tote erw Hast Unh. Pa.	Alle außer Sofort. Tod	Alle	Alle	Alle

## Cho'gall

Der Anführer des Twilight's Hammer-Clans war der erste Oger-Magier der Horde. Da Gul'dan ihn in den Künsten der schwarzen Magie unterwiesen hat steht Cho'gall treu an dessen Seite.



### Charakterwerte:

### Sonstiges:



**Trefferpunkte:**  
350

verfügbar in Level 4  
beherrscht alle Zaubersprüche



**Panzerung:**  
0



**Kampfkraft:**  
3 bis 15



**Reichweite:**  
1



**Sichtweite:**  
5



**Tempo:**  
13

## Zul'jin

Von den Hochelfen ob seiner Grausamkeit gefürchtet wird der Anführer der Waldtrolle von seinen Brüdern verehrt. Um seine Erzfeinde, die Hochelfen, zu vernichten, hat Zul'jin einen Pakt mit der Horde geschlossen.



### Charakterwerte:

### Sonstiges:



**Trefferpunkte:**  
350

verfügbar in Level 5  
Aufw. zum Berserker **nicht** möglich



**Panzerung:**  
0



**Kampfkraft:**  
3 bis 9



**Reichweite:**  
5



**Sichtweite:**  
6



**Tempo:**  
10

## Grom Hellscream

Grom Hellscream ist der Anführer des mächtigen Warsong Clans, welcher jenseits des dunklen Portals auf Draenor, der roten Welt der Orcs, weilt. Genau so gefürchtet wie seine Fähigkeiten im Kampf ist sein furchterregender Kriegsschrei.



### Charakterwerte:

### Sonstiges:

**Trefferpunkte:**

240

verfügbar in Level 2

**Panzerung:**

8

**Kampfkraft:**

3 bis 22

**Reichweite:**

1

**Sichtweite:**

5

**Tempo:**

10

## Kargath Bladefist

Genau wie der Warsong Clan weilt auch der Shattered Hand-Clan auf der Heimatwelt der Orcs. Als Anführer des Shattered Hand-Clans wird Kargath Bladefist vor allem wegen seiner unbarmherzigen Taktik und seiner Zielstrebigkeit verehrt.



### Charakterwerte:

### Sonstiges:

**Trefferpunkte:**

240

verfügbar in Level 2

**Panzerung:**

8

**Kampfkraft:**

3 bis 22

**Reichweite:**

1

**Sichtweite:**

5

**Tempo:**

10

## Teron Gorefiend



Zahlreiche Teufeleien hat der dunkle Hexenmeister Gul'dan bereits hervorgebracht. Eine seiner eindrucksvollsten Schöpfungen sind ohne Zweifel die Todesritter, einst Ritter und Paladine der Allianz, nun Soldaten der Finsternis. Einer dieser Todesritter ist Teron Gorefiend. Seine Fähigkeiten im Umgang mit schwarzer Magie sind, bescheiden ausgedrückt, außerordentlich.

### Charakterwerte:

### Sonstiges:



**Trefferpunkte:**  
180

verfügbar in Level 7  
beherrscht alle Zaubersprüche



**Panzerung:**  
2



**Kampfkraft:**  
8 bis 16



**Reichweite:**  
4

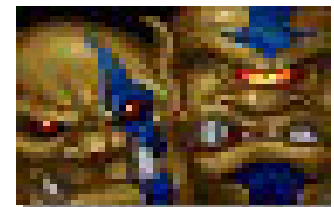


**Sichtweite:**  
9



**Tempo:**  
8

## Dentarg



Den Oger-Magier Dentarg könnte man unter Anderem als orkischen Friedensvermittler bezeichnen. Um verräterische Clans zurechtzuweisen wendet er verschiedene Mittel an – jedoch ausschließlich gewaltsame.

### Charakterwerte:

### Sonstiges:



**Trefferpunkte:**  
300

verfügbar in Level 1 und 2  
beherrscht „Auge v Kilrogg“ in Level 1 /



**Panzerung:**  
8

„Auge“ und „Kampfrausch“ in Level 2



**Kampfkraft:**  
3 bis 24



**Reichweite:**  
1



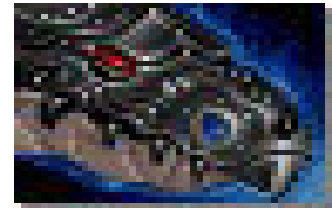
**Sichtweite:**  
6



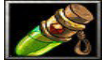
**Tempo:**  
13

## Deathwing

Viele kennen und fürchten den schwarzen Großdrachen, welcher seit ewigen Zeiten die sterblichen Völker mit flammender Zerstörung heimsucht. Deathwing ist auch unter dem Namen Neltharion, der Wächter der Erde, bekannt und zählt, genau wie die Drachenkönigin Alexstrasza, zu den fünf Aspekten.



### Charakterwerte:

**Trefferpunkte:**

800

**Panzerung:**

10

**Kampfkraft:**

13 bis 35

**Reichweite:**

5

**Sichtweite:**

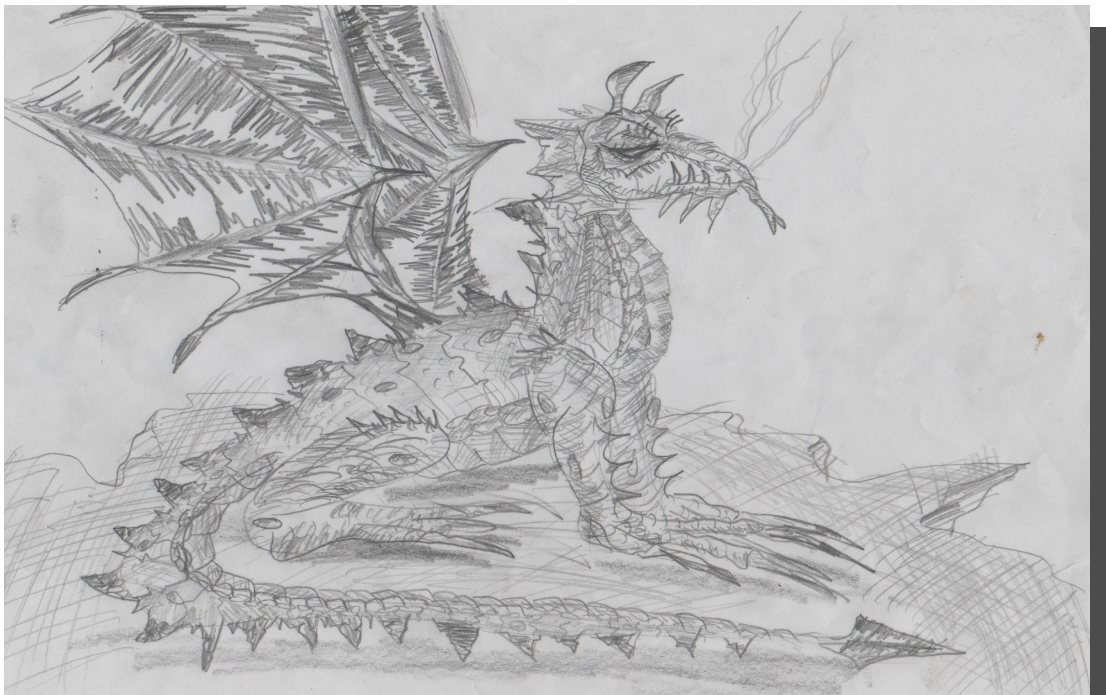
9

**Tempo:**

14

### Sonstiges:

verfügbar in Level 8



Der schwarze Großdrache Neltharion – auch bekannt als „Deathwing“



## Elite-Einheiten

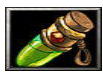


### Schlächter (Blackrock-Clan)

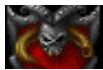
Diese Elite-Grunzer des Blackrock-Clans sind weniger wegen Ihrer geschickter Kampfkunst als viel mehr wegen Ihrer blutrünstigen Gewalt bekannt. Ihre Feinde wissen nur wenig über sie zu berichten, da sie in kürzester Zeit niedergemetzelt werden.



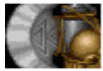
#### Charakterwerte:



**Trefferpunkte:**  
100



**Panzerung:**  
5



**Kampfkraft:**  
2 bis 12



**Reichweite:**  
1



**Sichtweite:**  
5



**Tempo:**  
10

#### Kosten:



**Gold:**  
800



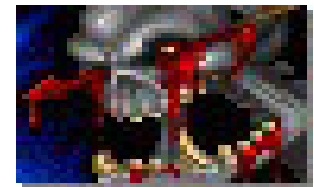
**Holz:**  
20

#### Sonstiges:

verfügbar in Level 3

### Skelett-Magier (Stormreaver-Clan)

Der dunkle Hexenmeister Gul'dan bedient sich, um seine finsternen Ziele zu erreichen, jeder Kreatur die er beschwören, unterwerfen oder mit der er sich verbünden kann. Zu diesen Kreaturen zählen auch die Skelett-Magier, welche, im Gegensatz zu gewöhnlichen Skelett-Kriegern, ihre Feinde effektiv aus der Ferne bekämpfen können.



#### Charakterwerte:



**Trefferpunkte:**  
50



**Panzerung:**  
0



**Kampfkraft:**  
3 bis 8



**Reichweite:**  
2



**Sichtweite:**  
3



**Tempo:**  
8

#### Kosten:



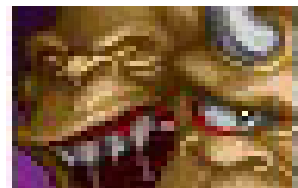
**Manna:**  
50

#### Sonstiges:

verfügbar in Level 1, 2 und 8  
Distanzangriffe (auch gegen Luft)  
kann beschworen werden

## Oger-Lords (Twilight's Hammer Clan)

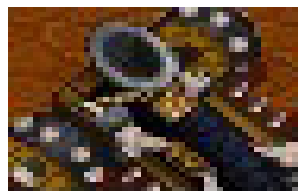
Oger-Lords führen oft kleinere Gruppen von Ogern an. Sollte man im Schlachtfeld mehr als einem Oger-Lord gegenüberstehen, so ist es ratsam, seinen Frieden mit der Welt zu machen. Gerüchte über eine Gruppe von Oger-Lords, die als Cho'galls persönliche Leibgarde dienen, lassen selbst die tapfersten Krieger der Allianz vor Furcht erzittern!



Charakterwerte:		Kosten:	Sonstiges:
	<b>Trefferpunkte:</b> 180	 <b>Gold:</b> 1400	verfügbar in Level 4
	<b>Panzerung:</b> 5	 <b>Holz:</b> 150	
	<b>Kampfkraft:</b> 3 bis 18		
	<b>Reichweite:</b> 1		
	<b>Sichtweite:</b> 5		
	<b>Tempo:</b> 13		

## Feuer-Katapult (Black Tooth Grin-Clan)

Rend und Maim, die Söhne des ermordeten Blackhands, haben eine neue Belagerungstechnik für die Katapulte der Horde entwickelt um die Dörfer und Städte der Allianz in Schutt und Asche zu legen. Durch dass Verschießen hoch entflammbarer Geschosse, wird nicht nur ein Gebäude oder ein unglückseliger Soldat getötet, auch alles was sich in der Nähe befindet kann anfangen zu brennen.



Charakterwerte:		Kosten:	Sonstiges:
	<b>Trefferpunkte:</b> 100	 <b>Gold:</b> 1000	verfügbar in Level 3 und 4 legt Feuerschild auf Angreifer <b>kein</b> Dauerfeuer möglich
	<b>Panzerung:</b> 0	 <b>Holz:</b> 350	
	<b>Kampfkraft:</b> 15 bis 60		
	<b>Reichweite:</b> 8		
	<b>Sichtweite:</b> 9		
	<b>Tempo:</b> 5		

## Katapult-Schiff (Bleeding Hollow Clan)

Es gibt zahlreiche Gründe den berühmten Kilrogg Deadeye zu verehren und zu fürchten. Erst kürzlich soll der Anführer des Bleeding Hollow Clans dem Doomhammer Pläne für ein neues Schlachtschiff überbracht haben. Dieses Katapult-Schiff soll Dank seiner enormen Reichweite in der Lage sein, Bodenziele, die sich weit im Landinneren befinden, effektiv zu vernichten.



### Charakterwerte:



**Trefferpunkte:**  
100



**Panzerung:**  
10



**Kampfkraft:**  
20 bis 70



**Reichweite:**  
9



**Sichtweite:**  
9



**Tempo:**  
10

### Kosten:



**Gold:**  
700



**Holz:**  
350



**Öl:**  
1200

### Sonstiges:

verfügbar in Level 6 und 7  
Katapultgeschosse mit gr Reichweite  
Kanonenaufwertung **nicht** möglich

## Wurm (Dragonmaw-Clan)

Als Wurm bezeichnet man einen Drachen im völlig ausgewachsenem Stadium. Da der Dragonmaw-Clan Alexstrasza, die Königin der Rotdrachen, gefangen hält, stehen der Horde neben zahlreichen jüngeren Drachen auch einige Wyrms zur Verfügung.



### Charakterwerte:



**Trefferpunkte:**  
200



**Panzerung:**  
8



**Kampfkraft:**  
10 bis 22



**Reichweite:**  
4



**Sichtweite:**  
6



**Tempo:**  
14

### Kosten:



**Gold:**  
2500

### Sonstiges:

verfügbar in Level 6  
Aufwertungen in Schmiede möglich

## Dämonen (Burning Blade-Clan)

Wenn es in Azeroth oder einer anderen Welt Kreaturen gibt, welche keiner Vorstellung bedürfen, so sind dies die böartigen Dämonen der Brennenden Legion. Es heißt, die orkische Horde soll sich gelegentlich dieser Kreaturen bedienen ...



### Charakterwerte:

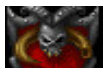
### Kosten:

### Sonstiges:



#### Trefferpunkte:

60



#### Panzerung:

2



#### Kampfkraft:

1 bis 10



#### Reichweite:

2



#### Sichtweite:

5



#### Tempo:

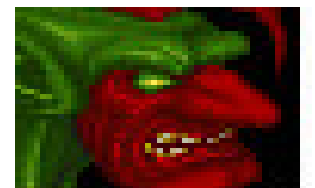
?

-----

verfügbar in Level 7  
kann nicht gebaut werden  
Gruppierung möglich

## Elfen-Jäger (Waldtrolle)

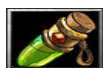
Jeder von Zul'jins Trollen, der zehn oder mehr Hochelfen getötet hat, wird als „Elfen-Jäger“ bezeichnet. Ihre Taten im Kampf sprechen für sich.



### Charakterwerte:

### Kosten:

### Sonstiges:



#### Trefferpunkte:

90



#### Panzerung:

0



#### Kampfkraft:

4 bis 14



#### Reichweite:

4



#### Sichtweite:

5



#### Tempo:

10

-----

verfügbar in Level 5  
kann nicht gebaut werden  
Aufw. Zum Elfen-Meuchler möglich

## Elfen-Meuchler (Waldtrolle)

Ein Waldtroll, der mindestens fünfundzwanzig Hochelfen getötet hat, muss zwangsläufig über beachtliche Kampfkünste verfügen. Diese Troll-Helden werden als „Elfen-Meuchler“ bezeichnet.



### Charakterwerte:

### Kosten:

### Sonstiges:



#### Trefferpunkte:

100



#### Panzerung:

0



#### Kampfkraft:

4 bis 14



#### Reichweite:

4



#### Sichtweite:

6



#### Tempo:

10

-----

verfügbar in Level 5  
kann nicht gebaut werden

## Alterac Spion

Die verzweifelten Menschen aus dem Königreich Alterac sind bereit ihre eigene Rasse zu verraten um sich zu retten. Feige wie sie sind, können sie der Horde im Kampf nicht viel nützen, besitzen dafür aber andere Vorteile. Einige von Ihnen werden als Spione eingesetzt um feindliche Lager auszukundschaften und Truppenstärken zu bestimmen. Da die Allianz bis jetzt noch keinen dieser Spione enttarnt hat, leisten sie der Horde einen nützlichen Dienst – zumindest im Moment.



### Charakterwerte:

### Kosten:

### Sonstiges:



#### Trefferpunkte:

30



#### Panzerung:

1



#### Kampfkraft:

-----



#### Reichweite:

1



#### Sichtweite:

4



#### Tempo:

10

-----

verfügbar in Level 5 und 6  
kann nicht gebaut werden

Einheit ist dauerhaft unsichtbar  
wird nur von Magiern erkannt

kann nicht kämpfen



## Feindliche Spezialeinheiten



### Grogash Shadowdancer

Grogash Shadowdancer war einst ein Mitglied des Schattenrates und ein Schüler des Hexenmeisters Gul'dan. Da er stets eifersüchtig auf Gul'dans Macht war, befahl dieser seiner Meuchelmörderin Garona, ihn zu töten ...



Auch wenn er nicht so mächtig wie Gul'dan selbst war, verfügte Grogash über beachtliche magische Kräfte. Seine größte Stärke jedoch war sein Verstand!

#### Charakterwerte:



**Trefferpunkte:**  
800



**Panzerung:**  
15



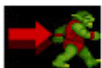
**Kampfkraft:**  
5 bis 15



**Reichweite:**  
1



**Sichtweite:**  
9



**Tempo:**  
10

