



Warcraft® II

Battle.net™ Edition

METZEN • SS



Copyright © 1996 Blizzard Entertainment

Die Software und das Handbuch sind durch Copyright geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Software und Handbuch dürfen ohne das vorherige, schriftliche Einverständnis von Blizzard Entertainment weder als Ganzes noch in Teilen auf irgendeine Weise kopiert, fotokopiert, reproduziert, übersetzt oder auf ein elektronisches Medium reduziert noch in maschinenlesbare Form gebracht werden. Der Benutzer dieses Produkts darf das Produkt für seinen eigenen Bedarf nutzen, jedoch ohne vorheriges, schriftliches Einverständnis von Blizzard Entertainment keine Reproduktionen der Software oder des Handbuchs auf welche Art auch immer an Dritte übergeben, er darf das Produkt ohne vorheriges, schriftliches Einverständnis von Blizzard Entertainment auch nicht an Dritte ausleihen oder vermieten.

Battle.net ist ein Warenzeichen, Blizzard Entertainment und Warcraft sind eingetragene Warenzeichen von Davidson and Associates, Inc. Alle anderen Warenzeichen und Handelsnamen/Handelsmarken sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.



Verwendet Bink Video Technology. Copyright © 1997-1999 by RAD Game Tools, Inc.



Verwendet Smacker Video Technology, Copyright © 1994-1998 Invisible Inc. d.b.a. RAD Software.

Teile sind © Copyright 1993-1995, SciTech Software.

Enthält lizenziertes Programmmaterial von Metagraphics Software Corporation

Copyright © 1986-1989 Metagraphics Software Corporation, Scotts Valley, CA 95066, USA. Blizzard Entertainment



ENTERTAINMENT

www.blizzard.com

Havas Interactive Deutschland GmbH
Kundendienst
Robert-Bosch-Straße 32
D - 63303 Dreieich





Inhalt

So geht's los auf dem IBM-PC	4
Problemlösungen auf dem IBM-PC	5
So geht's los auf dem Macintosh	7
So setzen Sie sich mit dem technischen Support in Verbindung	8
Tutorial	9
Multiplayer-Spiele	20
Spieloptionen	25
So benutzen Sie den Karten- und Sound-Editor	27
Legenden des Landes	31
Kreaturen des Landes	33
Ressourcen des Landes	34
Geheimnisvolle Orte	35
Karte von Azeroth	36
Eine kurze Geschichte des Niedergangs von Azeroth	37
Die Nationen der Allianz	42
Die Land-Einheiten der Allianz	45
Die Luft-Einheiten der Allianz	48
Die See-Einheiten der Allianz	49
Zaubersprüche der Paladine	51
Zaubersprüche der Magier	52
Die Gebäude der Allianz	54
Die Einheiten der Allianz im Überblick	58
Die Gebäude der Allianz im Überblick	59
Die Geschichte der orcischen Eroberung	60
Die Clans der Horde	69
Die Land-Einheiten der Horde	72
Die Luft-Einheiten der Horde	75
Die See-Einheiten der Horde	76
Bannsprüche der Oger	78
Bannsprüche der Todesritter	79
Die Gebäude der Orcs	81
Die Einheiten der Orcs im Überblick	85
Die Gebäude der Orcs im Überblick	86
Mitwirkende	87
Haftungsbeschränkung	88
Credits	92
Serviceleistungen	95
Garantie	96



SO GEHT'S LOS AUF DEM IBM-PC

SYSTEMANFORDERUNGEN IBM-PC

Computer: *Warcraft II: BNE* benötigt einen 100% IBM-PC-kompatiblen Computer mit einem Pentium® 60 MHz-Prozessor (oder schneller) und mindestens 16 MB Speicher.

Betriebssystem: Sie können *Warcraft II: BNE* unter Windows 95, 98 oder Windows NT spielen.

Steuerung: Sie benötigen eine Tastatur und eine 100% Microsoft-kompatible Maus.

Laufwerke: Sie benötigen ein Festplatten-Laufwerk und ein CD-ROM-Laufwerk, um *Warcraft II: BNE* zu spielen. Um die Animationen von der CD zu sehen, benötigen Sie ein 2fach-CD-ROM-Laufwerk (oder noch schneller). Blizzard empfiehlt mit Nachdruck, *Warcraft II: BNE* nicht von einem komprimierten Laufwerk aus zu spielen.

Grafik: *Warcraft II: BNE* benötigt eine Local-Bus-SuperVGA-Karte.

Sound: *Warcraft II: BNE* unterstützt 100% Windows®-kompatible Karten.

INSTALLATION UNTER WINDOWS 9X UND NT

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Wenn die AutoPlay-Funktion Ihres Systems eingeschaltet ist, wird automatisch ein *Warcraft II: BNE*-Menü aufgerufen. Wählen Sie aus der Liste „*Warcraft II: BNE* installieren“ aus, um das Installationsprogramm zu starten. Folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm, um *Warcraft* auf Ihrem System zu installieren. Nachdem das Spiel erfolgreich installiert wurde, können Sie in Ihrem Startmenü eine Verknüpfung zu *Warcraft II: BNE* erstellen lassen.

Wenn die AutoPlay-Funktion Ihres Systems abgeschaltet ist, klicken Sie auf Ihrem Desktop auf das Symbol „Arbeitsplatz“ und wählen den Laufwerksbuchstaben, der für Ihr CD-ROM-Laufwerk steht. Doppelklicken Sie dann auf das „Setup“-Symbol.

SYSTEMANFORDERUNGEN FÜR MACINTOSH

Computer: *Warcraft II: BNE* benötigt einen Macintosh mit einem 68040- oder PowerPC-Prozessor und 16 MB physikalisches RAM. Leistungseinbußen des Spiels können auftreten, wenn Sie mit aktiviertem virtuellen Speicher spielen.

Betriebssystem: *Warcraft II: BNE* benötigt System 7.5.1 (oder höher).

Steuerung: Sie benötigen Tastatur und Maus. Wenn Sie eine Zwei-Tasten-Maus haben, lesen Sie bitte in Ihrer Maus-Anleitung nach, wie Sie die zweite Taste konfigurieren, um einen Command-()-Klick zu simulieren.

Laufwerke: Sie benötigen ein Festplatten-Laufwerk und ein CD-ROM-Laufwerk, um *Warcraft II: BNE* zu spielen. Um die Animationen von der CD zu sehen, benötigen Sie ein 2fach-CD-ROM-Laufwerk (oder noch schneller).

Grafik: *Warcraft II: BNE* benötigt einen 14“-Monitor mit 256 Farben.

Sound: *Warcraft II: BNE* funktioniert mit jedem eingebauten Mac OS-kompatiblen Soundsystem.

INSTALLATION AUF DEM MACINTOSH

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Doppelklicken Sie zuerst auf das Symbol der „*Warcraft II: BNE*“-CD und dann auf „*Warcraft II: BNE*“, um die erforderlichen Spiel- und Systemdateien auf Ihre Festplatte zu kopieren.

PROBLEMLÖSUNGEN (PC)

Für die Warcraft II: Battle.net-Edition (Warcraft II: BNE) muss DirectX 2.0 (oder höher) von Microsoft installiert sein, außerdem müssen Ihre Grafik- und Soundkarten DirectX 2.0-kompatibel sein. DirectX 6.0 befindet sich mit auf der „Warcraft II: BNE“-CD und kann vom „Warcraft II: BNE“-Setup-Programm aus mit einem Klick auf die Option „DirectX installieren“ installiert werden.

Die häufigsten Probleme bei DirectX-Spielen:

Alte, inkompatible, beschädigte oder falsche Treiber für Sound- und Grafikkarten können beim Installieren oder Spielen eines DirectX-kompatiblen Spiels zu Problemen führen. Wenn Sie ein Problem feststellen, sollten Sie sich mit dem Hersteller Ihres Computers, Ihrer Sound- oder Ihrer Grafikkarte in Verbindung setzen (entweder über dessen Web-Site oder telefonisch), um Informationen zum Herunterladen und Installieren der neuesten Treiber zu bekommen.

DirectSound- und DirectDraw-Fehler:

Diese Fehler werden durch inkompatible, beschädigte oder veraltete Treiber für Sound- und Grafikkarten verursacht. Versuchen Sie, DirectX von der „Warcraft II: BNE“-CD zu installieren. Wenn der Fehler dadurch nicht behoben wird, sollten Sie sich mit dem Hersteller Ihrer Sound- oder Grafikkarte in Verbindung setzen, um Informationen zum Herunterladen und Installieren der neuesten Treiberversionen für Ihre Hardware zu bekommen.

Ich bekomme kein Video angezeigt, wenn ich Warcraft II: BNE starte:

Dieses Problem wird gewöhnlich durch veraltete oder inkompatible DirectX-Treiber verursacht. Warcraft II: BNE benutzt eine Auflösung von 640x480 Punkten. Einige Grafikkarten haben Probleme, wenn DirectX automatisch auf diese Auflösung umschaltet. Sie können die Bildschirmauflösung manuell auf 640x480 Pixel bei 256 Farben einstellen, indem Sie in Ihrer Taskleiste auf die Schaltfläche „Start“ klicken, dort „Einstellungen“ anwählen und dann auf „Systemsteuerung“ klicken. Öffnen Sie das Fenster für die „Anzeige“, und klicken Sie auf das Register „Einstellungen“. Hier können Sie Ihre Bildschirmauflösung und die Farbpalette einstellen.

Ich kann weder Musik noch Soundeffekte in Warcraft II: BNE hören:

Stellen Sie sicher, dass Ihre Soundkarte kompatibel mit DirectX 2.0 oder höher ist. Soundkarten, die nicht von Microsoft DirectX unterstützt werden, funktionieren bei Warcraft II: BNE nicht. Installieren Sie DirectX 6.0 von der „Warcraft II: BNE“-CD. Wenn Sie immer noch keine Soundeffekte und keine Musik hören, sollten Sie sich mit dem Hersteller Ihrer Soundkarte in Verbindung setzen, um die neuesten Treiber für Ihr System und Informationen zur Installation zu bekommen.

Ich höre ständig statische Geräusche oder Feedbacks während des Spiels:

Dies kann passieren, wenn die Lautstärke des „Line Out“-Ausgangs aufgedreht ist, im „Line Out“-Ausgang Ihrer Soundkarte aber kein Kabel steckt. Überprüfen Sie die Lautstärke-Einstellungen, indem Sie in Ihrer Taskleiste auf die Schaltfläche „Start“ klicken, die Optionen „Programme“ und „Zuhörer“ anwählen und dann den Ordner „Unterhaltungsmedien“ (oder „Multimedia“) öffnen. Hier wählen Sie die Option „Lautstärkeregelung“ an. Wenn das nicht hilft, sollten Sie sich mit dem Hersteller Ihrer Soundkarte in Verbindung setzen, um die neuesten Treiber für Ihr System und Informationen zur Installation zu bekommen.

Ich bekomme einen leeren Bildschirm angezeigt, wenn ich Warcraft II: BNE starte:

Entweder ist Ihre Grafikkarte nicht DirectX-kompatibel, oder Sie verwenden eine ältere Version von DirectX, oder Sie benötigen aktualisierte Grafiktreiber. Zuerst sollten Sie die neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte vom Hersteller herunterladen und installieren. Falls Sie dann immer noch Probleme haben, sollten Sie die neueste Version von DirectX herunterladen und installieren oder die auf der „Warcraft II: BNE“-CD enthaltene Version installieren.

Kann die Vollversion von Warcraft II: BNE ohne die CD gespielt werden?

Sie können Multiplayer-Spiele ohne die CD spielen. Weitere Informationen hierzu finden Sie in dieser Anleitung unter dem Stichwort „Spawn-Version“. Um eine Einzelspieler-Partie zu starten oder ein Multiplayer-Spiel zu erstellen, müssen Sie die „Warcraft II: BNE“-CD in Ihr lokales CD-ROM-Laufwerk eingelegt haben.

Kann ich Warcraft II: BNE auf einem komprimierten Laufwerk installieren?

Dies kann zu Problemen während des Spiels führen. Wir empfehlen, kein komprimiertes Laufwerk zu verwenden.

PROBLEMLÖSUNGEN (MAC)

Warcraft II: BNE und Mäuse mit mehreren Tasten:

Warcraft II: Battle.net Edition (Warcraft II: BNE) unterstützt Mäuse mit mehreren Tasten über Apples Input Sprocket-Technologie. Trotzdem funktionieren einige Mehr-Tasten-Mäuse mit dieser Technologie nicht richtig. Wenn Sie Probleme haben, die zweite, dritte oder vierte Taste Ihrer programmierbaren Maus zu benutzen, oder wenn Sie an einem bestimmten Punkt des Spiels die Maus- und Tastatursteuerung verlieren, sollten Sie die Optionen „Maus mit mehreren Tasten“ und „Andere Anwendungen beenden“ deaktivieren, die wir in die Start-Optionen von Warcraft II: BNE eingefügt haben. Falls Sie den Bildschirm mit den Start-Optionen nicht sehen können, beenden Sie das Programm. Halten Sie dann die Taste „Option“ gedrückt, wenn Sie Warcraft II: BNE erneut starten.

Modem:

Wenn Sie Modem-zu-Modem-Spiele starten möchten, sollten Sie sicherstellen, dass die Erweiterungen und Kontrollfelder Ihres Modems installiert und in dem von Ihnen benutzten Ordner mit den Systemerweiterungen eingetragen sind. Dann wählen Sie im Apple-Menü die Option „Auswahl“ an und stellen Sie sicher, dass der Modemport nicht von Druckern oder anderen Geräten verwendet wird. Wenn Sie ein internes Modem verwenden, sollte es im Modemauswahl-Bildschirm des Spiels als „Internes Modem“ angezeigt werden. Wenn Sie ein externes Modem verwenden, sehen Sie eine Option für „Modemanschluss“. Wählen Sie den entsprechenden Modemtyp für Ihr System aus. Wenn Sie Probleme mit der Verbindung haben, sollten Sie andere Init-Zeichenfolgen ausprobieren. „ATZ“ oder „AT &F1“ funktionieren bei den meisten Modems. Die Init-Zeichenfolgen werden im Start-Optionen-Bildschirm des Spiels eingestellt.

Battle.net:

Spiele über Battle.net benötigen eine aktive TCP/IP-Verbindung mit niedriger Latenz. Sie müssen die Verbindung zu Ihrem Internet-Serviceprovider eventuell manuell starten, bevor Sie das Spiel starten. Wenn die Verbindung zu Ihrem Internet-Serviceprovider aktiv ist, wird eine IP-Adresse im TCP/IP-Kontrollfeld angezeigt. Wenn das Spiel beim Starten Ihre Verbindung mit dem Internet-Serviceprovider trennt, sollten Sie sicherstellen, dass die Option „Andere Anwendungen beenden“ im Start-Optionen-Bildschirm des Spiels abgeschaltet ist.

Kann die Vollversion von Warcraft II: BNE ohne die CD gespielt werden?

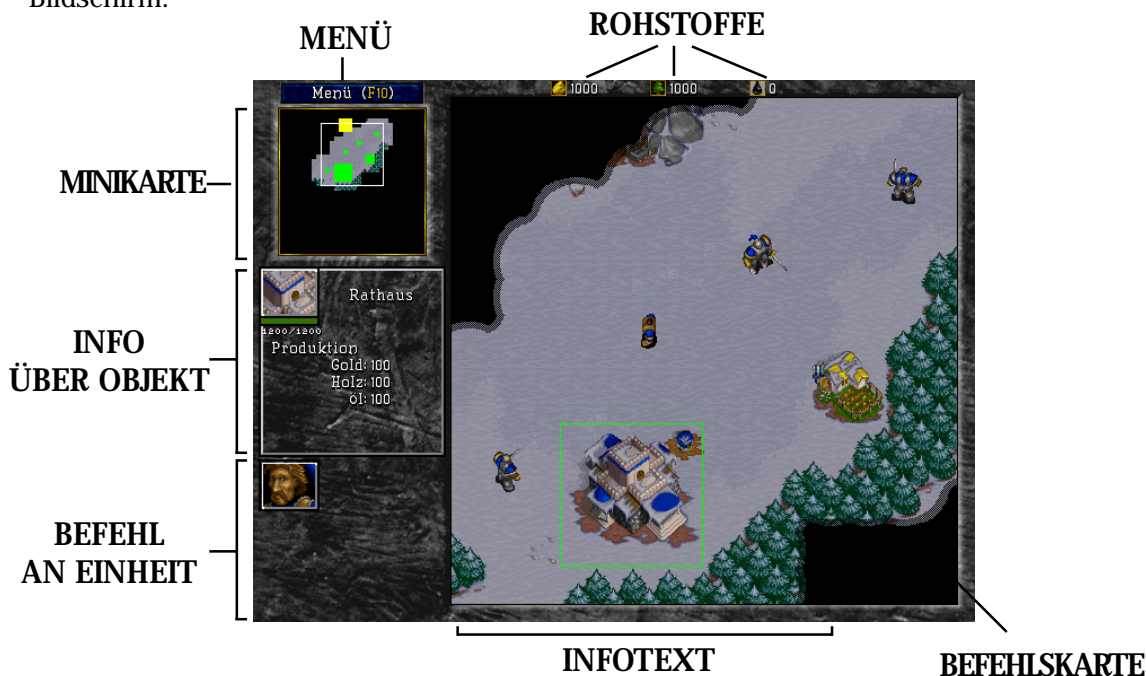
Sie können Multiplayer-Spiele ohne die CD spielen. Weitere Informationen hierzu finden Sie in dieser Anleitung unter dem Stichwort „Spawn-Version“. Um eine Einzelspieler-Partie zu starten oder ein Multiplayer-Spiel zu erstellen, müssen Sie die „Warcraft II: BNE“-CD in Ihr lokales CD-ROM-Laufwerk eingelegt haben.

WEITERE UND AKTUELLE INFORMATIONEN ZU MÖGLICHEN PROBLEMEN FINDEN SIE UNTER „TECHNICAL SUPPORT“ (TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG) AUF UNSERER WEBSITE WWW.BLIZZARD.COM.

TUTORIAL

SO STARTEN SIE EIN NEUES SPIEL IM EINZELSPIELER-MODUS

1. Zu Beginn des Spiels sehen Sie ein Video, das Sie in die Welt von WarCraft II: Tides of Darkness einführt. Wenn Sie die Einführung umgehen möchten, drücken Sie die Leertaste oder die linke Maustaste. Nach der Einführung gelangen Sie in das Hauptmenü von WarCraft II.
2. Klicken Sie auf „Spiel gegen Computer“, oder drücken Sie die Taste S, um ein neues Spiel im Einzelspieler-Modus zu beginnen. Sie sehen zudem, dass der Buchstabe S des Wortes eine andere Farbe hat als der Rest des Wortes. Der andersfarbige Buchstabe markiert ein Tastaturkürzel, das Sie statt des Klickens mit der Maus verwenden können. Dies gilt für das ganze Spiel. Sie gelangen nun in den Szenario-Bildschirm.
3. Klicken Sie auf „Neuer Feldzug“. Sie kommen nun in den Bildschirm, in dem Sie wählen, welche Armee Sie befehligen und welche Kampagne Sie spielen möchten.
4. Entscheiden Sie sich dafür, die Menschen (Allianz) in der „Tides of Darkness“-Kampagne zu befehligen, und wählen Sie dazu die Option „Menschen kommandieren“ aus. Sie erhalten eine Beschreibung Ihres ersten Einsatzes. Anschließend gelangen Sie zum „Befehl“-Bildschirm.



Die Abbildung zeigt den Hauptbildschirm von WarCraft II sowie die wichtigsten Bedienelemente des Spiels. Eine detaillierte Beschreibung finden Sie auf den folgenden Seiten.



RESSOURCEN

Zeigt die Menge des geschlagenen Holzes, des geschürften Goldes und des geförderten Öls (wird in späteren Szenarien benötigt), die für die Ausbildung der Einheiten und als Baumaterial zur Verfügung steht.

INFOTEXT

Zeigt Informationen zu den jeweils aktiven Buttons, Einheiten und Gebäuden.

INFO ÜBER OBJEKT

Hier finden Sie detaillierte Informationen sowie statistische Werte zu jeder Einheit und jedem Gebäude, das gerade im Hauptfenster (Befehlskarte) angewählt ist.

BEFEHL AN EINHEIT

Hier finden Sie die verschiedenen Befehle wie „Bauen“, „Angreifen“ etc., die Sie Ihrer Einheit erteilen können.

MINIKARTE

Hier sehen Sie das gesamte Gebiet aus der Vogelperspektive. Ihre eigenen Gebäude und Einheiten werden als grüne Quadrate, andere Einheiten und Gebäude in verschiedenen anderen Farben dargestellt. Je weiter Sie Ihre Umgebung erforschen, desto mehr Details erscheinen in der Karte.

BEFEHLSKARTE

Sie ist das Hauptspielfeld. Hier können Sie die Ereignisse genau verfolgen, die sich in Ihrer Umgebung abspielen, und Sie können mit Hilfe der Maus Einheiten oder Gebäude anwählen. Die gewählte Einheit erscheint nun grün umrandet, d.h., sie ist bereit, Ihre Befehle entgegenzunehmen und auszuführen.

MENÜ

Hiermit rufen Sie das Optionenmenü von WarCraft II auf.

Speichern: Speichert den aktuellen Spielstand.

Laden: Ruft eines der gespeicherten Spiele auf, damit Sie es fortsetzen können.

Optionen: Hier können Sie Sound, Geschwindigkeit und Spieleinstellungen festlegen.

Hilfe: Hier erhalten Sie eine Liste der Tastaturkürzel sowie Tips rund um WarCraft II.

Szenario-Zielvorgabe: Hier können Sie die Aufgabenstellung nachlesen.

Szenario beenden: Hier können Sie „Neu starten“, „Aufgeben“, „Zum Hauptmenü zurückkehren“ oder das „Programm verlassen“.

Sie können im Einzelspieler-Modus das Spiel jederzeit unterbrechen, indem Sie auf die Schaltfläche „Menü“ klicken.



GEBÄUDE ERRICHTEN

Eine Siedlung bauen Sie von ihren kleinsten Anfängen an auf. In der Mitte der Befehlskarte sehen Sie ein Rathaus, einen Bauernhof, drei Soldaten und einen Arbeiter.

1. Schieben Sie den Mauszeiger auf das Rathaus. Befindet sich der Mauszeiger in der Befehlskarte über einem Gebäude, das Sie anwählen können, verwandelt er sich in eine Lupe.
2. Wählen Sie das Rathaus an. Wenn Sie eine Einheit oder ein Gebäude anwählen, wird darum ein farbiger Rahmen angezeigt. Außerdem erscheint links neben der Befehlskarte eine Beschreibung im Feld „Info über Objekt“.



ARBEITER AUSBILDEN

3. Schieben Sie den Pfeil auf das Arbeiter-Icon. Im „Infotext“- Feld erscheint die Meldung „Arbeiter ausbilden“. Die Ausbildungskosten werden rechts neben dem Infotext-Feld angezeigt. Auch die Kosten für die Errichtung und den Ausbau von Gebäuden werden hier angezeigt.

4. Mit einem Klick auf das „Arbeiter“-Icon beginnt die Ausbildung eines Arbeiters. Im Feld „Info über Objekt“ werden Sie über den Verlauf der Ausbildung informiert.

5. Ist die Ausbildung beendet, erscheint der Arbeiter auf der Befehlskarte.

6. Sollten Sie versuchen, einen weiteren Arbeiter auszubilden, erscheint die Meldung „Zu wenig Nahrung ... errichten Sie mehr Höfe“ im Infotext-Feld.

7. Wenn Sie mehr über Ihre Nahrungsmittelvorräte wissen wollen, wählen Sie einen beliebigen Bauernhof an. Im Fenster „Info über Objekt“ sehen Sie die Daten für die Produktion und den Verbrauch. Sie müssen Nahrungsmittel bereitstellen, um weitere Einheiten ausbilden zu können. Zusätzliche Nahrungsmittel erhalten Sie nur, wenn Sie einen weiteren Hof bauen. Jedes Rathaus unterstützt eine Einheit, während jeder Hof Vorräte für vier Einheiten bereitstellt.



GEBÄUDE ERRICHTEN

1. Wählen Sie einen Arbeiter an.
2. Schieben Sie den Pfeil über das Icon „Einfaches Gebäude errichten“ und klicken Sie darauf. Jetzt erhalten Sie eine Auswahl an Gebäuden in Form von Icons.
3. Schieben Sie die Maus über die Icons, und klicken Sie auf das Icon mit der Beschreibung „Hof errichten“ im Infotext-Feld. In der Befehlskarte erscheint jetzt eine grünliche Abbildung des Hofes, die zeigt, wie viel Platz für dieses Gebäude benötigt wird.



Damit ein Gebäude errichtet werden kann, muss ausreichend Platz in einem bereits erkundeten Gebiet vorhanden sein. Einrichtungen, die nicht fürs Festland bestimmt sind, dürfen weder auf Erde noch auf Schlamm oder Eis gebaut werden.

Spezielle Einschränkungen

Rathäuser dürfen nicht zu nah an einer Goldmine errichtet werden.

Häfen und Ölraffinerien dürfen nicht zu nah an einer Ölquelle errichtet werden.

Häfen, Gießereien und Ölraffinerien müssen an der Küste errichtet werden.

Ölbohrtürme können nur auf einer Ölquelle gebaut werden.

Wenn Sie versuchen, ein Gebäude auf einem nicht dafür vorgesehenen Gebiet zu errichten, blinkt der Teil des Gebäudes rot auf, der auf nicht bebaubarem Gelände steht, und eine Meldung weist Sie darauf hin, warum das Gebäude an dieser Stelle nicht errichtet werden kann.



4. Wählen Sie zum Bauen ein Gebiet, das die vorgegebenen Bedingungen erfüllt.

Um ein Gebäude zu errichten, klicken Sie einfach auf den gewählten Platz. Der Arbeiter erscheint und beginnt sofort mit der Arbeit.

Achtung: Der Bau beginnt erst, wenn der Arbeiter die Baustelle erreicht hat. Stößt der Arbeiter auf seinem Weg zur Baustelle auf irgendein Hindernis, wird er dadurch von seiner Bautätigkeit abgehalten.



Wenn Sie den neuen Bauernhof anwählen, solange er sich im Bau befindet, erscheint im Feld „Info über Objekt“ ein Balken, der über die Fortschritte der Bauarbeiten Auskunft gibt. Außerdem zeigt ein Balken unter der Gebäudeabbildung an, wie viel Schäden das Gebäude verkraften kann.

Achtung: Gebäude erreichen erst nach Fertigstellung der Bauarbeiten ihre volle Funktionsfähigkeit.

5. Wählen Sie den Bauernhof an, wenn der Arbeiter mit dem Bau fertig ist. Sie werden feststellen, dass sich Ihr Nahrungsmittelvorrat erhöht hat.



Einige Gebäude haben Buttons, mit denen bestimmte Ausbaustufen möglich sind. Ist ein Upgrade verfügbar, erhalten Sie Infos über die verfügbaren Erweiterungen und deren Auswirkungen, wenn Sie den Button anklicken.

ERKUNDUNG UND DER „NEBEL DES KRIEGES“

In der Zwischenzeit werden Sie vermutlich bemerkt haben, dass Ihre Ressourcen an Holz und Gold knapp werden. Um Ihr Rohstofflager aufzufüllen, müssen Sie sich auf die Suche nach Wäldern und Goldminen machen, die in der Umgebung Ihrer Siedlung liegen. Zu Beginn ist das Gebiet um Ihr Rathaus und Ihren Bauernhof noch nicht erschlossen und erscheint sowohl auf der Befehlskarte als auch auf der Minikarte als große schwarze Fläche.



1. Wählen Sie einen Arbeiter an. Wählen Sie dann das Icon „Bewegen“ im Feld „Befehl an Einheit“.
2. Auf der Befehlskarte erscheint ein Auswahlzeiger. Mit ihm bestimmen Sie den Ort, zu dem die gewählte Einheit gehen soll.
3. Schicken Sie Ihren Arbeiter in das noch unerschlossene Gebiet am oberen Rand der Befehlskarte. Er wird sofort in die gewünschte Richtung aufbrechen und dabei alle auf dem Weg liegenden Bereiche erforschen.
4. Sobald Ihre Einheit ein unerforschtes Gebiet betritt, wird dies sowohl auf Ihrer Befehls- als auch auf der Minikarte sichtbar.



5. Das Gebiet, das sich außerhalb eines Gebäudebereichs oder außerhalb des Sichtfelds einer Ihrer Einheiten befindet, erscheint grau. Dieses Gebiet ist zwar erforscht, aber Objekte innerhalb dieses „Nebel des Krieges“ werden weder auf der Befehls- noch auf der Minikarte angezeigt.
6. Sobald Ihre Einheiten diesen Bereich erneut betreten, wird deren Ortskenntnis aufgefrischt, und die dort vorhandenen Objekte erscheinen wieder in den Karten.
7. Befinden sich Gebäude in einem Gebiet, das erkundet wurde und später wieder in den „Nebel des Krieges“ gehüllt wird, bleibt das Wissen um deren Existenz und Beschaffenheit zwar erhalten, es wird aber erst aufgefrischt, wenn Ihre Einheiten die Gebäude wieder sehen können.

ROHSTOFFGEWINNUNG

1. Direkt oberhalb der Siedlung sollte sich eine Goldmine befinden. Wenn Sie die Mine gefunden haben, befehlen Sie Ihrem Arbeiter, mit dem Goldabbau zu beginnen, indem Sie das Icon „Rohstoffe (Holz/Gold) abbauen“ im Feld „Befehl an Einheit“ anwählen.
2. Sobald Sie die Maus wieder auf die Befehlskarte schieben, erscheint der Auswahlzeiger. Klicken Sie auf die Mine, in der der Arbeiter das Gold abbauen soll.
3. Ihr Arbeiter beginnt nun völlig selbständig mit dem Schürfen und bringt das Gold ins Rathaus. Das macht er so lange, bis das Gold komplett abgebaut ist, ein feindlicher Angriff erfolgt oder Sie ihm einen anderen Befehl erteilen.

Die Goldmine ist gefunden. Jetzt geht's an die Holzgewinnung.

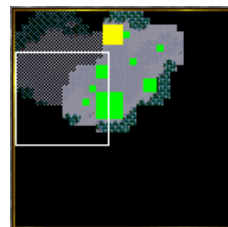
1. Wählen Sie einen Arbeiter an. Wählen Sie dann das Icon „Rohstoffe (Holz/Gold) abbauen“ im Feld „Befehl an Einheit“ an.
2. Sobald Sie die Maus wieder auf die Befehlskarte schieben, erscheint der Auswahlzeiger. Klicken Sie damit an die Stelle des Waldes, an der mit der Holzfällerei begonnen werden soll.
3. Ihr Arbeiter beginnt nun selbständig mit dem Fällen der Bäume, das Holz bringt er ins Rathaus. Er arbeitet so lange, bis der Wald abgeholzt ist, ein feindlicher Angriff erfolgt oder Sie ihm einen neuen Befehl erteilen.

***Achtung:** Wenn Sie einen Arbeiter auf seinem Rohstofftransport zum Rathaus stoppen, erhalten Sie im Infotextfeld den Hinweis, dass er gerade Gold oder Holz abliefern. Zudem erscheint anstelle des „Abbauen“-Icons das Icon „Rohstoffe abliefern“: Damit können Sie den Liefervorgang wieder aufnehmen und den Abbau fortsetzen.*

SO BENUTZEN SIE DIE KARTEN

Sie können sich sowohl mit der Befehls- als auch mit der Minikarte im Szenario herumbewegen.

1. Wenn Sie die Minikarte verwenden möchten, wählen Sie einfach den weißen Rahmen an und ziehen ihn mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Stelle.
2. Sie können auch einen beliebigen Bereich in der Minikarte anklicken, um direkt zur gewünschten Stelle zu springen.





3. Innerhalb der Befehlskarte können Sie sich bewegen, indem Sie den Pfeil-Zeiger an einen Rand der Karte schieben. Die Karte scrollt automatisch in die Richtung, in die der Pfeil zeigt.
4. Für die Bewegung innerhalb des Befehlsfensters können Sie auch die Pfeiltasten des Ziffernblocks oder die anderen Pfeiltasten verwenden.



Leuchtkreise

In einigen Szenarien müssen Sie bestimmte Orte auf der Karte finden. Ein solcher Ort wird durch einen Leuchtkreis angezeigt. Um ein Szenario abzuschließen, muss das Gebiet, in dem sich der Leuchtkreis befindet, betreten werden.

BEFEHLEN & KÄMPFEN

BEFEHLEN & KÄMPFEN PORTRÄT

So sieht Ihre Einheit aus.

TREFFERPUNKTE

Der Statusbalken und die Zahlen zeigen den Gesundheitszustand Ihrer Einheit an.

PANZERUNG

Zeigt an, wie viel Schaden die Rüstung der Einheit verkraften kann.

REICHWEITE

Zeigt die Reichweite des Angriffs an.

TEMPO

Zeigt, wie schnell sich Ihre Einheit bewegt.



STUFE

Zeigt den Entwicklungsstand einer Einheit. „Stufe 1“ ist Standard, jede Trainingseinheit führt eine Stufe weiter.

KAMPFKRAFT

Zeigt den minimalen und maximalen Schaden an, den eine Einheit anrichten kann. Der Minimalwert wird auf jeden Fall (unabhängig von der Rüstung des Gegners) erreicht, der Maximalwert nur bei einem Gegner ohne Rüstung.

SICHTWEITE

Der Bereich, in dem Ihre Einheit Objekte sehen kann.

Sie können Ihren Einheiten jederzeit Befehle erteilen. Die Grundbefehle sind für alle Einheiten gleich. Einige Einheiten verfügen jedoch über spezielle Fähigkeiten.

1. Wählen Sie einen Soldaten an. Links neben der Befehlskarte erscheinen die Felder „Info über Objekt“ und „Befehl an Einheit“.

OPTIONEN

Bewegung

2. Klicken Sie auf das Icon „Bewegen“, nachdem Sie den Soldaten angewählt haben.
3. Auf der Befehlskarte erscheint ein Auswahlzeiger. Legen Sie damit das Ziel fest, zu dem sich die angewählte Einheit begeben soll.





Stopp

4. Klicken Sie auf das „Stoppen“-Icon, während sich der Soldat bewegt. Die Einheit bricht alle Aktionen ab und wartet auf neue Befehle..



Angriff

5. Klicken Sie auf das „Angreifen“-Icon, während der Soldat angewählt ist.
6. Auf der Befehlskarte erscheint ein Auswahlzeiger. Legen Sie damit das Ziel fest, das die ausgewählte Einheit angreifen soll.
7. Bestimmen Sie als Angriffsziel das Rathaus. Natürlich werden Sie im Normalfall nicht Ihre eigenen Gebäude angreifen, aber bis Sie es mit den Orcs aufnehmen können, sollten Sie mit den eigenen Gebäuden etwas üben.
8. Wählen Sie das Rathaus an, während es von Ihrem Soldaten angegriffen wird.
9. Wie Sie sehen, wird der Statusbalken kürzer und die Zahl kleiner, je mehr Schaden Ihr Gebäude nimmt.
10. Wählen Sie den angreifenden Soldaten an, und klicken Sie auf das „Stoppen“-Icon im Feld „Befehl an Einheit“, um den Angriff abzubrechen..



Patrouille

11. Klicken Sie auf das „Patrouillieren“-Icon, während der Soldat angewählt ist.
12. Auf der Befehlskarte erscheint ein Auswahlzeiger. Legen Sie damit einen zweiten Punkt für die Patrouille fest (der erste Ort ist der aktuelle Standort der Einheit). Die Einheit wird nun zwischen diesen beiden Punkten hin und her marschieren. Im Patrouillen-Modus greifen Ihre Einheiten jeden Feind an, auf den sie stoßen.
13. Möchten Sie die Patrouille abbrechen, wählen Sie den Soldaten an und klicken auf „Stoppen“.



Stellung halten

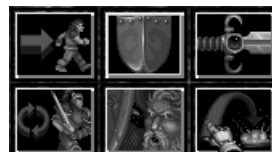
14. Klicken Sie auf das Icon „Stellung halten“, während der Soldat angewählt ist.
15. Der Soldat bleibt auf seinem Posten und verteidigt die Stellung; er stürmt also nicht vor, um eine feindliche Einheit anzugreifen.



16. Soll der Soldat die Stellung nicht länger verteidigen, wählen Sie ihn an und klicken auf „Stoppen“.

Dauerfeuer

17. Mit dieser Option geben Sie einer Einheit, die über eine große Schussreichweite verfügt, den Befehl, ein bestimmtes Gebiet mit Dauerfeuer zu belegen. Das Icon „Dauerfeuer“ steht nur Einheiten mit Distanzwaffen zur Verfügung.





Automatikbefehle

18. Haben Sie eine Einheit oder Gruppe angewählt, können Sie sie mit Hilfe der rechten Maustaste bestimmte Befehle automatisch ausführen lassen. Macintosh-Anwender, deren Maus nur über eine einzige Taste verfügt, können die Befehlstaste (Command) gedrückt halten und dann mit der Maus klicken, um Automatikbefehle zu benutzen.
19. Wählen Sie einen Arbeiter an.
20. Schieben Sie anschließend den Pfeil über eine Baumgruppe. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Macintosh: Command-()-Klick) auf das Gebiet, das abgeholzt werden soll.
21. Ihr Arbeiter macht sich automatisch auf den Weg und fängt mit dem Holzfällen an.
22. Wählen Sie einen Soldaten an.
23. Schieben Sie anschließend den Pfeil auf ein freies Stückchen Land. Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Macintosh: Command-()-Klick) auf dieses Gebiet, um den Soldaten dort hinzuschicken.
24. Der Soldat macht sich automatisch auf den Weg zum angewählten Gebiet.
25. Einheiten können auf diese Weise Befehle für logisch zusammenhängende Aufgaben (Bewegen, Abbauen, Reparieren, Angreifen) erhalten, ohne dass dafür mehrere Tasten oder Buttons gedrückt bzw. angewählt werden müssen.

ZUSÄTZLICHE BEFEHLE

Einheiten gruppieren

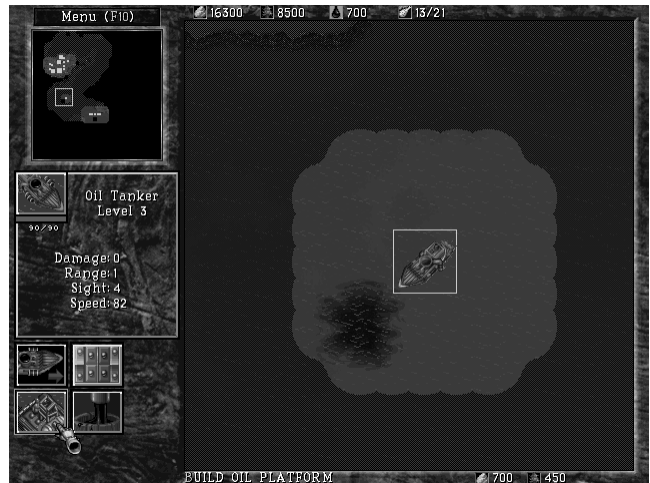
1. Es gibt mehrere Möglichkeiten, Einheiten zu einer Gruppe zusammenzufassen und ihnen dann als Gruppe Befehle zu erteilen. Eine Gruppe kann aus bis zu neun Einheiten bestehen.
2. Durch Klicken und Ziehen in der Befehlskarte ziehen Sie um die Einheiten, die Sie zusammenfassen wollen, einen Rahmen auf.
3. Sie können Gruppen auch erweitern, indem Sie bei der Anwahl von Einheiten zusätzlich die Umschalten-Taste gedrückt halten. Wenn Sie eine Einheit bei gleichzeitig gedrückter Umschalten-Taste anwählen, wird sie in die aktuelle Gruppe aufgenommen.
4. Sie können eine Einheit wieder aus einer Gruppe entfernen, indem Sie im Feld „Info über Objekt“ bei gedrückter Umschalten-Taste auf ein Porträt klicken.



5. Wenn Sie auf ein Porträt im Feld „Info über Objekt“ klicken, wählen Sie ausschließlich diese Einheit an und entfernen alle anderen Einheiten aus der Gruppe.
6. Falls Sie lediglich eine einzige Einheit gewählt haben und auf ihr Porträt klicken, wird die Befehlskarte um diese Einheit herum zentriert.
7. Gruppen werden automatisch gespeichert. Sie können eine Gruppe wieder aufrufen, indem Sie eines ihrer Mitglieder bei gedrückter ALT-Taste anwählen (Wahl-Taste auf dem Mac).

Führungseinheiten

8. Sie können Soldaten befehlen, einer bestimmten Einheit zu folgen.
9. Wählen Sie eine Einheit oder Gruppe an, die einer Führungseinheit folgen soll.
10. Anschließend bestimmen Sie die Führungseinheit, indem Sie sie mit der rechten Maustaste wählen ()-Klick auf dem Mac). Die Führungseinheit erhält einen grün blinkenden Rahmen.
11. Wenn Sie die Führungseinheit bewegen, folgen ihr die angeschlossenen Einheiten, bis sie einen anderen Befehl als „Bewegen“ oder „Stoppen“ erhält. Ein anderer Befehl trennt die Verbindung zwischen Führungseinheit und folgenden Einheiten wieder auf.



BEFEHLE FÜR SPEZIELLE EINHEITEN

Öltanker

1. Tanker werden gebraucht, um Öl zu befördern, so wie Arbeiter für die Gewinnung von Gold und Holz nötig sind. Zunächst müssen Tanker jedoch eine Ölplattform errichten, von der aus nach diesem Rohstoff gebohrt werden kann. Zunächst einmal muss eine geeignete Stelle für eine Ölplattform gefunden werden.
2. Ölflecken zeigen Stellen an, an denen viel Öl vorhanden ist. Fahren Sie mit Ihrem Tanker übers Meer, und suchen Sie nach solchen Stellen.





3. Wenn Sie einen Ölfleck gefunden haben, klicken Sie im Feld „Befehl an Einheit“ des Öltankers auf das Icon „Ölbohrturm errichten“.
4. In der Befehlskarte erscheint jetzt eine grünliche Abbildung der Plattform, die zeigt, wie viel Platz dafür benötigt wird. Wenn Sie versuchen, die Plattform außerhalb des Ölflecks zu bauen, blinkt das Bild rot.
5. Sobald Sie eine geeignete Stelle ausgesucht haben, platzieren Sie dort die Plattform. Der Tanker fährt zu dieser Stelle und beginnt mit dem Bau.
6. Ist der Bau beendet, transportiert der Tanker automatisch das geförderte Rohöl zum Hafen. Jeder neue gebaute Tanker transportiert Öl von einer bereits gebauten Plattform zum Hafen, wenn Sie im Feld „Befehl an Einheit“ auf das Icon „Rohstoffe (Öl) fördern“ klicken.

Fähren

7. Fähren werden benötigt, um Ihre Einheiten über große Wasserflächen zu befördern. Eine Fähre lässt sich automatisch mit bis zu sechs Einheiten beladen: Fassen Sie die gewünschten Einheiten gruppenweise zusammen, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Fähre.
8. Die Fähre erhält einen blinkenden grünen Rand und bewegt sich automatisch in Richtung Ufer. Die angewählten Einheiten machen sich ebenfalls auf den Weg zum Ufer und betreten die Fähre, sobald diese anlegt.
9. Einheiten können, nachdem die Fähre ihr Ziel erreicht hat, wieder von Bord gehen, indem Sie im Feld „Befehl an Einheit“ das Icon „Fähre entladen“ anwählen.
10. Wenn nur bestimmte Einheiten von Bord gehen sollen, wählen Sie, während die Fähre angewählt ist, im Feld „Info über Objekt“ das Porträt der entsprechenden Einheit an. Damit entfernt sich nur die zu diesem Porträt gehörende Einheit vom Schiff.



MULTIPLAYER-SPIELE

Wenn Sie zusammen mit anderen Mitspielern ein neues Spiel beginnen möchten, klicken Sie auf die Option „Multiplayer-Spiel“. Der Anmelde-Bildschirm erscheint. Geben Sie den Namen ein, den Sie bei Multiplayer-Partien verwenden möchten. Klicken Sie auf „OK“. Der Bildschirm mit dem Menü für die Verbindungsmethoden erscheint.

WarCraft II: BNE unterstützt verschiedene Übertragungsprotokolle: Battle.net, Direct Connect, Modem und IPX-Netzwerke auf dem PC und AppleTalk sowie TCP/IP auf dem Mac. Mehr dazu im folgenden Abschnitt.

Verbindungsarten

Battle.net-Verbindung

Unterstützt: 2 – 8 Spieler

Benötigt: Eine 32-Bit TCP/IP-Verbindung zum Internet. Dies kann entweder eine Einwahl- oder eine Direktverbindung sein.

Battle.net ist Blizzard Entertainments Internet-Spiele-Service. Es ermöglicht Spielern aus aller Welt, gegeneinander anzutreten. Zu Battle.Net gehört auch ein weltweit funktionierendes Rangsystem, das es Ihnen erlaubt, Ihre WarCraft II: BNE-Fertigkeiten gegen andere Spieler mit vergleichbarem Niveau zu erproben. Wählen Sie die „Battle.net“-Verbindung, um eine Verbindung zum Battle.net aufzubauen. Falls Ihr Computer konfiguriert ist, sich automatisch in das Internet einzuwählen, wird WarCraft II: BNE die Verbindung zu Ihrem Internet-Service-Provider herstellen. Anderenfalls müssen Sie, bevor Sie WarCraft II: BNE starten, selbst eine Verbindung zu Ihrem Internet-Service-Provider herstellen. Sobald Sie mit dem Battle.net verbunden sind, können Sie mit anderen Spielern chatten und mit ihnen neue Spiele arrangieren, erstellen oder sich in Spiele einklinken. Weitere Informationen erhalten Sie direkt vom Battle.net, indem Sie auf Ihrer Tastatur die Taste F1 drücken.



Direktverbindung

Unterstützt: 2 Spieler.

Benötigt: Zwei über die seriellen Schnittstellen direkt per Nullmodem-Kabel verbundene Computer. Macintosh-Computer müssen mittels eines Modemkabels an das IBM-PC Nullmodem-Kabel angeschlossen werden, um eine Direktverbindung zu einem IBM-PC herzustellen. Für Spiele, bei denen ein Macintosh gegen einen zweiten antritt, ist AppleTalk die zu empfehlende Verbindungsmethode.

Baud Rate: Das ist die Geschwindigkeit, mit der die Computer miteinander kommunizieren. Sie wird durch UARTs (spezielle Chips) geregelt. Ältere PCs können bei Verbindungen mit höheren Baud-Raten Schwierigkeiten haben.

COM: Nur für IBM-PCs. Das ist die Port-Nummer des Anschlussports, an dem das Nullmodem-Kabel hängt. Der COM-Port kann nicht von anderen Geräten wie Modem oder Maus benutzt werden.

IRQ: Nur für IBM-PCs. Das ist der benötigte Interrupt. Für COM 2 und 4 ist der IRQ normalerweise 3, für COM 1 und 3 normalerweise 4. Diese Einstellungen werden in der Regel von Ihrem System automatisch vorgenommen.

Verbinden: Baut zwischen den beiden Computern eine Verbindung auf. Während des Verbindungsaufbaus erscheint eine Warte-Meldung. Sollten beim Aufbau Probleme auftreten, wählen Sie „Verbindung abbrechen“ an und versuchen es erneut.

Modem

Unterstützt: 2 Spieler.

Benötigt: Zwei Computer mit jeweils eigenem Modem und Telefonanschluss.

Wählen: Geben Sie die Nummer ein, die Ihr Modem anwählen soll. Zahlen (z.B. die Vorwahl) können durch einen Bindestrich getrennt werden, wenn Sie dies wünschen.

Baud Rate: Das ist die Übertragungsgeschwindigkeit, mit der die PCs per Modem miteinander kommunizieren. Dieser Wert ist von der Geschwindigkeit des Modems abhängig. Sollten Sie Probleme haben, eine Verbindung aufzubauen, fangen Sie mit der Einstellung 9600 an und versuchen dann nach und nach die höheren Einstellungen.





Modus: Muss entweder auf „Anrufen“ oder „Antworten“ stehen, je nachdem, ob Sie anrufen oder angerufen werden. Falls nur einer der beiden Computer über eine WarCraft II: BNE-CD verfügt, sollte dieses System der Anrufer sein.

COM: Nur für IBM-PCs. Die Port-Nummer des Anschlussports, mit dem Ihr Modem verbunden ist.

IRQ: INur für IBM-PCs. Das ist der benötigte Interrupt. Für COM 2 und 4 ist der IRQ normalerweise 3, für COM 1 und 3 normalerweise 4. Der IRQ darf nicht von anderen Geräten belegt werden.

Port: Nur für Macintosh. Wird gesetzt, um anzuzeigen, ob das Modem am Modemport oder am Printerport des Mac angeschlossen wurde.

Verbinden: Baut zwischen den beiden Computern eine Verbindung auf. Während des Verbindungsaufbaus erscheint eine Warte-Meldung. Sollten beim Aufbau Probleme auftreten, wählen Sie „Verbindung abbrechen“ an und versuchen es erneut.

Modem-Einstellung

Falls Ihnen bei den folgenden Einstellungen etwas unklar ist, ziehen Sie bitte das Handbuch Ihres Modems zu Rate.

Clear (Zurücksetzen, Reset): Das ist der Befehl, mit dem Ihr Computer das Modem anweist, die Leitung wieder in den Standardzustand zurückzusetzen.

Init: Das ist das Kommando, das Ihr Computer an das Modem sendet, um eine Verbindung zu einem zweiten Computer zu initialisieren. Um eine wirklich zuverlässige Verbindung herzustellen, sollten Sie einen Initialisierungsstring verwenden, der die Optionen „Datenkompression“ und „Fehlerkontrolle“ deaktiviert.

Hang up (Auflegen): Das Kommando, mit dem Ihr Computer das Modem anweist, die Verbindung zu unterbrechen und aufzulegen.

Tone or Pulse (Ton- oder Pulswahl): Das ist das Wahlverfahren, das Ihr Modem benutzt.

IPX-Netzwerk

Unterstützt: 2 – 8 Spieler.

Benötigt: Alle Computer müssen über ein IPX-kompatibles Netzwerk verbunden sein. Windows 95-Anwender können das Windows-eigene IPX-Protokoll verwenden. Rufen Sie dazu in der Systemsteuerung die Netzwerk-Option auf, und aktivieren Sie „IPX/SPX“, „NetBEUI“ und „NetBIOS“. Macintosh-Anwender müssen dazu das Mac-IPX-Kontrollfeld benutzen.

Laufende Spiele: Dies ist eine Liste aller auf dem Netzwerk befindlichen Spiele, in die Sie sich zurzeit einklinken können.





In Spiel einsteigen: Hiermit können Sie sich in das gewählte Spiel einklinken.

Spiel neu anlegen: Mit dieser Option können Sie ein Spiel erstellen, in das sich andere Mitspieler einklinken können. Sie müssen die WarCraft II: BNE-CD im CD-ROM-Laufwerk haben, um ein neues Spiel zu erstellen.

Mac TCP/IP

Nur für Macintosh.

Unterstützt: bis zu 8 Spieler.

Benötigt: Bis zu 8 Computer, die über eine TCP/IP-Verbindung mit dem Internet verbunden sind.

IP-Adresse: Wenn Sie sich in ein Spiel einklinken möchten, das ein anderer Spieler erstellt hat, geben Sie hier die IP-Adresse seines Systems ein.

Spiel neu anlegen: Wählen Sie diese Option an, um der Ersteller eines Spiels zu sein. Sie müssen die WarCraft II: BNE-CD im CD-ROM-Laufwerk haben, um ein neues Spiel zu erstellen.

In Spiel einsteigen: Klicken Sie auf diese Option, nachdem Sie die IP-Adresse des Spielerstellers im IP-Adressfeld eingegeben haben.



AppleTalk

Nur für Macintosh.

Unterstützt: bis zu 8 Spieler.

Benötigt: Bis zu acht Computer, die über ein LocalTalk- oder ein Ethernet AppleTalk-Netzwerk verbunden sind.

Aktuelle AppleTalk-Spiele: Dies ist eine Liste der Spiele im AppleTalk-Netzwerk, in die Sie sich momentan einklinken können.

Zone auswählen: Wenn Ihr AppleTalk-Netzwerk mehrere Zonen hat, wählen Sie die Zone aus, in der Sie nach Spielen suchen möchten.



In Spiel einsteigen: Mit dieser Option können Sie sich in das Spiel einklinken, das Sie ausgewählt haben.

Spiel neu anlegen: Mit dieser Option können Sie ein Spiel erstellen, in das sich andere Mitspieler einklinken können. Um ein Spiel zu erstellen, müssen Sie die „Warcraft II: BNE“-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk eingelegt haben.





DER BILDSCHIRM FÜR DIE MULTIPLAYER-EINSTELLUNGEN

Wenn Sie sich lieber in ein Multiplayer-Spiel eingeklinkt haben, statt selbst eines zu erstellen, können Sie hier nur Ihre Rasse auswählen. Nachdem Sie Ihre Rasse gewählt haben, klicken Sie links neben Ihrem Namen auf das Feld „**Fertig**“, um anzuzeigen, dass Sie zum Spielen bereit sind.

Falls Sie das Spiel selbst erstellt haben, erscheint Ihr Name an oberster Stelle in der Spielerliste. Sie haben die Möglichkeit, die anderen Plätze für weitere Mitspieler offen zu halten, sie Computergegnern zuzuweisen oder sie zu schließen (wodurch die Anzahl der möglichen Mitspieler für das Spiel reduziert wird).

Ihre Seite: Hier können Sie sich zwischen Menschen und Orcs entscheiden.

Nebel des Krieges: Sie können wählen, ob diese Option ein- oder ausgeschaltet sein soll.

Cheat-Codes: Hier können Sie festlegen, ob Cheat-Codes „zugelassen“ oder „unwirksam“ sind.

Rohstoffe: Sie können die „Karten-Vorgabe“ verwenden oder die Ressourcen auf „Niedrig“, „Mittel“ oder „Hoch“ stellen.

Position: Hier können Sie angeben, ob die Start-Positionen „beliebig“ vergeben werden sollen oder ob die „feste Reihenfolge“, die in der Spielkarte definiert ist, verwendet werden soll.

Landschaft: Hier können Sie die Standardeinstellung der Karte wählen oder die Karte auf „Wald“, „Winter“ oder „Brachland“ stellen.

Einheiten: Hier können Sie die „Karten-Vorgabe“ oder „Nur ein Arbeiter“ wählen.

Szenario auswählen

Typ: Sie können entweder ein „Mitgeliefertes Szenario“ verwenden, ein „Gespeichertes Spiel“ laden oder ein „Eigenes Spiel“ benutzen.

Spieler: Diese Option bestimmt, welche Karten angezeigt werden, und zwar basierend auf der Anzahl der Spieler, die die jeweilige Karte unterstützt.

Kartengröße: Diese Option bestimmt über die Kartengröße, welche Karten angezeigt werden. „Beliebige Größe“ zeigt alle Karten an, die Optionen „32x32“, „64x64“, „96x96“ und „128x128“ zeigen nur Karten der jeweiligen Größe an.

Liste der Karten: In diesem Bereich können Sie die Karte auswählen, auf der Sie spielen möchten. Der Name der Karte, die Karten-Größe und die Anzahl der möglichen Mitspieler werden unten links im Bildschirm angezeigt.

Typ: Sie können entweder ein „Mitgeliefertes Szenario“ verwenden, ein „Gespeichertes Spiel“ laden oder ein „Eigenes Spiel“ benutzen.

Das Spiel starten:

Sie können das Spiel beginnen, wenn die anderen Mitspieler links neben ihrem Namen auf das Feld „**Bereit**“ geklickt haben. Wenn alle Spieler bereit sind, wird die Schaltfläche „**Spiel beginnen**“ aktiviert.





MULTIPLAYER-BEFEHLE

Um bei Multiplayer-Spielen Nachrichten an Gegner zu schicken, müssen Sie die Eingabetaste drücken, Ihre Nachricht eingeben und die Eingabetaste erneut drücken, um die Nachricht abzuschicken. Um zu bestimmen, welche Gegner bei Multiplayer-Spielen die Nachricht erhalten, klicken Sie oben rechts auf die Schaltfläche „Nachrichten“.

Um einzustellen, welche Spieler Ihre Verbündeten sind, klicken Sie oben rechts auf die Schaltfläche „Verbündete“. Ihre Einheiten greifen Verbündete nicht an, auch wenn sie von den Einheiten eines Verbündeten angegriffen werden. Wenn Sie „Gemeinsamer Sieg“ wählen, bedeutet das, dass Sie das Szenario beenden möchten, wenn alle nicht-verbündeten Gegner vernichtet wurden. Damit diese Option in Kraft tritt, müssen alle Verbündeten einer Seite die Option „Gemeinsamer Sieg“ gewählt haben.

Wenn Sie bei Multiplayer-Spielen auf den Menü-Button klicken, wird das Spiel nicht unterbrochen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Pause“, um das Spiel zu unterbrechen.

MULTIPLAYER-SPIEL-VORLAGEN

Die WarCraft II-Battle.net Edition führt auch eine Reihe verschiedener Multiplayer-Modi ein, die weitere Variationen des Spiels bieten: Es gibt folgende Spielarten:

Kampf – Das ist der normale Spielmodus. Es gelten normale Strategien, und Sie haben die Option sich zu verbünden, wenn Sie dies wünschen.

Jeder gegen Jeden – Jeder spielt für sich selbst. Keine Verbündeten-Option.

Oben gegen Unten – Diese Spielart wurde für Karten entwickelt, die speziell für Team-Kampf entworfen wurden. Dabei werden Spieler, die sich im selben Startbereich befinden, automatisch zu Verbündeten, so dass eine sofortige Zusammenarbeit erfolgen kann.

Karten-Einstellungen verwenden – Für speziell entworfene Szenario-Karten, die Voreinstellungen enthalten, sollten Sie unbedingt diesen Spielmodus wählen.

Leiter-Spiel – Wenn Sie ein Spiel in diesem Modus starten, wird das Ergebnis automatisch an Battle.net übertragen und für das öffentliche Rangsystem gespeichert. Diese Spiele können nur auf Leiter-Karten, die von Blizzard freigegeben wurden, gespielt werden. Sie müssen 10 Siege in normalen Battle.net-Spielen erringen, bevor Sie für Leiter-Spiele qualifiziert sind.

OPTIONEN & VOREINSTELLUNGEN

Sound-Optionen

Musik-Lautstärke, Digitale Lautstärke:

Mit diesen Optionen können Sie unterschiedliche Lautstärken für Musik und Soundeffekte einstellen.

Einheiten sprechen:

Diese Option bestimmt, ob die Einheiten Sie über Ereignisse wie Annäherungen oder Angriffe, die in ihrer Nähe stattfinden, informieren.

Rückmeldungen der Einheiten:

Diese Option bestimmt, ob die Einheiten Ihre Befehle verbal bestätigen oder nicht.

Baugeräusche:

Diese Option bestimmt, ob die Gebäude mit Geräuschen auf Mausclicks reagieren oder nicht.





Maus-Interface und Voreinstellungen

Warcraft-I-Art:

In dieser Einstellung funktionieren Ihre Tastatur und Ihre Maus genauso wie in Warcraft I. So werden bei dieser Einstellung die Minikarte und die Befehlskarte durch Benutzen der rechten Maustaste automatisch zentriert. Die Funktion für automatische Befehle ist außer Kraft. An ihre Stelle tritt die Verwendung der rechten Maustaste (oder der „**Command**“-Taste auf dem Macintosh).

WarCraft-II-BNE-Art

In dieser Einstellung arbeiten Ihre Tastatur und Ihre Maus mit dem Warcraft II: BNE-Interface zusammen. Hier werden automatische Befehle mit der rechten Maustaste (oder der „**Command**“-Taste auf dem Macintosh) aufgerufen. Die Minikarte und die Befehlskarte werden durch Drücken der rechten Maustaste (oder der „**Command**“-Taste auf dem Macintosh) nicht automatisch zentriert.



Nebel des Krieges

Mit dieser Option kann der Spieler bestimmen, ob der „Nebel des Krieges“ verwendet wird oder nicht. Wenn ein Szenario nicht zu enden scheint, obwohl Sie die Missionsziele erfüllt haben, sollten Sie eventuell den „Nebel des Krieges“ abstellen, um zu sehen, ob sich noch feindliche Einheiten an Stellen verstecken, die Sie sonst noch nicht sehen können.

Minikarte-Modus

Mit dieser Option kann der Spieler als Benutzeroberfläche den Hintergrund der Minikarte wählen. Sie können wählen, ob die Positionen der Einheiten und Gebäude vor dem Gelände-Hintergrund oder einfach nur vor schwarzem Hintergrund angezeigt werden sollen.

SPAWN-VERSION

Sie können Warcraft II: BNE mit Ihren Freunden spielen, auch wenn diese sich das Spiel noch nicht gekauft haben. Dazu müssen Ihre Freunde mit Ihrer CD-ROM eine „Spawn-Version“ des Spiels auf ihrem Computer installieren. Dann können sich Ihre Freunde in Multiplayer-Spiele, die Sie erstellt haben, einklinken und alle Features von Warcraft II: BNE genießen. Einzige Einschränkung: Mit Hilfe der Spawn-Versionen können Ihre Freunde zwar an Multiplayer-Spielen von Warcraft II: BNE teilnehmen, aber weder Einzelspieler-Missionen spielen noch selbst Multiplayer-Spiele erstellen. Auf diese Weise können Sie jedoch mit einer einzigen CD-ROM gegen bis zu sieben Mitspieler antreten.

Um eine „Spawn-Version“ zu installieren, legen Sie einfach Ihre CD-ROM in das Laufwerk Ihres Freundes und wählen dann die Option „Spawn-Version installieren“. Wenn die Installation abgeschlossen wurde, legen Sie die CD-ROM wieder in Ihr eigenes Laufwerk und starten das Spiel.

DER KARTEN- UND SOUND-EDITOR

Der mit WarCraft II gelieferte Editor erlaubt Windows 95- und Macintosh-Benutzern, eigene Szenarios zu erstellen, indem sie Karten, Einheiten und sogar Soundeffekte bearbeiten. Eigene Szenarios, auch PUDs genannt, können von System zu System ausgetauscht werden.

Im Karten-Editor stehen detaillierte Hilfedateien zur Verfügung. Dieser Abschnitt soll Ihnen einen Überblick über die verfügbaren Features geben: Wenn Sie den Karten-Editor öffnen, geht er standardmäßig auf eine große Karte (128x128) und verwendet den Geländetyp Wald. Folgende Menüs stehen zur Verfügung:



Datei

Neu: Mit diesem Menübefehl beginnen Sie eine neue, leere PUD-Datei.

Öffnen: Dieser Menübefehl erlaubt Ihnen, eine PUD-Datei auszuwählen, die Sie bearbeiten möchten.

Speichern: Dieser Menübefehl speichert die PUD-Datei, die Sie gerade bearbeiten.

Speichern unter: Dieser Menübefehl gestattet Ihnen, Ihre PUD-Datei unter einem anderem Namen oder in einem anderen Verzeichnis zu speichern.

Sound-Editor ... : Dieser Menübefehl öffnet den Sound-Editor von WarCraft II, der weiter unten beschrieben wird. Wenn Sie den Karten-Editor von der „WarCraft II“-CD statt von der Festplatte starten, steht diese Option nicht zur Auswahl.

Beenden: Mit diesem Menübefehl beenden Sie den Karten-Editor. Sie werden aufgefordert, Ihre aktuelle PUD-Datei abzuspeichern, wenn Sie Änderungen daran vorgenommen haben.

Bearbeiten

Löschen: Dieser Menübefehl löscht alle Objekte, die momentan angewählt sind.

Ansicht

Werkzeugleiste: Dieser Schalter schaltet die Werkzeugleiste ein und aus. Die Werkzeugleiste enthält Buttons für die am häufigsten verwendeten Befehle.

Statusleiste: Dieser Schalter blendet die Statusleiste am unteren Rand des Bildschirms ein und aus.

Farbanimationen: Diese Option ist nur verfügbar, wenn Ihre Anzeige auf eine Farbtiefe von 256 Farben gestellt ist. Dadurch werden Wasser und andere Geländeeffekte auf der Karte animiert dargestellt, damit Sie sehen, wie das Ganze später im Spiel aussieht.

Minikarte: Sie bestimmen, ob Sie die Minikarte anzeigen oder verbergen möchten.



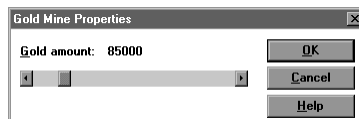
Werkzeuge

Auswählen: Mit diesem Befehl schalten Sie den Cursor in den Auswahl-Modus. Dadurch können Sie Informationen über Objekte bekommen, die sich bereits auf der Karte befinden, und diese Objekte bearbeiten.

Gelände-Pinsel: Mit diesem Befehl können Sie die Größe des Pinsels, mit dem Sie auf der Karte „malen“, und dessen Terrain-Art einstellen.

Startposition und Einheiten der Menschen/Orcs: Wählen Sie die Einheitenart aus, die Sie auf der Karte platzieren möchten. Für jeden Spieler, der von einem Menschen gesteuert werden soll, muss eine Startposition festgelegt werden.

Goldmine/Ölquelle/Tier/Leuchtkreis/Dunkles Portal/Runenstein: Dies sind Karten-Features, die nicht direkt vom Spieler gesteuert werden können. Beachten Sie, dass das Missionsziel eines eigenen Szenarios nicht durch den Leuchtkreis oder das Dunkle Portal beeinflusst wird. Um die Gold- oder Ölmenge in einer Goldmine oder einer Ölquelle zu ändern, rechtsklicken Sie auf die Mine/das Ölfeld („**Command**“-Klick beim Macintosh) und geben die Menge des jeweiligen Rohstoffs in dem angezeigten Dialogfeld ein.



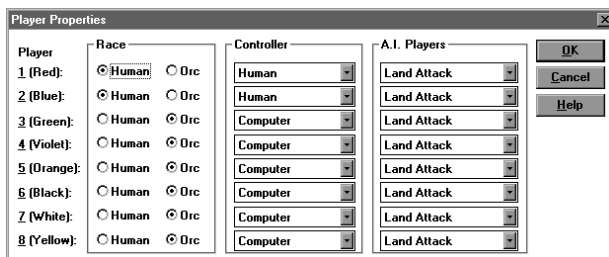
Spezialfiguren (NPCs): Diese Option erlaubt Ihnen, jeden der legendären Helden aus WarCraft II zu platzieren. Üblicherweise werden diese Charaktere als „rettbare“ Einheiten mit einer anderen Farbe versehen, damit sie sich im Spiel herausheben.

Spieler

Spieler 1 – 8: Damit lassen sich Einheiten, die Sie platzieren können, den verschiedenen Spielern zuordnen. Wenn Sie auf einen anderen Spieler umschalten, während Sie eine Einheit angewählt haben, wechselt diese den Besitzer.

Karten-Eigenschaften: Mit dieser Option rufen Sie ein Dialogfeld auf, in dem Sie den Geländetyp der Karte ändern und eine kurze Bezeichnung der Karte eingeben können.

Spieler-Eigenschaften: Der Spieler-Eigenschaften-Dialog erlaubt Ihnen, die Rasse, die Steuerung („Mensch“ oder „Computer“) und das Schema der Computer-Gegner für jeden Spieler zu verändern. Das KI-Schema der Computer-Gegner wirkt sich nicht auf von Menschen gesteuerte Einheiten aus. Folgende Schemata stehen für die Computer-Gegner zur Verfügung:



Landangriff: Der Computer konzentriert sich darauf, eine ansehnliche Armee aus Bodentruppen zusammenzustellen. Er baut weder Transporter noch andere Schiffe selbst, sondern verwendet die, die er zu Beginn des Spiels hat.

Luftangriff: Der Computer baut eine minimale Bodenverteidigung auf und konzentriert sich auf Luft-Einheiten und Luftverteidigung wie Wachtürme und Bogenschützen/Axtwerfer. Dieses Schema ist nur effektiv, wenn es über viele Ressourcen verfügt.

Seeangriff: Der Computer konzentriert sich darauf, eine große und vielfältige Seestreitmacht aufzubauen. Er beschränkt sich auf eine ganz geringe Anzahl an Bodentruppen, um seine Stadt zu verteidigen. Dieses Schema erfordert ebenfalls viele Ressourcen, um effektiv zu sein.



Startbedingungen: Dieser Dialog erlaubt Ihnen, die Start-Rohstoffe für jeden Spieler einzustellen. Allgemein gilt, dass Sie jedem Spieler genügend Gold und Holz geben sollten, damit er ein Rathaus errichten kann.

Einheiten-Eigenschaften: Im Einheiten-Eigenschaften-Dialog können Sie die Kampf-Variablen für jede Einheit im Spiel ändern. Die Änderungen wirken sich dabei auf alle Spieler aus. Beachten Sie, dass Sie das Feld „Vorgabe-Daten verwenden“ deaktivieren sollten, wenn Sie die Standard-Werte verändern. Folgende Variablen können verändert werden:

	Footman	Giant	Peasant	Peon	Balloka
Visible Range:	4	4	4	4	9
Hit Points:	60	60	30	30	110
Magic Points:	0	0	0	0	0
Build Time:	60	60	45	45	150
Gold Cost:	600	600	400	400	900
Lumber Cost:	0	0	0	0	300
Oil Cost:	0	0	0	0	0
Attack Range:	1	1	1	1	0
Area:	2	2	0	0	0
Basic Damage:	6	6	3	3	60
Piercing Damage:	3	3	2	2	0

Sichtweite: Dieser Wert bestimmt, wie weit eine Einheit sehen kann.

Trefferpunkte: Dieser Wert bestimmt, wie viel Schaden eine Einheit verkraften kann, ohne vernichtet zu werden.

Zauberkraft: Diese Option ist momentan nicht aktiviert.

Bauzeit: Dieser Wert bestimmt, wie lange das Bauen/Ausbilden der Einheit dauert.

Gold-Kosten: Dieser Wert bestimmt, wie viel Gold benötigt wird, um diese Einheit zu bauen/auszubilden.

Holz-Kosten: Dieser Wert bestimmt, wie viel Holz benötigt wird, um diese Einheit zu bauen/auszubilden.

Öl-Kosten: Dieser Wert bestimmt, wie viel Öl benötigt wird, um diese Einheit zu bauen/auszubilden. In landbasierten Szenarios können Sie die Öl-Kosten einer Einheit erhöhen, um die Anzahl, die davon gebaut werden kann, einzuschränken.

Reichweite: Dieser Wert bestimmt die Entfernung, über die die Einheit in der Lage ist, andere Einheiten anzugreifen. Beachten Sie, dass eine Einheit, die normalerweise nur im Nahkampf eingesetzt werden kann, durch Änderungen an diesem Wert auch eine größere Reichweite bekommen kann.

Panzerung: Dieser Wert bestimmt, wie viel Schaden die Panzerung einer Einheit bei jedem Angriff abfängt.

Größter Schaden: Dieser Wert bestimmt, wie viel Schaden die Einheit bei jedem Angriff maximal zufügen kann.

Grund-Schaden: Dieser Wert bestimmt, wie viel Schaden die Einheit bei jedem Angriff immer und unabhängig vom Panzer des Gegners zufügt.

Der Schaden im Kampf wird bestimmt, indem vom Wert „Größter Schaden“ der angreifenden Einheit der Wert „Panzerung“ des Ziels abgezogen und dann der Wert „Grund-Schaden“ der angreifenden Einheit hinzuaddiert wird. Ein Zufallsgenerator entscheidet bei jedem Angriff, ob die angreifende Einheit vollen Schaden oder nur halben Schaden verursacht.

Beispiel: Ein Soldat und ein Grunzer kämpfen miteinander. Wenn weder Waffen noch Panzerung der Einheiten aufgewertet wurden, richtet der Oger bei jedem Angriff 5 bzw. 10 Punkte Schaden an (8 Punkte größter Schaden minus 2 Punkte Panzerung plus 4 Punkte Grund-Schaden), während der Soldat bei jedem Angriff nur 3 oder 5 Punkte Schaden anrichtet (6 Punkte größter Schaden minus 4 Punkte Panzerung plus 3 Punkte Grund-Schaden). Wenn der Soldat komplett aufgewertet wäre, würde er pro Angriff nur 3 bis 6 Punkte Schaden nehmen und dem Oger selbst bei jedem Angriff 5 bis 9 Punkte Schaden zufügen.

Aufwertungs-Eigenschaften:

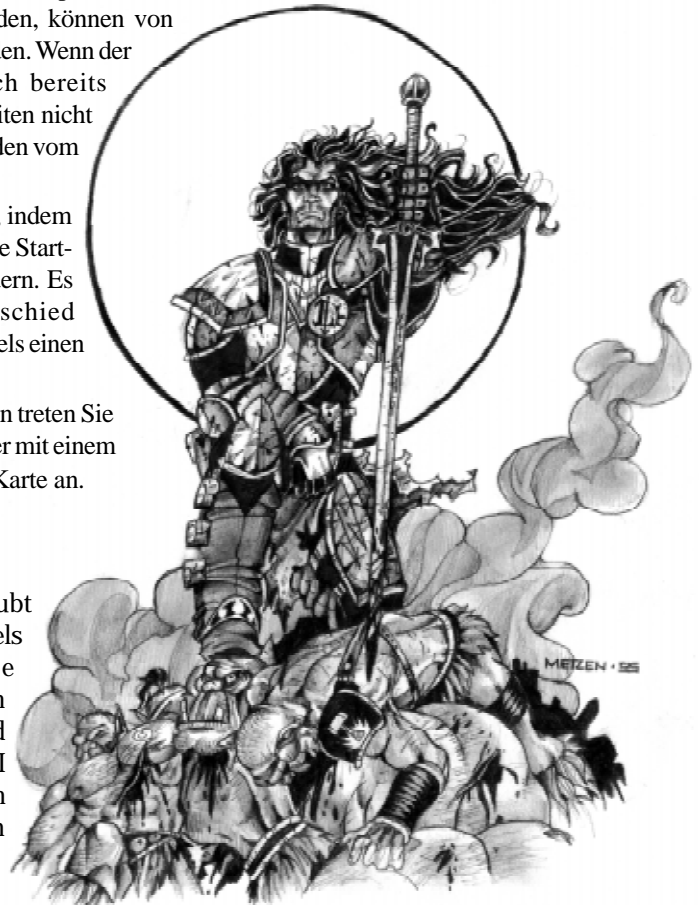
Diese Option erlaubt Ihnen, die Kosten einer Aufwertung für jede Seite einzustellen.

Hilfe

Der Karten-Editor verfügt über umfangreiche Hilfedateien, in denen Sie genauere Informationen über die Eigenschaften und Einstellungen der einzelnen Einheiten finden.

Tipps & Techniken

- Platzieren Sie die Startposition jedes Spielers direkt neben seinen Start-Einheiten.
- Jeder Spieler sollte zu Beginn ein Rathaus haben oder über genügend Rohstoffe verfügen, um ein Rathaus zu errichten.
- Stellen Sie sicher, dass jede Seite genügend Rohstoffe hat, um effektiv zu kämpfen. Computer-Gegner, die auf See- oder Luftangriff gestellt sind, benötigen viel Gold und Holz.
- Lassen Sie genügend freien Platz zwischen bereits vorgebauten Gebäuden, damit der Computer Raum zum Expandieren hat.
- Stellen Sie sicher, dass alle vom Computer gesteuerten Spieler freie Bahn zu den Rohstoffen und den anderen Spielern haben, damit sich die Truppen nicht an Hindernissen „festbeißen“.
- Sie können einem menschlichen Spieler Computer-gesteuerte Verbündete zur Seite stellen, indem Sie „Befreiung (aktiv)“-Einheiten auf der Karte platzieren. Die Einheiten, die sich auf der Karte befinden, können von jedem menschlichen Spieler gerettet werden. Wenn der zu rettende Computer-Spieler jedoch bereits Gebäude errichtet hat, können die Einheiten nicht mehr übernommen werden, sondern werden vom Computer geführt.
- Ein Spieler kann „benachteiligt“ werden, indem Sie die Entfernung zu den Goldminen, die Start-Ressourcen oder die Start-Einheiten ändern. Es kann einen beträchtlichen Unterschied ausmachen, wenn man zu Anfang des Spiels einen Arbeiter mehr hat ...
- Wenn Sie Herausforderungen lieben, dann treten Sie einmal gegen drei Computer-Gegner, jeder mit einem anderen Angriffsschema, auf derselben Karte an.



Der Sound-Editor

Der Sound-Editor von Warcraft II erlaubt Ihnen, die meisten Soundeffekte des Spiels abzuspeichern oder durch eigene Sounddateien zu ersetzen. Durch Verändern der Soundeffekte mit dem Sound-Editor wird die Sounddaten-Datei von Warcraft II verändert. Die Änderungen wirken sich dann also auf alle Spiele aus, die auf diesem System gespielt werden.

Legenden des Landes (Azeroth)



SIR ANDUIN LOTHAR

Anduin Lothar, geboren und aufgewachsen im Königreich Azeroth, stand fast die gesamte Zeit seines 57jährigen Lebens im Dienste des Landes, das er seine Heimat nennt.

Dem stolzen edlen Krieger wurde schon in ungewöhnlich jungen Jahren das Privileg der Aufnahme in die königliche Ehrengarde zuteil. Nachdem er zum Ritter geschlagen und in den Stand eines Waffenträgers der „Bruderschaft des Pferdes“ erhoben worden war, zog er aus, um das „Buch der Offenbarung“ zu suchen – ein Unterfangen, das ihn fast das Leben gekostet hätte. Nachdem er die Schrift in seinen Besitz gebracht und den Priestern von Northshire zurückgegeben hatte, führte Sir Lothar die Allianz von Azeroth in den Kampf gegen die orcische Horde. Als die Orcs Azeroth dann verwüstet und dessen Herrscher, König Llane, getötet hatten, scharte Lothar seine Landsleute um sich und den Rückzug über das große Meer zu den Ufern von Lordaeron.



leitete

In Anerkennung der Verdienste um sein Volk wurde Lothar der Titel Lordregent von Azeroth verliehen. Als Oberbefehlshaber aller Land- und Luft-Einheiten der Allianz legte Lothar ein feierliches Gelübde ab, sowohl seinen König als auch seine Gefährten zu rächen und die orcische Horde ein für alle Mal zu besiegen.



GUL'DAN

Gul'dan – Hexenmeister des Inneren Zirkels und Zerstörer von Träumen – ist der eigentliche Drahtzieher im Kampf um die Macht innerhalb der orcischen Horde und des im Verborgenen operierenden Schattenrates. Gul'dan wurde vom Dämonen Kil'jaeden in den magischen Künsten unterwiesen und ist der vielleicht mächtigste Hexenmeister, den die Zeitsphäre je gesehen hat. Er ist besessen von dem Gedanken, das Grabmal von Sargeras zu entdecken, und hofft, uneingeschränkte Macht zu erlangen, indem er die Geheimnisse entschlüsselt, die seit längst vergessenen Zeiten dort ruhen. Gul'dan nutzte seine Zauberkräfte dazu, der orcischen Horde eine Unmenge von Dienern zu erschaffen: Nekrolyten, Oger-Magier und die gefürchteten Todesritter sind das Ergebnis seiner nicht enden wollenden Experimente mit den Mächten der Magie. Obwohl er die orcische Horde mit der von ihm geschaffenen Brut noch schlagkräftiger gemacht hat, hat Gul'dan letztendlich nichts anderes im Sinn als sich selbst und seine uneingeschränkte Allmacht.





SIRE Uther LIGHTBRINGER

Uther Lightbringer war ein Schüler des betagten Erzbischofs Alonsus Faol, dem Führer des Heiligen Ordens der Geistlichen von Northshire, der die Geschicke des Königreichs Azeroth während des Ersten Krieges lenkte. Uther musste am eigenen Leib erleben, dass die Grauen erregende orcische Horde durch Glauben allein nicht zu besiegen war. Viele der Geistlichen hatten im Ersten Krieg ihr Leben gelassen. Nun widmete sich der Erzbischof dem Wiederaufbau des Ordens, um den Bewohnern von Lordaeron Hoffnung und Glauben zuteil werden zu lassen. Wohl wissend, dass der Krieg mit den Orcs kein baldiges Ende nehmen würde, reifte in Uther die Erkenntnis, dass der neue Orden des Erzbischofs nicht nur imstande sein musste, die Menschen zu heilen, sondern auch zu verteidigen. Deshalb griff er zu Schwert und Schild und forderte die Gottesfürchtigsten unter den Rittern von Lordaeron auf, sich ihm anzuschließen. Viele große Ritter folgten Uthers Ruf und traten dem neuen Orden bei, der als „Ritterorden der silbernen Hand“ bekannt wurde. Mit der Macht der Waffen und der Kraft des Glaubens, über die diese Paladine verfügen, hofft Uther, den freien Menschen der Nordländer den Beweis zu erbringen, dass die orcische Horde wieder in die finsternen Höllenschlunde zurückgetrieben werden kann.



METZEN · 33



CHO'GALL

Cho'gall, Gründer des fünften Zirkels des Schattenrates und Oberhaupt des Twilights Hammer-Clans, ist einer der unerbittlichsten und angesehensten Führer der orcischen Sippen. Cho'gall war der erste der Oger-Magier. Bereits vor dem Einmarsch der Orcs in Azeroth unterwies er sich selbst in Schwarzer Magie. Cho'gall verbindet ein ganz besonderes Treueband mit Gul'dan, denn dieser half dem verbissenen kämpfenden Magier dabei, die geheimen Energien des Sogs der Unterwelt zu beherrschen. Cho'gall glaubt fest daran, dass es die heilige Bestimmung seines Clans sei, alle Völker der Diesseitsreiche in die Vergessenheit zu stürzen.



METZEN · 33



ZULJIN

Der unter dem Namen Zuljin bekannte abtrünnige Troll hat über die Jahre traurige Berühmtheit erlangt. Zuljin, vor allem wegen seiner tollkühnen Überfälle auf Elfenstädte berüchtigt, hat viele der umherziehenden Troll-Rotten vereint und zu einer furchteinflößenden Streitmacht zusammengeschweißt. Die Trolle verehren Zuljin und akzeptieren ihn bedingungslos als Führer. Als der Doomhammer Zuljin zum ersten Mal den Vorschlag machte, sich der orcischen Horde anzuschließen, lehnte Zuljin ab. Aber in Anbetracht der wachsenden Spannungen zwischen Trollen und Elfen kann sich Zuljin nicht mehr der Erkenntnis verschließen, dass nur eine Verbrüderung mit den Orcs sein Volk retten kann.



METZEN · 33

Kreaturen des Landes



DÄMONEN

Schon seit langer Zeit gelten die Dämonen als die uralten und verdorbenen Bewohner der Unterwelt.

Totale Vernichtung und Tod sind das Einzige, dem sich diese Feuer atmenden Geschöpfe mit ihren Flammenschwertern verschrieben haben. Ihre Grausamkeit, die sie zu genießen scheinen, übertrifft selbst die kühnsten Vorstellungen. Es wird erzählt, dass Hexenmeister Gul'dan mit den Dämonen, die dem Dämonenlord Sargeras treu ergeben waren, einen Pakt geschlossen hat, um gemeinsam mit ihnen die von Legenden umschriebene Grabstätte von Sargeras zu finden.



DIE UNTOTEN

Diese unglücklichen Krieger haben einst ihr Leben auf dem Schlachtfeld nur dafür gelassen, um von den dunklen

Magiern der Orcs in eine seelenlose Knechtschaft zurückgeholt und dazu gezwungen zu werden, die orcische Horde bei ihren Kämpfen zu unterstützen. Seitdem sie sich von den Schlachtfeldern erhoben haben, gehen die Untoten auf ihre vor Entsetzen gelähmten Feinde los, um sie zu zerstückeln. Diese skelettartigen Horrorgestalten haben sich nichts von ihrer Persönlichkeit und ihren Gefühlen bewahrt, die sie zu Lebzeiten hatten. Nur sterbliche Kreaturen wie Menschen, Elfen, Orcs, Trolle und Oger können von den dunklen Mächten nach ihrem Ableben als Untote wieder erweckt werden.



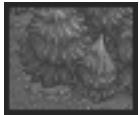
METZEN · 33

Ressourcen des Landes



GOLD

Das edle Metall, das in großen Mengen rund um Azeroth und Lordaeron zu finden ist, dient hauptsächlich dazu, gegen Nahrungsmittel und Arbeitskraft getauscht zu werden. Der wertvolle, aber knappe Rohstoff muss aus den dunklen Tiefen bestehender Goldminen geholt werden. Als die orcischen Übergriffe auf Azeroth begannen, verließen die meisten Arbeiter Hals über Kopf die Minen, um ihre Haut zu retten. Seit Ausbruch des Krieges jedoch wird in diesen Minen unter dem Schutz von Soldaten wieder häufig nach Gold gesucht.



HOLZ

Das Holz, das in den riesigen Waldflächen rund um Azeroth geschlagen wird, kann für nahezu alles eingesetzt werden. Wenn ein Baum gefällt und zur Siedlung transportiert worden ist, beginnt die Weiterverarbeitung im Sägewerk. Das Nutzholz wird von den Arbeitern sowohl für den Bau von Einrichtungen und Schiffen als auch für die Konstruktion bestimmter Waffen und Kriegsmaschinen verwendet. Darüber hinaus bildet es die Grundlage für die merkwürdigsten Erfindungen – und sogar die Magier verwenden den Rohstoff zur Unterstützung ihrer magischen Studien.



ÖL

Tief unter der Wasseroberfläche verborgen befinden sich große Vorkommen dieses leicht entflammaren Rohstoffes. Um an die zähe, schwarze Masse zu gelangen, müssen besondere Plattformen errichtet werden, die tief genug in den Meeresboden vordringen und das schwarze Gold fördern können. Aus kleinen Kratern auf dem Meeresgrund treten geringe Mengen Öl aus, das auf der Wasseroberfläche dunkle Flecken bildet und Tankern den Weg zu einer Ölquelle weist. Das Öl wird größtenteils für den Bau und zum Antrieb von Schiffen verwendet, dient aber auch der Entwicklung von Flugapparaten und schlagkräftigen Waffen.





Geheimnisvolle Orte

DER RUNENSTEIN VON CAER DARROW

Der aus alten Zeiten stammende Monolith wurde von den Elfen-Druiden erschaffen und mit Inschriften mächtiger Zaubersprüche versehen, die dem Schutz und der Abwehr dienen sollten. Der Runenstein, dessen sich Gul'dan und seine Oger bemächtigt hatten, wurde zerschlagen, und aus den Trümmern wurde der „Altar der Stürme“ errichtet. Als die Elfen erfuhren, dass der von ihnen als heilig verehrte Runenstein der Oger-Magie dient, schworen sie, sämtliche unheiligen Altäre im ganzen Königreich zu zerstören.

DAS GRABMAL VON SARGERAS

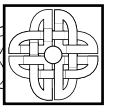
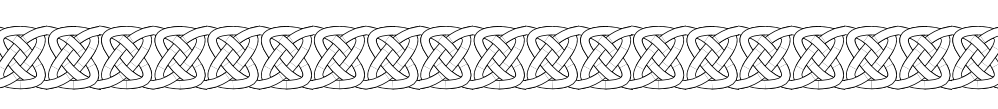
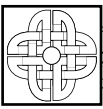
Das Grabmal von Sargeras – seit über tausend Jahren in den Tiefen der Großen See verborgen – wartet darauf, von einem der Narren auf der Suche nach geheimem Wissen und Macht erkundet zu werden. Um das Grabmal ranken sich die wildesten Gerüchte: Es soll die Überreste des Dämonenlords Sargeras beherbergen, der im Wettstreit um die Herrschaft der legendären Hüterin Aegwyn unterlag. Der Zauberer Medivh – Aegwyns Spross – versprach Gul'dan, den Ort des Grabmals preiszugeben, sofern Gul'dan im Gegenzug Azeroth zerstöre. Bevor Medivh jedoch das Geheimnis verraten konnte, wurde sein Turm von Soldaten Azeroths gestürmt und er selbst getötet. Gul'dan – überzeugt davon, dass das Grabmal die absolute Macht beherberge – hofft noch immer, die Stätte zu finden und so Allmacht zu erlangen. Sollte ihm dies gelingen, würde er wahrlich zu einem lebenden Gott.-

DAS TOR

Umgeben von einem steinernen Schutzwall, etwa fünfzig Fuß oberhalb des Sumpfgebietes Black Morass, erhebt sich das Tor – der Durchlass nach Azeroth, der vor Beginn des Ersten Krieges von Hexenmeister Medivh der orcischen Horde zugänglich gemacht wurde. Beständiges Durchschreiten – es diente zahlreichen Orc- und Oger-Kriegern als Durchgang – hat das Tor sowohl an Größe als auch an Macht gewinnen lassen. Das umliegende Land, einst totes Sumpfgebiet, wurde in öde Erde von blutroter Farbe verwandelt, auf dem nur seltsame, dämonische Kreaturen ihr Unwesen treiben. Der Schatten der Finsternis breitet sich immer weiter in Azeroth aus und droht, die ganze Welt zu vernichten.

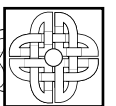
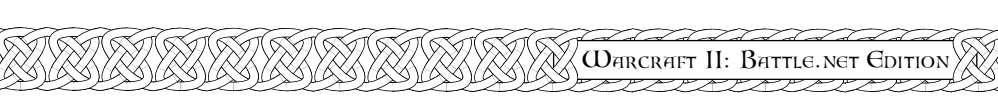


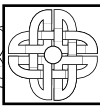
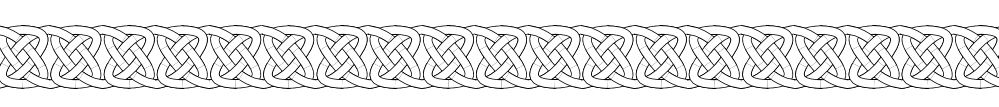
Map design by Stu Rose and Chris Metzen



Eine kurze geschichte des niedergangs von Azeroth

(wie von der Matriarchin von Tirisfal niedergeschrieben)





ein Name ist Aegwyn, und seit mehr als eintausend Jahren wandere ich durch die Gefilde dieser Welt im Bestreben, die Völker vor den beängstigenden dämonischen Mächten des Großen Dunklen Jenseits zu schützen. Ich habe den Aufstieg und den Fall mächtiger Königreiche gesehen. Ich habe erlebt, wie hochgestellte Edelleute mit schlimmstem Pöbel gemeinsame Sache machten, um das Schicksal der Menschheit zu bestimmen.

Es ist noch gar nicht lange her, dass ich – zu meinem Bedauern – unmittelbar in die Angelegenheiten der Menschen verwickelt wurde. Über unzählige Zeitalter hinweg war es die Aufgabe meines Ordens gewesen, das sterbliche Geschöpf Mensch vor den Geheimnissen der Großen Dunkelheit und den abscheulichen und unverhohlenen Übeln der jenseitigen Reiche zu schützen. Um diese dunklen Mächte des Sogs der Unterwelt bekämpfen zu können, wurden wir mit beträchtlichen Kräften ausgestattet – und mit einer Lebenserwartung, die sich sogar mit der der alten Elfen messen kann. Doch diese Privilegien gehen einher mit einer schweren Bürde: Der Hüter darf sich nicht in die Angelegenheiten der Menschen einmischen, bevor nicht sein Nachfolger bestimmt und der Mantel der Hüterschaft an diesen weitergegeben ist.

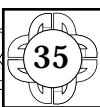
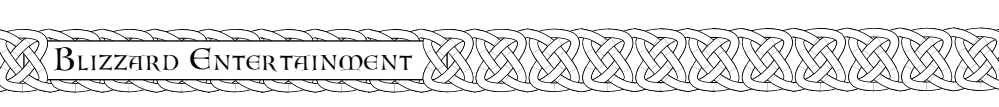
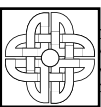
Und so entschied ich – Aegwyn, letzte Hüterin des Ordens von Tirisfal –, dass meine Zeit gekommen war. 42 Winter waren vergangen, seit ich auf der Suche nach dem Geisterbeschwörer Nielas Aran zum ersten Mal in das Königreich Azeroth gekommen war. Aran war derjenige, den ich dazu auserkoren hatte, den Erben meiner Kräfte zu zeugen. Nielas war auf dem Gebiet der einfachen Magie außergewöhnlich begabt, und ich glaubte, dass er der würdige sterbliche Vater meines Kindes sein würde ... und das war er auch ...

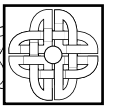
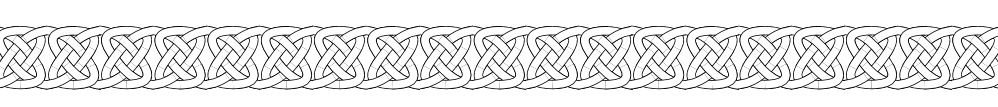
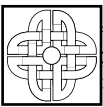
Ich gebar einen Sohn und gab ihm den Namen Medivh – was in der alten Sprache der Elfen so viel heißt wie „Bewahrer von Geheimnissen“. Dies geschah im Herbst des Jahres 559. Ich übertrug all mein Wissen und meine Macht auf den Säugling, verschloss sie tief in ihm, damit sie sich erst offenbarten, wenn er körperliche Reife erlangte. Im Glauben, dass mein Werk auf dieser Welt getan sei, und im Wissen, dass mein Sohn bei Nielas' Volk in guten Händen war, wanderte ich über die Felder der Zeit weiter und bereitete mich auf den Übergang vor ...

Über weite Strecken seines jungen Lebens hatte ich ein wachsames Auge auf meinen Sohn. Ich war mir gewiss, dass der tief verwurzelte Gemeinsinn derer von Tirisfal ihn bei seinen Prüfungen leiten und sein Herz und seinen Verstand schulen würde, auf dass er sich der Hüterschaft, die – wie ich glaubte – seine Bestimmung war, würdig erweisen sollte.

Am Vorabend seines dreizehnten Geburtstages erwachte die tief in meinem Sohn schlummernde Macht. Medivh war nicht fähig, mit den kosmischen Energien, die in ihm aufbrandeten, fertigzuwerden, und erlitt ein schweres psychisches Trauma. Den guten Priestern von Northshire gelang es, ihn zu beruhigen. Sie nahmen den Jungen mit in ihre geheiligte Abtei und pflegten den in einen Dämmerzustand Gefallenen sechs Jahre lang.

Schließlich erwachte Medivh und schien nun gänzlich Herr über seine Fähigkeiten und Kräfte zu sein. Doch in mir wuchs die Ahnung, dass mein Sohn hinter seiner selbstsicheren, beinahe hochmütigen





Fassade böswillig und gewissenlos geworden war. Das Wissen und die Macht, die ihm aufgrund seiner Geburt zustanden, waren von fernen Kräften aus dem Sog der Unterwelt verdorben worden, die aus seiner Seele alles Menschliche gesaugt und Medivh auf ewig ihren bösen Odem eingehaucht hatten.

Doch wie gefährlich mein Sohn tatsächlich geworden war, wurde mir erst klar, als der erste Schwall der schrecklichen Kreaturen, die wir als Orcs kennen, durch den dunklen Spalt brandete ...

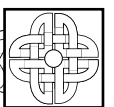
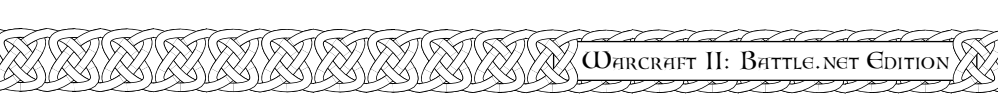
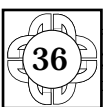
Seine Fähigkeit, die geheimen magischen Energien seinem Willen zu unterwerfen, wuchs nahezu mit jeder Sekunde, und Medivh versuchte herauszufinden, in welchem Maße er die Welt um sich herum beeinflussen konnte. Er vertiefte sich in die verbotene Lehre der Totenbeschwörung, der Nekromantie, und begann, die Geheimnisse von Leben und Tod zu enträtseln. Er fing an, mit Dämonen aus den Sphären der Unterwelt gemeinsame Sache zu machen und benutzte deren Kräfte, um seine eigenen zu verstärken. Sein Machthunger wurde immer stärker, und mit jedem noch so kleinen Erfolg stolperte Medivh tiefer in den dunklen Abgrund des Wahnsinns. Er durchstreifte die Weiten der Astralebene und erkundete die unermesslichen Geheimnisse des Großen Dunklen Jenseits. Zu jener Zeit geschah es, dass Medivh – inmitten wirrer Halluzinationen – zum ersten Mal auf eine Welt jenseits seiner eigenen stieß und einen Blick auf ihre abnormen, mordlüsternen Bewohner erhaschte.

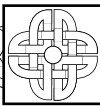
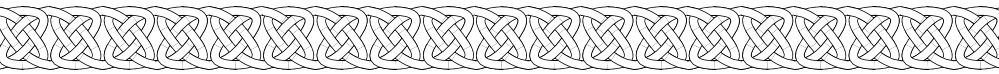
Da waren nun endlich die Werkzeuge, nach denen Medivh gesucht hatte ...

Im Bestreben, die Herrschaft über Azeroth vollständig an sich zu reißen, machte Medivh sich das ihm anvertraute Wissen derer von Tirisfal zunutze und schloss einen Pakt mit dem Hexenmeister Gul'dan – dem mächtigsten Herrscher der dunklen, roten Welt, die Medivh in seinen Visionen heimsuchte. Mittels tiefer Trancen und astraler Projektion nahm Medivh mit Gul'dan Verbindung auf und erzählte ihm von einem alten Grabmal unter der Großen See, das eine Macht jenseits jeglicher Vorstellungskraft beherbergen sollte. In eben dieses Grabmal hatte ich achthundert Jahre zuvor nach einem langen, aufreibenden Kampf den Dämonenlord Sargeras verbannt. Selbst ich kann nicht mit Sicherheit sagen, ob die Macht Sargeras' noch in diesem Grabmal schlummert oder nicht. Für den unersättlichen Gul'dan war die Aussicht, sich die ungeheuren Kräfte eines echten Fürsten der Unterwelt aneignen zu können, verlockend genug, um auf Medivhs Angebot einzugehen.

Medivh bot Gul'dan einen genauen Lageplan von Sargeras' Grabmal und dazu eine ganze Welt zum Erobern. Als Gegenleistung verlangte er die völlige Vernichtung der einzigen Macht, die er für fähig hielt, seinem Aufstieg zur Alleinherrschaft im Wege zu stehen – die Vernichtung des Königreichs Azeroth.

Und so geschah es, dass im Jahre 583 die erste von Medivhs widernatürlichen Pforten zwischen der Welt von Azeroth und der roten Welt der Orcs geöffnet wurde. Obwohl der Tag meines Übergangs näher rückte, machte ich mich auf den Weg zu Medivhs mystischem Turm, um ihn davon abzuhalten, einen Pfad einzuschlagen, an dessen Ende ihn mit Sicherheit sein eigener Untergang erwarten würde. Die Macht in ihm – einst die Tirisfals – war inzwischen so verdorben, dass mein Bitten nichts fruchtete. Ich kämpfte mit dem kümmerlichen Rest an Energie, die meinem geschwächten Körper noch geblieben war, aber da ich schon vor so langer Zeit all meine Kräfte an ihn weitergegeben hatte, war es ihm ein Leichtes, mich zu besiegen, und er verbot mir, ihm je wieder unter die Augen zu treten.





Die Ankunft von Gul'dan und Blackhand, dem Kriegsherrn der orcischen Horde, markierte den Beginn eines Krieges, der Azeroth fast fünf Jahre lang verheeren sollte. Die einst reichen Ländereien des Königreiches wurden von den erbarmungslosen Clans der Orcs verwüstet und blieben als verbrannte Erde zurück. Doch trotz all seiner List und Tücke war es Medivh nicht mehr vergönnt, die Verwirklichung seiner bösen Pläne zu erleben. Mein Sohn wurde von einer kühnen Einheit Azeroths getötet, die in seinen Turm eindrang und ihn in eben dem Zimmer niederstreckte, von dem aus er zum ersten Mal Verbindung mit den Lakaian der orcischen Horde aufgenommen hatte. Sogar der große Blackhand wurde schließlich – den endgültigen Sieg bereits vor Augen – verraten und meuchlings von seinem Diener Orgrim Doomhammer ermordet.

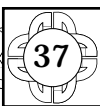
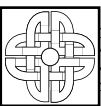
Der schmerzlichste Verlust für die Völker von Azeroth war jedoch, dass König Llane, der gütige und gerechte Herrscher, sein Leben lassen musste, als Stormwind von der orcischen Horde überrannt wurde. Nur der tapferen Führerschaft Anduin Lothars, seines Zeichens Ritter und Kriegsheld, war es zu verdanken, dass die Überlebenden Azeroths aus ihrem verwüsteten Heimatland fliehen konnten.

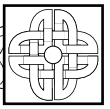
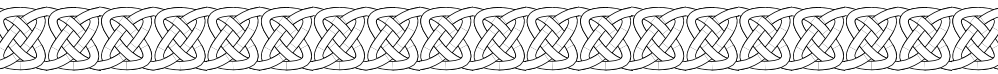
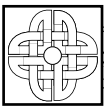
Obwohl Medivh mitsamt seiner bösen Magie zugrunde gegangen war, spie die Pforte weiterhin Tag für Tag Hunderte von Orcs ins Land der Menschen. Nach dem Tode Blackhands riss Orgrim Doomhammer die Führung des Blackrock-Clans, der mächtigsten Orc-Sippe in Azeroth, an sich. Während andere weiterhin um die Herrschaft über den Rest der zerstrittenen Orc-Clans kämpfen, heißt es, dass Gul'dan, der berüchtigte Hexenmeister und Führer der Stormreaver, dabei ist, eine mächtige Seestreitmacht zusammenzustellen, um das legendäre Grabmal von Sargeras zu finden. Rend und Maim, die barbarischen Söhne Blackhands, haben sich ebenfalls einer starken Gefolgschaft unter den Orcs versichert und hoffen, dem verräterischen Doomhammer die Vorherrschaft über die orcische Horde wieder entreißen zu können.

Trotz des zunehmenden Einflusses anderer Splittergruppen scheint es so gut wie sicher, dass sich letztlich doch alle Clans Doomhammers Vorhaben anschließen werden, die geflüchteten Menschen von Azeroth zu jagen und zu vernichten, wohin auch immer sie sich zu retten suchten ...



Lothar führt den Auszug
aus Azeroth an





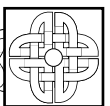
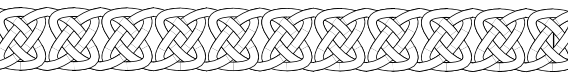
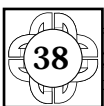
DIE ALLIANZ VON LORDAERON

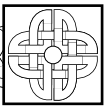
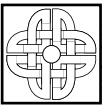
Nach der Ankunft der Flüchtlinge aus Azeroth an den Ufern von Lordaeron berief König Terenas einen Großen Rat ein, der sich aus Abgesandten der sieben Staaten zusammensetzte. Lordregent Anduin Lothar berichtete von den schrecklichen Verwüstungen und Massakern, mit denen die Orcs Azeroth überzogen hatten. Es gelang ihm, den Herrscher von Lordaeron von der Notwendigkeit einer Allianz zu überzeugen, um der drohenden Gefahr begegnen zu können. Nach langen und hitzigen Wortgefechten schlossen die Führer der Staaten sich schließlich Lothars und Terenas' Auffassung an und erklärten sich zum Zusammenschluss einer Allianz unter Lothars Oberbefehl bereit. Da die Küsten Lordaerons zuvor bereits gelegentlich von Orc-Sippen heimgesucht worden waren, fand Lothar in seinem alten Freund Admiral Daelin Proudmore aus dem am Meer gelegenen Königreich Kul Tiras einen starken Verbündeten. Thoras Trollbane, Führer von Stromgarde, ließ sich ebenfalls nicht lange bitten und bot der frisch geschmiedeten Allianz seine Unterstützung an, denn er spürte, dass sich ein ruhmreicher Kampf anbahnte. Diese Krieger waren jedoch nicht die einzigen, die sich auf die Schlacht vorbereiteten ...

Es steht geschrieben, dass im Kampf gegen das Böse die volle Rüstung der Rechtschaffenheit zu tragen sei. So beschwor der Bischof der nun zerstörten Northshire-Abtei, Alonsus Faol, den hohen Klerus Lordaerons mit flammenden Worten, sowohl seine Priester als auch die Gläubigen mit dem Werkzeug des Krieges zu rüsten. Gleich den himmlischen Hütern, die zu Lichtschwertern greifen, um den Himmel zu verteidigen, mussten auch die heiligen Männer auf Erden bereit sein, sich der dunklen Flut, die sich von Süden her näherte, entgegenzustemmen.

Aus den alten unterirdischen Gewölben von Khaz Modan traten die unerschütterlichen Zwerge von Ironforge und berichteten, dass die Orcs bereits mit dem Angriff auf ihr Bergkönigreich begonnen hatten. Die Zwerge boten der Allianz sowohl bewaffnete Hilfe als auch ihre phantastischen Maschinen an, worauf ihnen im Gegenzug die Versicherung gegeben wurde, dass man die Orcs zurückschlagen werde, koste es, was es wolle.

Die zurückgezogen lebenden Elfen von Silvermoon machten sich aus den schattigen Wäldern Quel'thalas' auf, um der Allianz ihre Dienste anzubieten. Ihre Magie, eng mit den Kräften der Erde verbunden, hatte ihnen Beweise dafür geliefert, dass die Orcs nicht einmal davor zurückgeschreckt hatten, die Fluren Lordaerons zu schänden. Die dumpfen Vorurteile, mit denen sich die drei Rassen seit Urzeiten beargwöhnt hatten, wurden zugunsten eines Bündnisses hintangestellt. Und dieses Bündnis wurde zu einer Macht, die in ganz Lordaeron als „Die Allianz“ bekannt werden sollte. In Erwartung des Feindes und der finsternen Flut der Finsternis stehen die Waffenbrüder der Allianz an den Gestaden des Schicksals bereit.





NATIONEN DER ALLIANZ

Azeroth

Anführer: Lordregent Anduin Lothar

Flagge der Nation: Blau

Geschichte: Vor dem Ausbruch der Kriegswirren, zu der Zeit, als das Tor zum ersten Mal geöffnet wurde, galt das Königreich von Azeroth als das mächtigste aller Menschenvölker. Regiert vom weisen und gerechten König Llane, war Azeroth überall im Land als ein Hort des Lichtes und der Wahrheit bekannt. Während des Ersten Kriegs jedoch war Azeroth mit all seinen Ländereien von der Horde verwüstet worden. Als König Llane starb, nahm sich Sir Lothar der geschlagenen Armeen von Azeroth an und führte die Überlebenden über das große Meer bis an die Gestade von Lordaeron. König Terenas, Herrscher dieses Landes, zeigte sich bereit, die Heimatlosen zu unterstützen. Das Volk von Azeroth ließ sich daraufhin an der Südküste von Lordaeron nieder und gelobte, in unerschütterlicher Bündnistreue zur Allianz zu stehen. Mutig und kampfgestählt sinnen die letzten der großen Armeen von Azeroth nun auf Vergeltung für den Verlust ihrer Heimat.

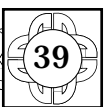
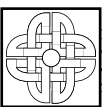
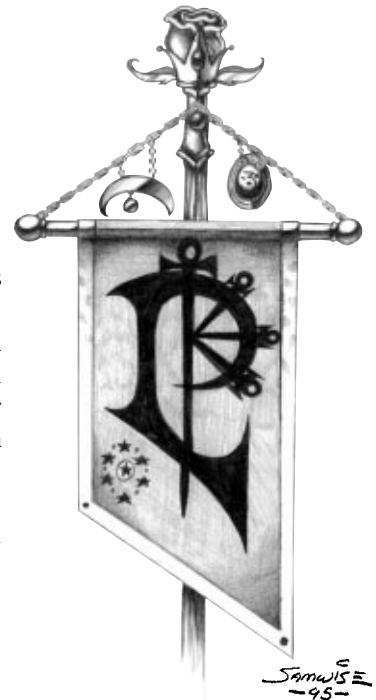


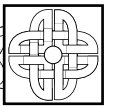
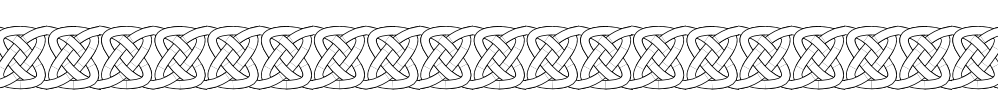
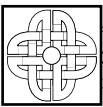
Lordaeron

Anführer: König Terenas

Flagge der Nation: Weiß

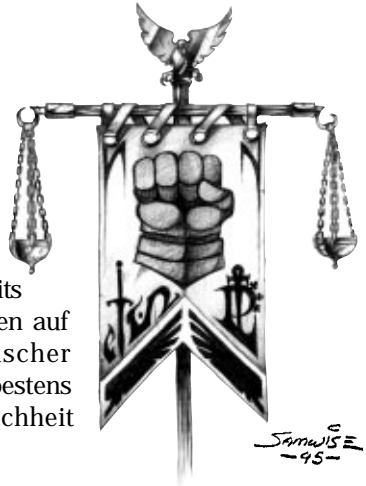
Geschichte: Regiert vom sanftmütigen König Terenas, gilt das Volk von Lordaeron als die letzte Bastion der Hoffnung auf Menschlichkeit. Die Armeen von Lordaeron waren die ersten, die dem Ruf zu den Waffen folgten, der von Sir Lothar und dem Volk von Azeroth ausgegangen war. Als Patron der Allianz hatte König Terenas den Mantel der Führerschaft angelegt, um all jene unter seinen Schutz zu stellen, die in seinem Land Zuflucht gesucht hatten. Die Armeen von Lordaeron waren von tiefer Frömmigkeit durchdrungen und von dem Glauben beseelt, dass die Menschheit fest und unerschütterlich den gotteslästerlichen Angriffen der Horde standhalten müsse.





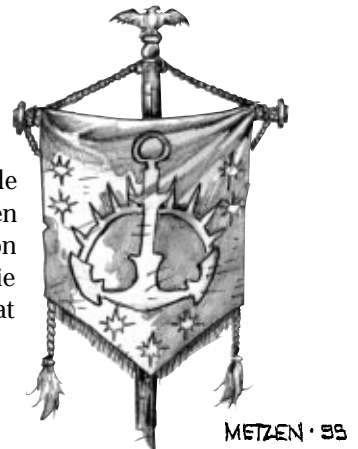
Stromgarde

Anführer: *Thoras Trollbane*
Flagge der Nation: *Rot*
Geschichte: Im Königreich von Stromgarde hängt das Volk einer äußerst kriegerischen Gesinnung an, die eine hochwillkommene Unterstützung für die Allianz darstellt. Mitten im Vorgebirge der Alterac-Berge gelegen, bildet Stromgarde ein Bollwerk gegen jeden Angriff aus dem Grenzgebiet von Khaz Modan, das bereits von den Orcs kontrolliert wird. Die Kämpfer von Stromgarde können auf eine lange und ruhmreiche Geschichte voller kriegerischer Auseinandersetzungen mit den Trollen zurückblicken und sind daher bestens darauf vorbereitet, im offenen Kampf allen Feinden der Menschheit entgegenzutreten.



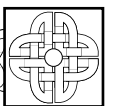
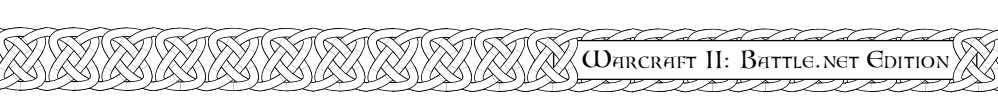
Kul Tiras

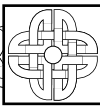
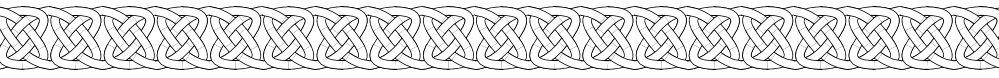
Anführer: *Lord-Admiral Daelin Proudmoore*
Flagge der Nation: *Grün*
Geschichte: Vor dem Ersten Krieg hatten weit reichende Handelsbeziehungen Kul Tiras zur wohlhabendsten Nation der bekannten Welt gemacht. Als die Orcs angingen, die Küstenregionen vor Lordaeron heimzusuchen, begann Admiral Proudmoore, eine Armada gegen sie aufzubauen. Auf Geheiß seines langjährigen Freundes Anduin Lothar hat Proudmoore der Allianz die Unterstützung seines Volkes geschworen.



Gilneas

Anführer: *Genn Greymane*
Flagge der Nation: *Schwarz*
Geschichte: Ungeachtet der drohenden Invasion der Orcs hat Gilneas sich der Allianz von Lordaeron bislang ferngehalten. Genn Greymane, Herrscher über eines der größten Menschevölker, ist davon überzeugt, mit seinen eigenen Armeen allen Drohungen gewachsen zu sein, und ließ sich auch von den Bitten Lord Lothars um einen Anschluss an die Allianz nicht erweichen. Auch wenn die Bewohner von Gilneas Harbor für die Allianz nur offensichtliche Geringschätzung übrig haben, hegen sie deshalb noch lange keine Freundschaft für die Orcs und ihre Verbündeten. Ganz im Gegenteil, sie sind darauf vorbereitet, mit ihnen die Klingen zu kreuzen.





Dalaran

Anführer: *Kirin Tor*

Flagge der Nation: *Violett*

Geschichte: Dalaran ist ein kleines, von Magiern beherrschtes Land. Die Befehlsgewalt liegt in den Händen eines Rates von Zauberern, Kirin Tor genannt. Der Rat von Dalaran hat seinen Sitz in der Zitadelle von Cross Island. Dieses geheimnisvolle Zentrum übernatürlicher Kräfte wird von vier großen Türmen überragt, die den mächtigsten Zauberern des Landes als Heiligtum gelten. Die Kirin Tor haben sich uneingeschränkt der Unterstützung der Allianz verschrieben, die sie nicht nur am Wissen aus ihren umfangreichen Bibliotheken, sondern auch an der Kraft ihrer Ehrfurcht gebietenden Magie teilhaben lassen.



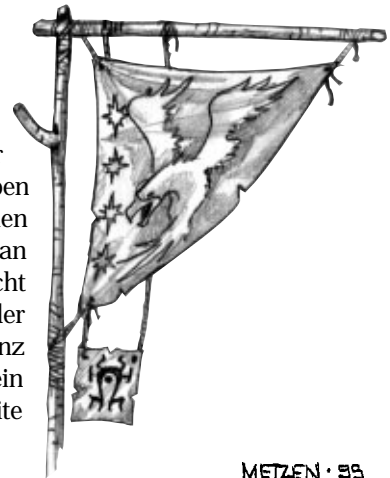
METZEN • 33

Alterac

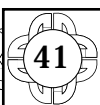
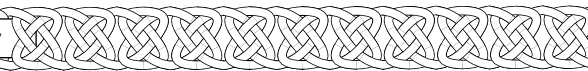
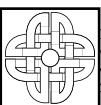
Anführer: *Lord Perenolde*

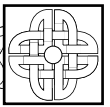
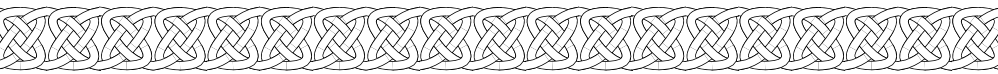
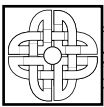
Flagge der Nation: *Orange*

Geschichte: Alterac ist das schwächste der Menschenvölker und gilt als eine eher unbedeutende Quelle von Truppen und Rüstungen für die Allianz. Obgleich Lord Perenolde sich von den zunehmenden Erfolgen Sir Lothars und König Terenas' sehr angetan zeigt, überwiegt in ihm doch die Angst, dass die Allianz der Horde nicht wird standhalten können, so dass damit zu rechnen ist, dass er mit der Unterwerfung seiner Truppen und einem Ausscheren aus der Allianz das Leben seiner Untertanen zu retten versuchen wird. Perenolde allein weiß, ob Alterac beim entscheidenden Ruf zu den Waffen an der Seite der Allianz seine Freiheit verteidigen wird oder nicht.



METZEN • 33





DIE LAND-EINHEITEN DER ALLIANZ



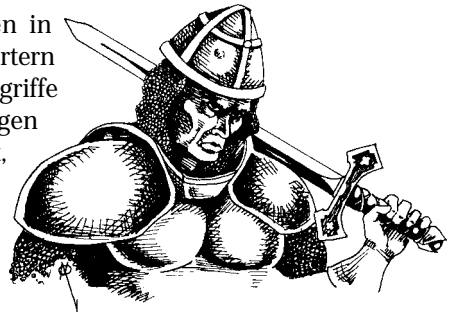
ARBEITER

Unter den fleißigen und beherzten Bürgern der vielen Königreiche von Lordaeron werden die Tüchtigsten ausgewählt und zu Arbeitern ausgebildet. Als Goldschürfer und Holzfäller bilden sie das Rückgrat der Allianz, deren Kampfeinheiten einen nicht enden wollenden Bedarf an Rohstoffen haben, um der Horde standhalten zu können. Es macht sie stolz, nicht nur eine Vielzahl von Gebäuden errichten und reparieren zu können, sondern auch ihre unschätzbaren Dienste im Kampf gegen den Feind zu beweisen. Wachgerüttelt von den Berichten über den Einfall der Orcs in Azeroth, haben sie gelernt, bei Bedarf ihre Werkzeuge auch zur Selbstverteidigung einzusetzen.



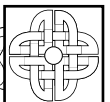
SOLDAT

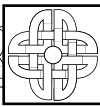
Bei der Abwehr der Horde stehen die Soldaten in vorderster Front. Ausgestattet mit mächtigen Schwertern und Schilden und durch Stahlrüstungen gegen Angriffe geschützt, sind sie für den Nahkampf mit den niederträchtigen Orcs bestens gerüstet. Die tapferen Soldaten stehen allzeit bereit, dem Ruf in den Kampf zu folgen.



ELFEN-BOGENSCHÜTZE

Beheimatet in den geheimnisumwitterten Wäldern von Quel'thalas, sind die Bogenschützen der Elfen ausgezogen, um der Allianz in ihrer dunkelsten Stunde beizustehen. Im Umgang mit Pfeil und Bogen sind die Nachfahren der ältesten Rasse von Lordaeron unübertroffen. Unbelastet von Helm und schwerer Rüstung, zeichnen sich die Bogenschützen durch ein scharfes Auge und Behendigkeit aus. Die Elfen waren lange Zeit in eine blutige Auseinandersetzung mit den ihnen verhassten Trollen von Lordaeron verwickelt und sind nun bereit, auf jeden feindlichen Angriff – auch wenn er aus der Luft erfolgt – mit einem wahren Pfeilregen zu antworten.





ELFEN-RANGER



Die Ranger sind ein spezieller Kader der Bogenschützen. Ihre Fertigkeiten als Kundschafter und ihre Treffsicherheit mit dem Langbogen machen sie zu noch stärkeren und tödlicheren

Widersachern, als ihre Brüder es sind, und bei all ihren Feinden sind sie überaus gefürchtet. Diese Elitekämpfer haben sich nie zuvor in die Angelegenheiten der Menschen eingemischt. Als die Horde jedoch mit einem Angriff auf die Heimat der Elfen drohte, zögerten die Ranger nicht, der Allianz ihre Unterstützung anzubieten. Obgleich sie zahlenmäßig nicht sehr stark sind, kann ihr geschickter Einsatz das Kampfgeschehen entscheidend beeinflussen.



RITTER



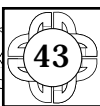
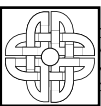
Die Ritter von Lordaeron stellen die gefährlichste Streitmacht innerhalb der Allianz dar. Geschützt durch schwerste Eisenrüstungen, zertrümmern die Ritter mit ihren gewaltigen Kriegshämmern alles, was die Freiheit des Landes gefährden könnte. In diesen dunklen und wirren Zeiten dienen die Edelmänner auf ihren schnaubenden Rössern den Menschen von Lordaeron als Vorbild für Ordnung und Gerechtigkeit. Als sie von dem Schicksal erfuhren, das die Ritter von Azeroth nach dem Ersten Krieg erleiden mussten, hatten sie sich geschworen, ihre gefallenen Brüder zu rächen und ihre Heimatländer aus den Klauen der Horde zu befreien.

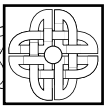
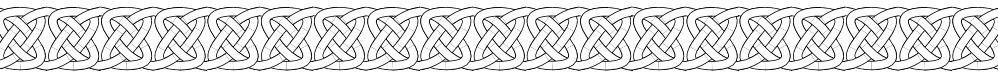
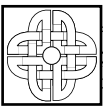
PALADINE



Paladine gehören einem heiligen Krieger-Orden an, dessen Aufgabe darin besteht, die unter den Kriegswirren leidenden Menschen von Lordaeron zu schützen und zu betreuen. Erzbischof Alonsus Faol erkannte, dass die frommen Priester von Northshire, die im Ersten Krieg Schreckliches erleiden mussten, damals für einen Kampf nur wenig geeignet waren. Zusammen mit vielen der überlebenden Kleriker von Northshire suchte er die stärksten und tugendhaftesten Ritter von Lordaeron aus und unterwies sie in der Kunst der Magie. Unter Leitung ihres Anführers Uther Lightbringer obliegt es diesen Paladinen, den sogenannten „Rittern der silbernen Hand“, die im Kampf erlittenen Wunden zu heilen und den Glauben an die baldige Befreiung von der orcischen Horde zurückzubringen.

METZEN · 95

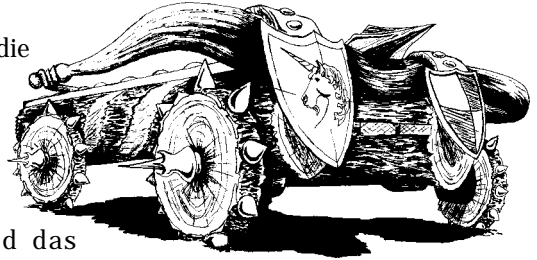




BALLISTA

Ballisten verschießen stählerne Pfeile, die alles durchbohren, was ihnen im Weg ist.

Da zum Spannen der starken Sehnen unglaublich viel Kraft erforderlich ist, werden diese Maschinen mit dem Holz des seltenen und kostbaren Eisenholzbaumes verstärkt. Diese Maschine, in deren Bau das technische Können der Menschen und das handwerkliche Geschick der Elfen einfließen, gilt als Symbol der Verbundenheit all derjeniger, die sich zum Kampf gegen die Horde zusammengefunden haben. Auch die Zwerge erweisen sich dabei als wertvolle Verbündete, da sie für die Entwicklung verbesserter Geschosse herangezogen werden können, die die Ballista zur schlagkräftigsten Waffe der Allianz machen werden.



MAGIER

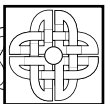
Einst Schüler der Beschwörer von Azeroth, haben sich die Magier zusammengeschlossen, um bisher unerforschten Elementarkräften nachzugehen, die sich im Kampf gegen die unbarmherzigen Orcs einsetzen ließen. Auf ihre Kunst verstanden sich die Beschwörer, die während des Ersten Krieges fielen, zwar meisterlich, aber die unbarmherzige Härte eines Krieges traf sie völlig unvorbereitet. Um einem solchen Schicksal diesmal zu entgehen, haben sich die Magier einer strengen Askese von Körper und Seele unterworfen und widmen sich ganz der Beherrschung aggressiverer Magien von noch größerer Zerstörungskraft. Ganz gleich, ob sie sich in ihrem Heiligtum, der violetten „Zitadelle von Dalaran“, oder auf den vielen Schlachtfeldern von Lordaeron befinden – die Magier werden niemals müde, für den Schutz und die Verteidigung des Volkes zu wirken.

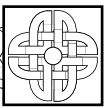


DEMOLIER-GNOM

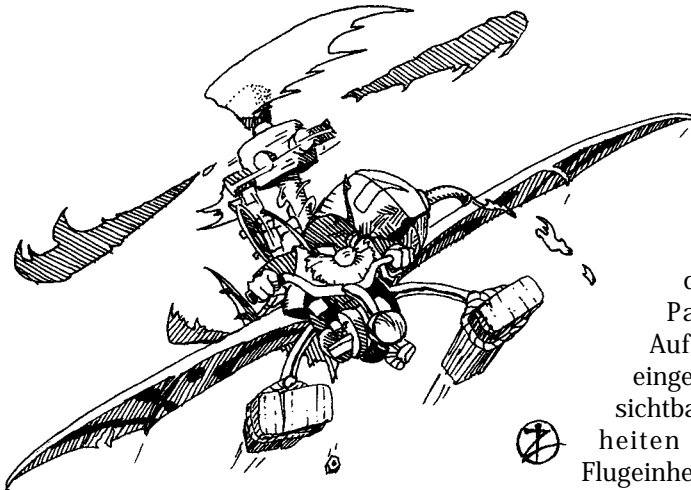
Aus den tiefen, unergründlichen Weiten von Khaz Modan haben sich die Demolier-Gnome eingefunden, um die Allianz bei der Befreiung ihrer Länder zu unterstützen.

Allesamt Meister in der Handhabung wirkungsvoller Sprengstoffe, sind die Demolier-Gnome bekannt für ihr Geschick bei der Zerstörung von Hindernissen – von großen Mauern bis hin zu massiven Bollwerken aus Stein. Verwegen, mutig und eifrig bemüht, der Allianz ihre Loyalität zu beweisen, werden die Demolier-Gnome nicht zögern, ihre explosiven Ladungen einzusetzen, sollte sich die Situation entsprechend zuspitzen ...





DIE LUFT-EINHEITEN DER ALLIANZ



GNOMEN-FLUGAPPARAT

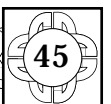
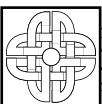


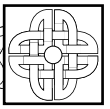
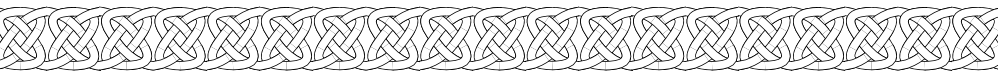
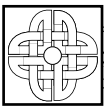
Die Gnome von Khaz Modan gleichen ihren Mangel an körperlicher Stärke durch Einfallsreichtum und Wagemut aus. Als Mitglieder der Allianz bewiesen sie ihre Talente, indem sie eine wahrhaft unglaubliche Flugmaschine erfanden und auch flogen. Diese schwerfälligen Maschinen, die weder über Waffen noch über Panzerung verfügen, können zu Aufklärungsflügen über großen Gebieten eingesetzt werden, wo sie die ansonsten nicht sichtbaren Bewegungen von Unterwasser-einheiten erkennen können (etwas, das alle Flugeinheiten können). Mit ihrer Fähigkeit, die Bewegungen der Horde zu entdecken, sind die Maschinen in diesem Krieg von unschätzbarem Wert.

GREIFENREITER



Die Greifenreiter aus dem Volk der Zwerge kommen von den dräuenden und Unheil verkündenden Gipfeln Northerons. Fest auf ihren sagemumwobenen Riesenvögeln sitzend, den mystischen, in den tiefen, geheimen Kammern ihrer Horste geschmiedeten Sturmhammer in der Faust, fürchten diese wilden Zwerge keinen Feind – und verlassen sich auf keinen Freund. Die Greifenreiter haben sich nur mit den Elfen von Quel'thalas verbündet und stehen sowohl ihren Cousins, den Gnomen, als auch den Menschen gleichermaßen misstrauisch gegenüber. Wenn das Horn jedoch zu den Waffen ruft, dann kämpfen sie zuverlässig Seite an Seite mit allen, die sich der Horde entgegenstellen.



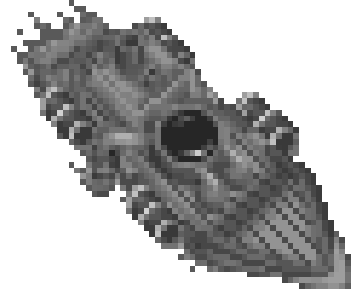


DIE SEE-EINHEITEN DER ALLIANZ



ÖLTANKER

Öltanker – die einzigen Schiffe, für deren Bau kein Öl benötigt wird – leisten beim Aufbau der Allianz-Flotte wertvolle Dienste. An Bord befinden sich zuverlässige, erfahrene Seeleute, die nach den auf dem Meeresboden verborgenen ergiebigen Ölquellen Ausschau halten. Die Mannschaften sind äußerst geschickt im Errichten von Ölbohrtürmen und bringen auch das geförderte Öl sicher zum Hafen oder zu einer Raffinerie, wo es dann weiterverarbeitet und für den allgemeinen Gebrauch zur Verfügung gestellt wird.



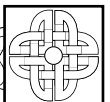
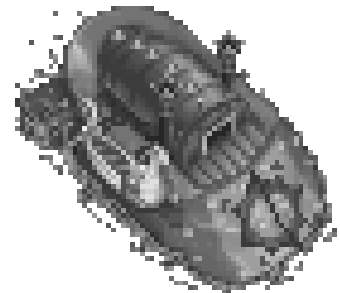
ELFEN-ZERSTÖRER

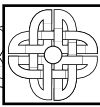
Zerstörer sind mächtige Kriegsschiffe, die zu den Elfen-Flotten von Quel'thalas gehören. Die Mannschaften auf den Zerstörern setzen sich aus erfahrenen Seeleuten zusammen, die jederzeit und überall bereit sind, mit ihren schnellen Schiffen den Feind anzugreifen. Die Zerstörer bilden einen wichtigen Bestandteil der Verteidigungsflotte der Allianz, da sie den gefürchteten Luft-Horden der Orcs mit ihrer geballten Feuerkraft gewaltig zusetzen können.



FÄHRE

Der Einsatz von Fähren ist unverzichtbarer Teil der Allianz-Kampftaktik, da sich mit diesen widerstandsfähigen Wasserfahrzeugen die Truppen der Allianz über die unterschiedlichsten Gewässer hinweg schnell an neue Kampforte verlegen lassen. Die Fähren, die ausschließlich dem Transport von Bodentruppen ans Ufer dienen, sind unbewaffnet und recht schwerfällig und deshalb auf Begleitschutz durch Schlachtschiffe und Zerstörer angewiesen.





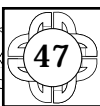
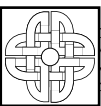
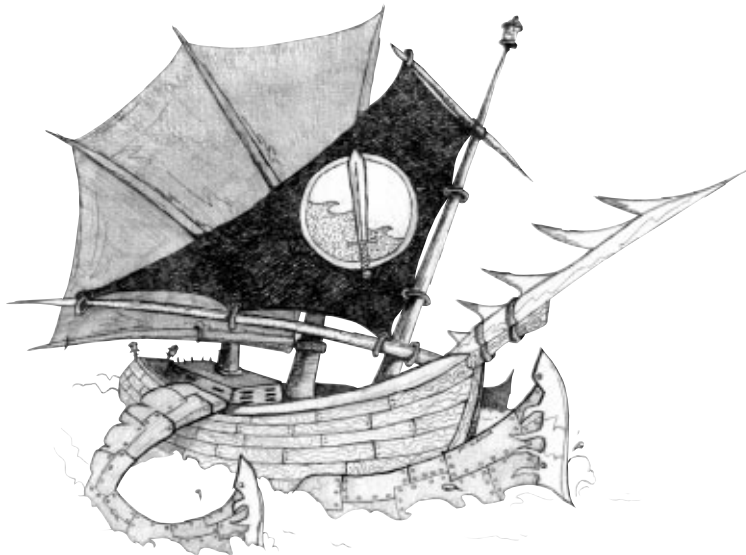
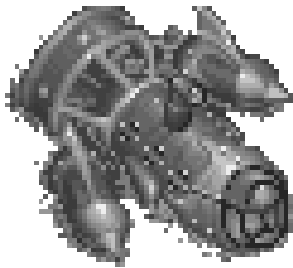
SCHLACHTSCHIFF

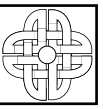
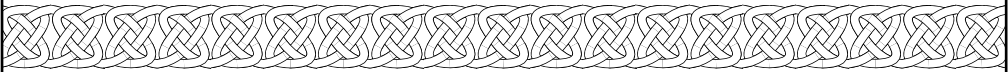
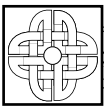
Die Allianz verlässt sich auf ihre großen Schlachtschiffe, um die Kontrolle über die Meere zu behalten. Diese bedrohlich wirkenden Ungetüme sind wesentlich besser bewaffnet und gepanzert als jedes andere Schiff der Allianz. Ihre verheerenden Waffen und eine fast unzerstörbare Panzerung wiegen die fehlende Wendigkeit der Schlachtschiffe im Kampf zu Wasser mehr als auf.



GNOMEN-UNTERSEEBOOT

Den einfallsreichen Erfindern des Gnomenvolks gelang es, ein phantastisches Wassergefährt zu bauen, das man „Unterseeboot“ nennt. Das rundum wasserdichte Schiff kann sich unter Wasser fortbewegen und von da aus ständig den Himmel nach feindlichen Objekten absuchen. Das U-Boot kann nur von Schiffen, die sich ebenfalls unter Wasser fortbewegen, bzw. von Türmen und Luft-Einheiten ausgemacht werden. Die Möglichkeit, aus dem Meer heraus einen Überraschungsangriff auch auf stärkste Feinde zu starten, macht das Unterseeboot zu einem überaus wertvollen Bestandteil der Armada von Lordaeron.





ZAUBERSPRÜCHE DER PALADINE



HEILIGES AUGE

So wie der Geist der Menschen überall zu finden ist, so allgegenwärtig ist auch das „Heilige Auge“ des Paladins. Der Zauberspruch bewirkt die vollständige Enthüllung eines Geländes und gibt dem Paladin umfassend Kenntnis über das Gebiet und die Geschöpfe, die sich darin aufhalten. Schwindet die Zauberkraft, behält der Paladin sein Wissen über das Gebiet, allerdings kann er seine Bewohner dann nicht mehr erkennen.



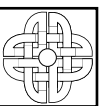
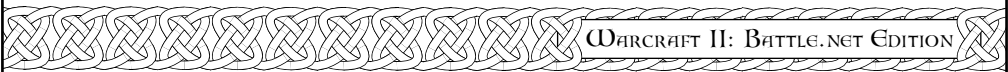
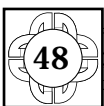
HEILUNG

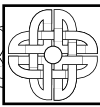
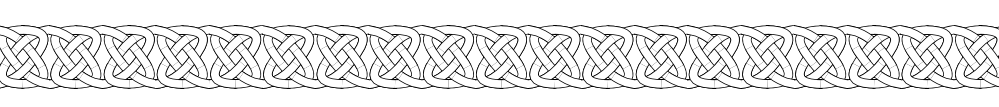
In Zeiten des Schmerzes und der Krankheit ihren Schwestern und Brüdern beizustehen, ist das Hauptanliegen eines jeden Mitglieds des Heiligen Ordens. Der Paladin kann seine magischen Kräfte auf Verwundete konzentrieren und so deren Heilung bewirken. Die Zauberkraft dient jeweils der Heilung eines einzelnen Verletzten und erfüllt all die Tapferen, die gegen die grausame Horde kämpfen, mit neuer Kraft und frischem Mut.



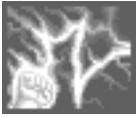
EXORZISMUS

Beschwört der Paladin die höheren Mächte des Lichts und der Reinheit, zerstreuen sich die lebenden Toten, von denen Azeroth geplagt wird, in alle Winde. „Exorzismus“ bewirkt entweder die Schwächung mehrerer Todesritter, wenn der Bann eine Gruppe einschließt, oder aber die Vernichtung einer einzelnen Kreatur. Diese Ausgeburten der Hölle scheinen stärker zu werden, je mehr dieser Kreaturen sich zusammenrotten. Daher ist der Schaden, den jede einzelne Kreatur durch diesen Zauber nimmt, umso geringer, je größer die Gruppe ist, auf die der Zauber wirkt. Dem Paladin nötigt dieser Zauber eine schier übermenschliche Anstrengung ab, und er muss sich danach eine bestimmte Zeit lang ausruhen, bevor er eine erneute Beschwörung dieses Zaubers versuchen kann.





ZAUBERSPRÜCHE DER MAGIER



BLITZ

Die Magier von Lordaeron können im Nahkampf aus ihren Händen Blitze schlagen lassen. Die Opfer durchläuft eine ungeheure Energiewelle, ganz gleich, wie stark ihre Rüstungen auch sein mögen. Da ein Blitz die Naturgewalt ist, die am einfachsten zu befehligen ist, benötigt der Magier hierfür nur einen geringen Teil seiner Mana-Energie.



FEUERBALL

Magier schätzen jene Zaubersprüche am meisten, die sich der Naturgewalten bedienen. Hierzu gehört auch der „Feuerball“, der den Handflächen des Zauberers entspringt und, einem Kometen gleich, über das Schlachtfeld fegt – und dabei mit seiner feurigen Masse alles beiseite schleudert, das seinen Weg kreuzt.



FLAMMENSCHILD

Der Flammenschild-Spruch kann als Waffe oder als Schild dienen. Er bindet die ungezügelten, chaotischen Kräfte des Feuers an die Aura des gewählten Ziels. Der Feuerwirbel des Flammenschildes begleitet den damit Verzauberten auf all seinen Wegen. Berührt der Flammenschild ein auf dem Boden befindliches Hindernis, so ruft er daran immensen Schaden hervor.



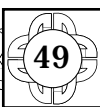
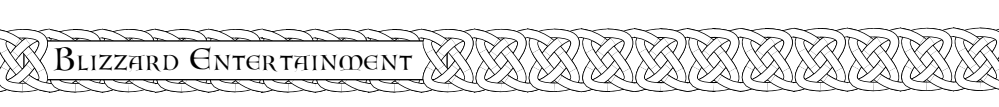
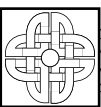
LÄHMUNG

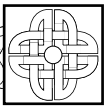
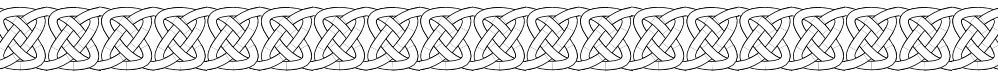
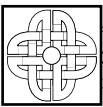
Den Magiern von Lordaeron gelang es, einen Zauberspruch zu entwickeln, der die Beweglichkeit und die Reflexe des Opfers behindert – bis hin zur Lähmung –, indem er die Substanz der Zeit um das Opfer herum verzerrt. Mit diesem Spruch kann der Magier die Offensive eines Gegners fast zu völligem Stillstand bringen. Da jedoch auch der mächtigste Magier die Zeit auf Dauer nicht bändigen kann, verflüchtigt sich der Effekt dieser Zeitverformung in dem Maße, in dem die Stärke des Spruches schwindet.



UNSICHTBARKEIT

Den heiligen Schriften entstammend, die aus den Trümmern der Abtei von Northshire geborgen wurden, verleiht dieser Zauber die Fähigkeit, das Bewusstsein anderer so zu trüben, dass sie die körperliche Existenz dessen, der das Ziel des Zaubers ist, nicht mehr wahrnehmen können. Die Person, die auf diese Weise unsichtbar wurde, kann jedoch keine Aufgaben wahrnehmen – sie kann weder angreifen noch arbeiten noch zaubern, denn wenn sie mehr tut, als sich einfach nur fortzubewegen, verflüchtigt sich der Zauber, und der Blick auf ihre Person wird wieder frei.





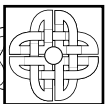
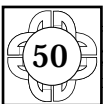
BLIZZARD

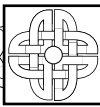
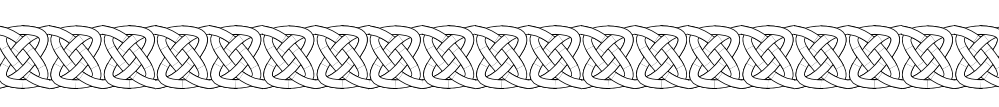
Dieser mächtige Zauberspruch ruft wilde Stürme aus den eisbedeckten Bergen von Northeron herab und entfesselt unvorstellbare Eishagel, die die Feinde des Magiers mit der Wucht Tausender eisiger Klängen angreifen. Mit „Blizzard“ können weite Teile eines Schlachtfeldes angegriffen werden, was den Spruch zu einem äußerst wirkungsvollen Zauber angesichts der Legionen orcischer Angreifer macht.



VERWANDLUNG

Der vielleicht beeindruckendste Magier-Spruch ist dieser Verwandlung-Zauber. Er verändert die körperliche Form des Ziels. Die Verwandlung lässt einen Menschen Tiergestalt annehmen, wobei nicht nur sein Körper, sondern auch sein Geist verändert wird. Der Zauber verwandelt sein Opfer in ein wildes Tier ohne Vernunft und Verstand, das auf dem Schlachtfeld auch keine Befehle mehr ausführen kann. Einen Gegenzauber gibt es für diesen Spruch zwar nicht, doch eine gewisse Schutzmöglichkeit ist vorhanden: Je mehr Stamina ein Mensch hat, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass der Zauber bei ihm greift.

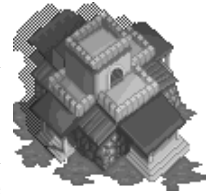




DIE GEBÄUDE DER ALLIANZ

RATHAUS

Das Rathaus dient als Handels- und Gemeindezentrum der verschiedenen Dörfer und militärischen Außenposten in Lordaeron. Als Hauptversorgungsgebäude einer jeden Siedlung ist es für die Weiterverarbeitung wichtiger Rohstoffe wie Gold und Holz bestens ausgestattet. Das riesige Heer von Arbeitern, die für den Abbau der Rohstoffe und ihren Transport zum Rathaus verantwortlich sind, lässt rund um das Gebäude emsige Betriebsamkeit entstehen. Ebenfalls im Rathaus findet die Ausbildung der Arbeiter statt. Im Laufe der Zeit kann das Rathaus zu einer Burg ausgebaut werden.



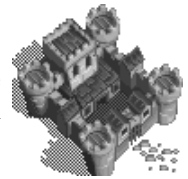
HOF

Bauernhöfe stellen einen lebenswichtigen Bestandteil der Siedlungen von Lordaeron dar. Sie produzieren die unterschiedlichsten Nahrungsmittel – nicht nur für die Arbeiter und Bewohner der Siedlung, sondern auch für sämtliche Einheiten der Armee. Wie viel Nahrung von den Höfen einer Stadt produziert werden kann, entscheidet über die Anzahl der neuen Arbeiter und Soldaten, die die Siedlung unterhalten kann. Es versteht sich von selbst, dass die Nahrungsmittelproduktion jederzeit im Auge behalten werden muss, damit die Bevölkerung immer gut ernährt ist und in der Siedlung alles reibungslos abläuft.



KASERNE

Kasernen sind riesige befestigte Bauten, die als Ausbildungsstätte und Unterkunft für die vielen Krieger der Allianz dienen. Als fester Bestandteil jeder Siedlung sorgen Kasernen für Einigkeit und gute Stimmung zwischen den Völkern. Menschliche Soldaten, Elfen, Zwerge und Gnome leben und trainieren hier friedlich unter einem Dach. Auch die Ausbildung der Ballista-Mannschaften sowie der Bau dieser Kriegsmaschinen erfolgt auf dem Kasernenareal.

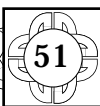
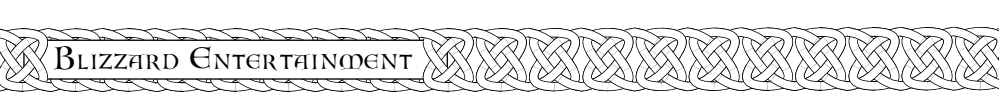
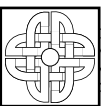


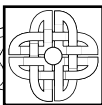
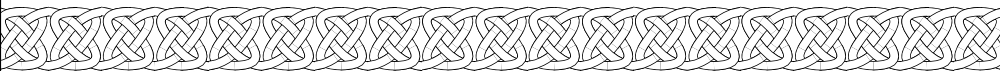
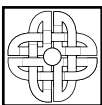
ELFEN-SÄGEWERK

Als die Elfen von Quel'thalas tiefer in die Geheimnisse der großen Eisenholz-Bäume von Northeron eindringen wollten, erbauten sie große Sägewerke und entwickelten sich zu außerordentlich geschickten Handwerkern. Ihre einzigartigen Talente stellten die Elfen in den Dienst der Allianz und tragen damit jetzt wesentlich zu einer effizienteren Holzverarbeitung bei. Die Produktion von Schiffen und Kriegsmaschinen wird durch diese Gebäude überhaupt erst möglich.



In Sägewerken findet auch die Produktion jener perfekt zugefeilten Pfeile statt, die die elfischen Bogenschützen für die Horde so gefährlich machen. Steht den Elfen-Handwerkern genügend Material zur Verfügung, können sie dank ihres handwerklichen Geschicks die Qualität ihrer Pfeile noch weiter verbessern, so dass der von diesen Pfeilen angerichtete Schaden immer größere Ausmaße annimmt. Wenn die Elfen-Ranger ihre Ausbildung in der Kaserne abgeschlossen haben, versammeln sie sich oft bei den Sägewerken, um ihre Treffsicherheit und ihre Fertigkeiten im Langbogenschießen und der Kundschafterei zu perfektionieren.





SCHMIEDE

Die Schmieden spielen in vielen Siedlungen, die auf militärischen Schutz angewiesen sind, eine wichtige Rolle. In einem ganz besonderen Ruf steht dabei ihre Kunstfertigkeit bei der Herstellung von Waffen und Rüstungen. Daneben verarbeiten sie Metalle, die die Grundlage für den Bau komplexer Gebäude bilden. Die Schmiede von Lordaeron, denen gelegentlich ihre Verbündeten, die geschickten Zwerge, mit Rat und Tat zur Seite stehen, sind in allen Nordländern für die hervorragende Qualität ihrer Waffen berühmt. Es wird erzählt, dass die Schmiede und Elfen an der Entwicklung einer Maschine arbeiten, die den Verlauf des Krieges gegen die Horde entscheidend beeinflussen könnte.



TÜRME

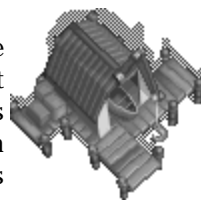
Die Spähtürme, auch „Kontrolltürme“ genannt, sind hohe, stabile Konstruktionen, die zur Überwachung der Grenzen dienen. Von hier aus können die Späher von Lordaeron feindliche Luft-Einheiten schon lange im Voraus erkennen, so dass ein Überraschungsangriff der orcischen Horde fast ausgeschlossen scheint. Das Vorhandensein von Türmen ermöglicht unseren Armeen, schnell auf alle Invasionsversuche der Orcs reagieren zu können. Die Türme lassen sich entweder mit tödlichen Bolzen ausstatten, die Ziele zu Land, zu Wasser und in der Luft durchschlagen, oder mit großen mächtigen Kanonen, die jedoch gegen Angriffe aus der Luft nichts ausrichten können.



Kontrollturm Wachturmkonone Spähturmkonone

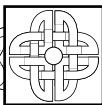
HAFEN

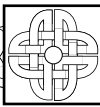
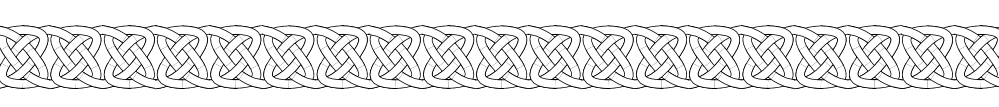
Häfen dienen in erster Linie dem Bau der verschiedenen Kriegsschiffe für die Seestreitkräfte der Allianz. Erbaut auf starken Pfählen aus Eisenholz-Bäumen, braucht man diese Uferbauten darüber hinaus für die Abnahme und Weiterverarbeitung des gelieferten Rohöls, das für den Bau der Schlachtschiffe benötigt wird. In den Häfen sind fleißige Seeleute und erfahrene Schiffsbauer beschäftigt, die ein reibungsloses Zusammenspiel innerhalb der Flotte gewährleisten.



GIESSEREI

Mit dem Bau von Gießereien wird die Konstruktion großer Schiffe wie Fähren und Schlachtschiffe möglich. Besessen von dem Wunsch, die mächtigste Flotte der Allianz zu erschaffen, brauchen diese meisterlichen Handwerker lediglich genug Rohmaterial, um immer bessere Panzerungen und Waffen für die Flotte zu entwickeln. An der Küste in der Nähe des Hafens gelegen, leisten die Gießereien einen bedeutenden Beitrag zum Aufbau und Erhalt der Kriegsflotte. Die permanente Rußschicht und die unerträgliche Hitze, die von den riesigen Schmelzöfen herrührt, veranlassen Witzbolde unter den Arbeitern immer wieder zu der Bemerkung, dass sie wohl eher in einem orcischen denn in einem von Menschenhand erschaffenen Gebäude weilen.





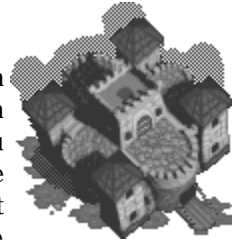
RAFFINERIE

Diese stählernen Kolosse werden zur Veredelung des Rohöls benötigt, das sowohl dem Bau und Erhalt der Flotte als auch der Konstruktion eher ungewöhnlicher Kriegsmaschinen dient. Wie die Häfen sind auch die Raffinerien an der Küste zu finden, damit die Tanker ihre Ladung direkt vor deren Toren löschen können. Durch die Weiterverarbeitung des Rohöls in einer Raffinerie wird die Menge an nutzbarem Öl, die aus einer Ladung Rohöl erzeugt wird, größer.



BURG

In großen und gut geschützten Siedlungen wird das Rathaus als Handelszentrum für Gold und Holz durch die Burg abgelöst. Die hier lebenden Handwerker haben effizientere Möglichkeiten entwickelt, um das Gold aus dem gelieferten Golderz zu extrahieren, so dass sich der Ausnutzungsgrad der Minen deutlich erhöht hat. Die Burg, die auch den Soldaten als Basis dient, ist durch hohe Granitwälle geschützt und somit viel schwerer zu zerstören als Rathäuser. Vorrückende orcische Kriegerhorden zwingen die Allianz, ihre Elite-Einheiten – die Ritter von Lordaeron und die mysteriösen Elfen-Ranger – nur an solchen Orten einzusetzen, an denen sie die Horden von weiteren strategischen Gewinnen abhalten können. Spitzt sich die Lage zu, muss die Burg möglicherweise zu einem Schloss ausgebaut werden.



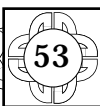
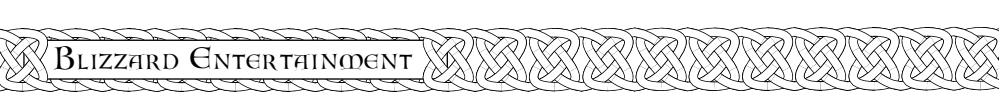
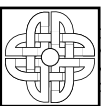
STÄLLE

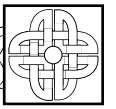
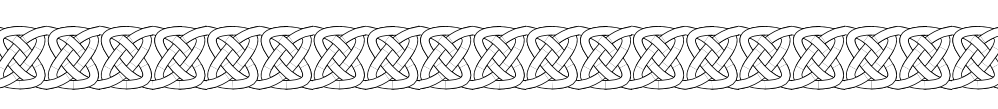
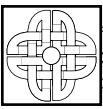
Die Ställe dienen der Unterbringung und der Zucht der viel gerühmten Streitrosser von Lordaeron. Entschlossen, diese edlen Tiere mit ihrer Schnelligkeit und Ausdauer zur idealen Ergänzung der Ritter zu machen, haben die Trainer ganze Arbeit geleistet. Die mutigen und stolzen Pferde bringen ihre Reiter sicher ans Ziel – und versorgen gleichzeitig die Bauernhöfe des Landes mit dem so sehr benötigten Dünger. Die Ställe werden von zuverlässigen Pferdepflegern und Stallburschen geführt, die sich ihrer Arbeit mit viel Hingabe widmen.



KIRCHE

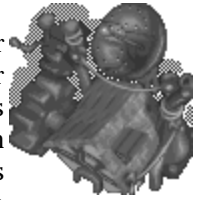
Kirchen sind die Stätten, in denen die Bevölkerung Lordaerons innere Einkehr und geistige Erbauung sucht. Einst von gottesfürchtigen Klerikern geleitet, stehen sie nun unter dem Einfluss der Paladine, die den Menschen in den schweren Zeiten des Krieges Trost und Halt geben. An diesem Ort der Heilung und Zuversicht versammeln sich die heiligen Krieger, um ihren Glauben zu stärken. Durch Meditation, Gebet und Opfer entdecken die Paladine hier neue Möglichkeiten, ihre heilenden und geistigen Kräfte zu bündeln.





ERFINDER-GNOM

Die Erfinder-Gnome sind sehr geschickt in der Entwicklung merkwürdiger, aber wirkungsvoller Kampfmaschinen. Zu den vielen bizarren Erfindungen zählt der Flugapparat, der sich hoch über Länder und Meere erhebt, genauso wie das unerklärliche Unterseeboot, das sich unter der Meeresoberfläche bewegen lässt. Den Gnomen ist auch die Weiterentwicklung einer Technik zu verdanken, mit der sich aus Öl verschiedene chemische Substanzen gewinnen lassen, die sich zur Fertigung von Schießpulver und Sprengkörpern eignen. Auch wenn die Gnome ein wenig eigenbrötlerisch, ja exzentrisch scheinen, so kann doch niemand an ihrem Wert für die Allianz auch nur den geringsten Zweifel hegen.



TURM DER MAGIER

Gewundene Spitzen aus lebendigem Felsgestein bilden das Fundament der Magiertürme, deren schimmernde Aureolen aus reiner, mystischer Energie dazu dienen, die Ehrfurcht gebietenden magischen Schilde aufrecht zu erhalten, die gegen die Horden der Orcs gerichtet sind. Diese Türme bergen unheilvolle Geheimnisse in ihrem Innern, die allein die Magier von Lordaeron zu erforschen wagen. Die Magiertürme, die in enger Verbindung mit der violetten „Zitadelle von Dalaran“ stehen, ermöglichen es den Magiern, unbehelligt vom geschäftigen Treiben der Siedlungen und ihrer Einwohner, an der Enthüllung geheimnisvoller Zauberformeln zu arbeiten.



GREIFENHORST

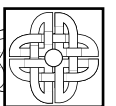
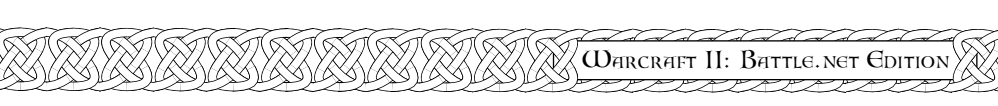
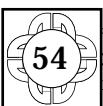
Schon von ferne erheben sich drohend die kolossalen Umriss des Greifenhorstes und geben eine schauerliche Ahnung von dem sagemuwobenen Tier, das darin haust. Von den Zwergen aus festem Urgestein herausgehauen, erfüllt der Greifenhorst die Herzen all derer mit Furcht und Schrecken, die die Greifenreiter als ihre Feinde betrachten. Tief im Inneren dieser massigen Felsen wohnen die Greifenreiter, und hier befinden sich auch die Werkstätten der Zwerge, in denen Sättel und Harnische gefertigt werden.

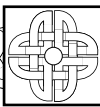
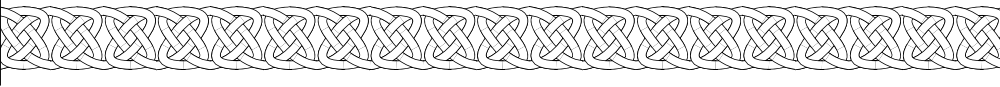


Die magische Schmiede im Mittelpunkt des Horstes gilt bei den Zwergen als Heiligtum. Hier schmiedeten sie jene Zauberwaffen, die als Sturmhämmer bekannt sind. Wird ein solcher Hammer geworfen, so trifft er mit der Wildheit des Blitzes und mit der Wucht des Donners. Diese vernichtende Waffe und ihr unbezähmbarer Geist machen die Greifenreiter zu den unangefochtenen Herren der Lüfte.

SCHLOSS

Die mächtigen Schlösser von Lordaeron bilden den Mittelpunkt großer Garnisonsstädte. Wie andernorts ins Rathaus oder in die Burg, bringen die Arbeiter das Gold und Holz nun hierher, auf dass es klug und umsichtig im ganzen Land verteilt werde. Diese Bollwerke gegen eine mögliche Invasion werden durch stark gesicherte Befestigungsanlagen geschützt, die sie in der Tat uneinnehmbar machen. Die Schlösser verkörpern die Stärke der Völker der Allianz sowie ihren unerschütterlichen Entschluss, die Menschheit gegen die orcischen Horden zu verteidigen.





DIE EINHEITEN DER ALLIANZ IM ÜBERBLICK

BODENEINHEITEN



Arbeiter



Rathaus



Soldat



Kaserne



Elfen-
Bogenschütze



Kaserne



Sägewerk



Elfen-
Ranger



Kaserne



Sägewerk



Ausbau zur
Burg



Ballista



Kaserne



Sägewerk



Schmiede



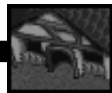
Ritter



Kaserne



Schmiede



Ställe



Paladine



Kaserne



Schmiede



Ställe



Ausbau der
Kirche



Demolier-
Gnom



Erfinder-
Gnom



Magier



Turm der Magier

LUFT-EINHEITEN



Flugapparat



Erfinder-
Gnom



Sägewerk



Greifenreiter



Greifenhorst

SEE-EINHEITEN



Oltanker



Hafen



Zerstörer



Hafen



Fähre



Hafen



Gießerei



Schlachtschiff



Hafen



Gießerei



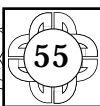
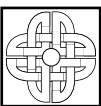
Unterseeboot

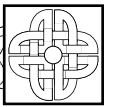
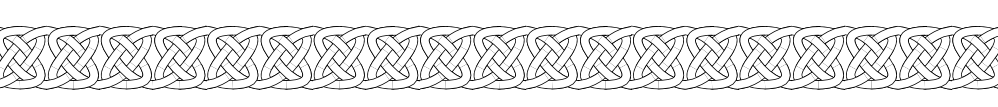
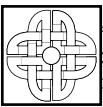


Hafen

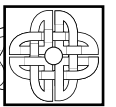
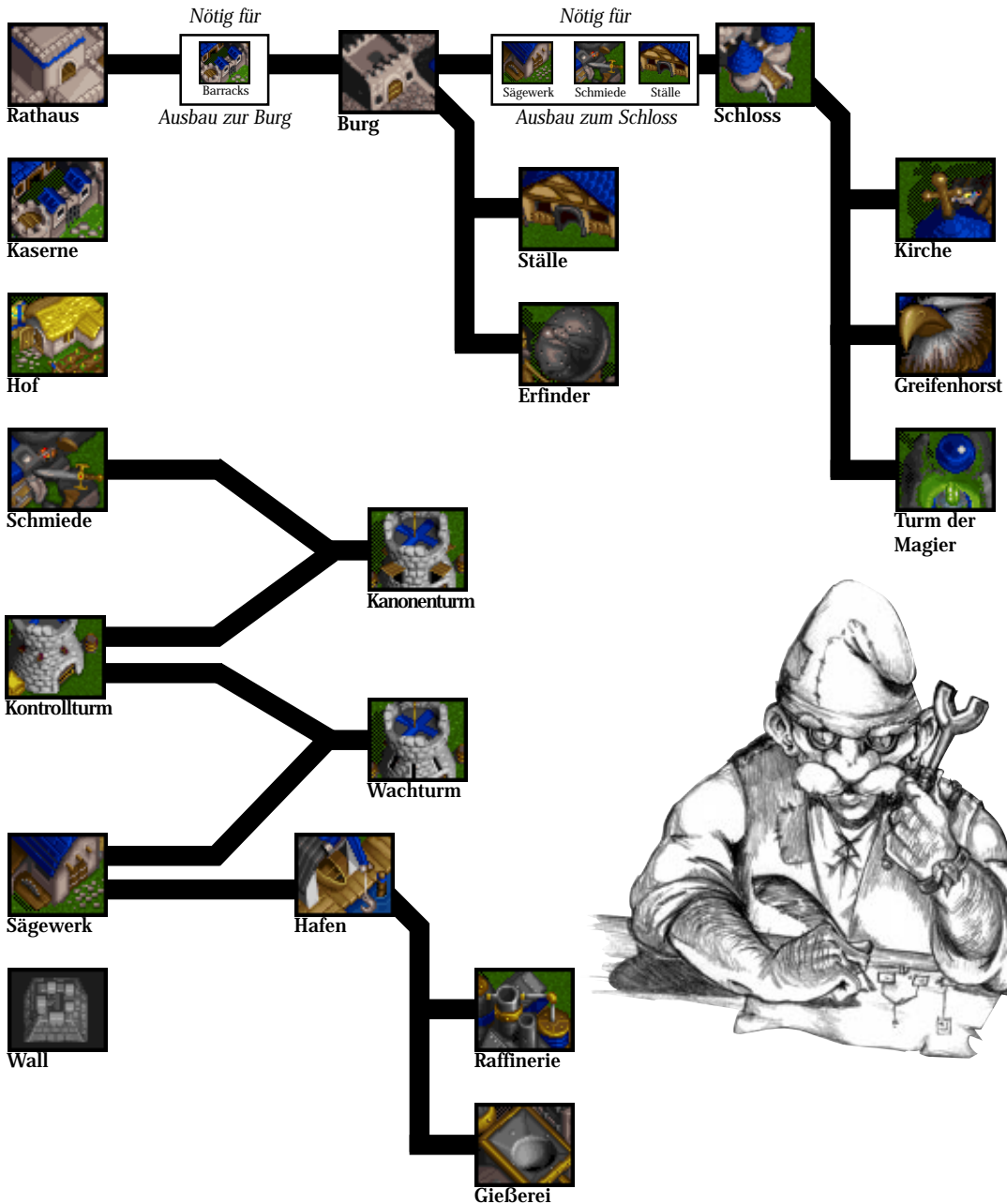


Erfinder-
Gnom





DIE GEBÄUDE DER ALLIANZ IM ÜBERBLICK





METZEN · 85

Die geschichte der orcischen eroberung

(wie von Gul'dan, dem Häuptling des Stormreaver-Clans, niedergeschrieben)





Der Aufstieg des Schattenrates

Wie eine Naturgewalt der Verwüstung und Zerstörung donnerten wir über die Lande der Draenei und vernichteten alles, was wir erblickten. Kein Leben, das wir geschont hätten. Kein Gemäuer, das stehen geblieben wäre. Die wenigen Spuren, die noch von der einstigen Existenz der Draenei zeugten, waren die blutgetränkten Felder und der scharfe, beißende Geruch der mächtigen Siegesfeuer. Die Draenei waren ein schwaches Volk gewesen – unseres handstreichartigen Feldzuges eigentlich gar nicht würdig. Wenn solchen einfachen Siegen dennoch eine Bedeutung zukommt, dann die, die Unterlegenen nicht auf aufsässige Gedanken kommen zu lassen ...

Es ist schon immer so gewesen mit meinem Volk – die Massen mit ihren wilden, brutalen Neigungen lassen sich von jenen, die im Besitz der Macht sind, leicht manipulieren. Machtgier ist die wahre Kraft, die die zerstörerische Maschinerie der orcsischen Horde antreibt. Diejenigen, die davon träumen, an dieser Macht teilzuhaben, scharen sich um die bluttriefenden Clan-Banner. Doch ohne einen gemeinsamen Feind gehen die Führer der Clans immer wieder blindwütig aufeinander los. Die Lust an der Zerstörung treibt diese Narren an. Und vor nichts haben sie Respekt, außer vor der Macht.

Ich bin Gul'dan – der größte aller Hexenmeister und Gründer des Siebenten Zirkels des Schattenrates. Niemand kennt die dunkle Anziehungskraft absoluter Macht besser als ich.

In der Phase meines Lebens, die man landläufig Jugend nennt, erlernte ich beim Schamanen meines Clans die Orc-Magie. Mit meiner natürlichen Begabung, die kalten Negativenergien des „Sogs der Unterwelt“ in gewünschte Bahnen zu lenken, erwarb ich mir auch bei den anderen Schamanen bald beachtliches Ansehen. Ich wusste, dass selbst Ner'zhul, der größte meiner Lehrmeister, neidisch auf mich blickte, als meine Fähigkeiten stärker und stärker wurden.

In mir brannte ein weitaus größerer Ehrgeiz als in meinen Meistern und in den anderen Schülern meines Ranges. Ihre visionäre Kraft war durch ihr Bestreben, der Sache der Horde zu dienen, beschränkt. Mich interessierte die Horde mit ihren kleinlichen Querelen nicht. Mich interessierte auch unsere Welt, über die wir uneingeschränkt herrschten, nicht. Mich beherrschte allein der Gedanke, die sich ins Unendliche windenden Geheimnisse des Großen Dunklen jenseits zu ergründen. Ich hatte angefangen, geheime Experimente mit Energien durchzuführen, die mich in Dimensionen führten, in die mich meine sogenannten Lehrer schon lange nicht mehr begleiten konnten. Zu jener Zeit geschah es, dass ich ein Wesen entdeckte, das über ungeheure Kräfte verfügte – den Dämonen Kil'jaeden. Seine herzlose Wildheit ließ mich in Ehrfurcht erstarren. Seine furchteinflößenden Kräfte walten zu sehen, bedeutete, beinahe selbst von ihnen verschlungen zu werden. In den flüchtigen, fiebrigen Alpträumen, in die er mich hinabzog, streifte mich das innerste Wesen dessen, was im Jenseitigen liegt. In mir begann der unbändige Wunsch Wurzeln zu schlagen, das alles verzehrende Toben unirdischer Stürme auf Befehl entfesseln zu können und unversehrt in den sterbenden Herzen brennender Sonnen zu stehen.

Die Unterweisungen von Kil'jaeden machten mir klar, wie begrenzt selbst meine Einsichten bisher gewesen waren. Ich hörte von alten Dämonenvölkern und magischen Urdimensionen, von denen sonst niemand wusste. Ich erfuhr, dass es verstreut in der Dunkelheit jenseits des Himmels Welten ohne Zahl gab. Welten, zu denen ich die Horde vielleicht einst führen würde, wie das nur jemand mit meinen Fähigkeiten konnte. Obwohl ich bei meinem Volk auf der dunklen roten Welt der Draenei blieb, lernte ich bald, mein Ich in die Tiefen des Sogs zu entsenden. Das flüsternde Chaos dort brachte mich beinahe um den Verstand. Und obwohl es so schien, als würde das meinen Tod bedeuten, gab ich dem unwiderstehlichen Drang nach, meine Entdeckungsreise fortzusetzen, bis ich schließlich, losgelöst von meiner körperlichen Existenz, die flüsternden Stimmen vernahm. Damals sprach ich zum ersten Mal mit den Toten ...





Die Verehrung der Ahnen steht im Mittelpunkt der orcischen Religion. Während beinahe alle Clans daran glaubten, dass unsere toten Vorfahren uns aus den Weiten einer verlorenen Welt des Chaos beobachteten und leiteten, hielt ich diese Vorstellung eher für ein Produkt religiöser Verblendung als für eine realistische Einschätzung. Im Sog der Unterwelt entdeckte ich jedoch, dass die Geister der Toten tatsächlich fortbestehen. Ich erfuhr, dass sie ihre endlose schweigende Wacht über die Clans in der Hoffnung hielten, einen Weg zu finden, ihrem Dasein lebloser Qual zu entkommen. Damals wurde mir klar, dass die Geister der Toten für jeden, der sie sich gefügig machen konnte, ein nützliches Werkzeug sein würden.

Jahre gingen ins Land. Meine Lehrzeit unter Kil'jaeden hatte es mir ermöglicht, der mächtigste Hexenmeister zu werden, den die Clans seit vielen Generationen hervorgebracht hatten. Ich nahm in der Horde die Stellung eines geachteten Führers ein, aber wie immer herrschten starke Spannungen zwischen den Clans. Nach der Vernichtung der Draenei war nichts übrig geblieben, das die Bestie Krieg hätte weiter nähren können. Nach Jahrhunderten der Gewalt hatten wir unsere Welt zu guter Letzt ganz erobert. Jetzt, da es keine Feinde mehr gab, die es zu zerschlagen galt, und keine neuen Länder mehr zu erobern waren, war unter den Clans die völlige Anarchie ausgebrochen. Schon die kleinsten Unstimmigkeiten zwischen ihnen führten unweigerlich zu bewaffneten Auseinandersetzungen und schwerem Blutvergießen. Jeder Clan-Führer, der den Versuch unternahm, die Oberherrschaft an sich zu reißen, fand sich alsbald dahingeschlachtet. Ich wusste, dass für mich die Zeit gekommen war, den Mantel der Macht zu fordern, auf den ich so lange verzichtet hatte.

Ich versammelte rasch die wenigen Hexenmeister um mich, bei denen ein Funken des Wunsches zu verspüren war, die läppischen Zwistigkeiten unter den Clans ein für alle Male hinter sich zu lassen. Diesen Hexenmeistern ließ ich das Wissen der Toten zuteil werden, indem ich sie unter meiner Anleitung in geheimen Ritualen Verbindung mit den Geistern des Sogs der Unterwelt aufnehmen ließ. Jene, die nicht fähig waren, die Kräfte zu kanalisieren, die ihnen dort begegneten, wurden vernichtet. Die Mitglieder unseres Zirkels und die dunklen Geister, deren Energien wir zu beschwören gelernt hatten, schlossen einen Pakt, und ich nutzte meinen hohen Rang unter den Hexenmeistern, um anderen in aller Heimlichkeit meine Gedanken einzugeben, während ich sie gleichzeitig unempfindlich machte gegen die Anwandlungen der blutrünstigen Massen. So wurde der Schattenrat geboren.

Innerhalb weniger Monate hatte der Schattenrat bei allen wichtigen politischen Angelegenheiten der Horde seine Finger im Spiel. Nichts geschah, ohne dass wir davon Kenntnis hatten, und vieles, was geschah, war von uns so geschickt eingefädelt, dass selbst die Clan-Führer von unseren Ränken nichts ahnten. Ehe ein halbes Jahr verstrichen war, zogen wir innerhalb der Horde nahezu alle Fäden. Doch trotz aller geheimen Machenschaften lag über uns schweigend und unheilverkündend der Schatten des Dämons Kil'jaeden.

In dem Bestreben, unser magisches Wissen zu mehren, gründete ich eine Schule für eine neue Disziplin der Magie, die als „Totenbeschwörung“ oder „Nekromantie“ bekannt wurde. Dort begannen wir, junge Hexenmeister in die alten Geheimnisse von Leben und Tod einzuweihen. Diese sogenannten Nekrolyten studierten – unter der Anleitung Kil'jaedens – die dunkle Magie und erwarben schließlich



METZEN • 55

Gul'dan der Hexenmeister





die Macht, die Körper soeben Verstorbener wieder zum Leben zu erwecken und zu steuern. Doch jeder Sieg – jeder Erfolg – hinterließ in mir ein Gefühl der Leere, das ich nicht zu füllen vermochte. In mir reifte die Erkenntnis, dass der Schattenrat meinen Zwecken nur bedingt dienen konnte und dass ich über noch größere Macht verfügen musste, wollte ich der wahre Bestimmer unseres Schicksals werden.

Die Meister der Kraft – Medivh und Blackhand

Es herrschte vorübergehend Ruhe in der Horde. Doch obwohl der Schattenrat die sich bekriegenden Clans mit dem Versprechen, dass man unserer sterbenden Welt bald entkommen werde, im Zaume hielt, war mir bewusst, dass sich dieser Zustand – wie auch der Friede mit den Draenei – lediglich als eine kurze Atempause erweisen würde, sollte ich nicht bald neue Länder entdecken, die die Orcs erobern konnten. Inmitten solcher Überlegungen wurde ich eines Nachts aufgeschreckt, als aus dem Turm der Hexenmeister Schreie an mein Ohr drangen. Dort angekommen, fand ich etliche Schüler in tiefer Trance, ihre Gesichter schmerzverzerrte Fratzen. Die Hexenmeister, die ich eingehend befragte, konnten mir lediglich sagen, dass sie in ihren Träumen die Gegenwart von etwas gespürt hatten, das sie sich nicht erklären konnten. Ich kehrte zu meiner Festung zurück, zutiefst verwirrt, dass das Wesen – was immer es gewesen sein mochte – nicht versucht hatte, an mich heranzutreten.

Ich wandte mich an Kil'jaeden um Rat. Auch er war von diesem Wesen gestreift worden – von einer Macht, unvergleichlich größer als jede andere, mit der er je in Berührung gekommen war. War es der Hauch einer Kraft, die stark genug war, diesen erbarmungslosen Dämon das Fürchten zu lehren, oder war es mein eigener Kleinmut – ich floh. Scheinbar eine Ewigkeit lang hastete ich ziellos durch den Sog der Unterwelt.

Es geschah während meiner Flucht, dass das Wesen schließlich mit mir Verbindung aufnahm. Es verströmte nie gekannte Macht, doch es mangelte ihm an der gefühllosen Selbstbeherrschung, die Kil'jaeden eigen war. Mein Verstand schien der Furcht, die mich umklammert gehalten hatte, Herr zu werden. Ich wusste, sollte es mir gelingen, das Begehren dieser Macht zu errahnen, dass ich mich ihrer für meine Zwecke würde bedienen können. Das Wesen gab sich als Medivh, Zauberer aus einer fernen Welt, zu erkennen. Wir verständigten uns nicht mit Worten, sondern indem wir unser Bewusstsein vorsichtig vereinigten. Seinem Geist schienen keine Grenzen gesetzt, aber seine Gedanken bewegten sich mit einer solchen Geschwindigkeit, dass es schwer war, etwas von ihm zu erfahren. Er jedoch, so spürte ich, las in mir wie in einem offenen Buch – und erlangte mehr und mehr Kenntnisse über die Orcs und unsere Magie. Ich hätte niemals so viel von ihm erfahren können wie er von mir, deshalb löste ich mich bald wieder aus unserer geistigen Verbindung.

Ich wollte Kil'jaeden um Rat ersuchen, doch als ich ihn rief, weigerte er sich zu antworten. Irgendetwas sagte mir, dass er seine Schüler aus Furcht vor diesem Medivh im Stich gelassen hatte. Einmal mehr fand ich mich in tiefem Zweifel an meinen Kräften. Konnte



METZEN • 55

Der Dämon Kil'jaeden





ich mich mit einem Wesen messen, das meinem eigenen Meister Furcht einflößte? Wieder begab ich mich in den Sog der Unterwelt, durchstreifte ihn für mehrere Wochen und vergaß darüber beinahe die Unruhe, die mich bewogen hatte, meine Kräfte in Frage zu stellen. Dann, eines Nachts, erschien mir Medivh im Traum ...

„Du fürchtest mich, weil du mich nicht kennst. Erkenne meine Welt und verstehe deine Furcht. Dann fürchte dich nicht mehr.“

Mir fehlte die Kraft, mich dem zu entziehen, was nun folgte ...

... kahle Einöden ...
... dunkle Sümpfe, in denen es von Lebewesen wimmelt ...
... endlose Felder mit grünem Gras ...
... Wälder mit gigantischen Bäumen ...
... Ackerland, das reiche Ernte trägt ...
... Städte, bewohnt von stolzen, starken Wesen ...

Landschaften erschienen mir, tauchten auf und versanken viel zu schnell wieder, als dass ich sie hätte begreifen können. Und dann ... etwas ... ein flüchtiges Bild, das in meiner Seele ein unruhiges Verlangen hinterließ ...

... tief unter dem Ozean, dunkel und verfallen, doch immer noch atmend ...
... immer noch durchströmt vom ureigensten Lebensblut der Erde ...
... eine uralte Macht ...
... uralt und schrecklich ...

Ich erwachte, wohl wissend, dass mein Traum kein Traum gewesen war. Medivh hatte mir seine Welt gezeigt, obwohl er wusste, dass die Horden sich nicht zufrieden geben würden, solange seine Welt nicht unser sei ...

Ich traf mich mit den Mitgliedern des Schattenrates, um mich wegen der Visionen, die wir gehabt hatten, zu besprechen. Obwohl eine lange Debatte entbrannte, was wohl die wahren Absichten dieses Medivhs seien, unterrichtete ich den Schattenrat davon, dass sich uns bald ein Pfad auftun würde, auf dem wir unserer Welt entfliehen konnten. Ich beabsichtigte, uns mit Medivhs Hilfe einen Weg in seine Welt zu bahnen; dann würden wir sein Volk ebenso unterwerfen, wie wir alle anderen Völker unterworfen hatten, die uns im Wege waren. Obwohl Medivh vielen Hexenmeistern mit seinen Bildern von einer neuen Welt erschienen war, beschlossen wir doch, das Wissen darum für uns zu behalten. Die nicht dem Schattenrat angehörenden Hexenmeister, denen die Visionen ebenfalls erschienen waren, wurden von uns beseitigt. Denn so viel stand fest: Würde das Geheimnis verraten, ehe von unserer Seite die notwendigen Vorkehrungen getroffen werden konnten, würden sich die Clans gegenseitig zerfleischen. Wochen vergingen ohne das kleinste Zeichen von Medivh. Meine Versuche, mit ihm in Verbindung zu treten, waren erfolglos. Es war, als ob er jede Spur von sich getilgt hätte. Manche Mitglieder des Rates gaben die Hoffnung auf, dass er je wiederkehren würde.

... und dann tat sich der Riss auf ...

Es dauerte beträchtliche Zeit, bis der Riss ausreichend vergrößert war, um dem massigen Körper eines Orcs Durchlass zu gewähren. Die ersten Späher, die von der anderen Seite zurückkehrten, schienen durch das, was sie gesehen hatten, völlig den Verstand verloren zu haben. Wir ließen uns von diesen anfänglichen Fehlschlägen nicht abschrecken, und weitere Expeditionen bestätigten uns, dass die Welt





jenseits des Risses dem verblüffend glich, was wir in unseren Visionen erblickt hatten. Mit den vereinten Kräften des Schattenrates und sämtlicher Hexenmeister-Clans der Horde gelang es uns, den geheimnisvollen Riss weiter zu vergrößern und ein Tor zu schaffen. Dieses Tor benutzten wir, um eine große Anzahl Orcs in das unbekannte Land zu schicken. Auf der anderen Seite des Risses errichteten wir einen Vorposten, von dem bald die ersten Kundschafter aufbrachen.

Die Spione berichteten, dass die Bewohner jener Welt „Menschen“ genannt wurden, und ihre Länder unter dem Namen Azeroth bekannt waren. Wir stellten fest, dass diese Menschen ein schwaches Volk waren, das seine Felder bestellte und ländliche Gegenden liebte. Ich fürchtete schon, dass sie sich ebensowenig als Herausforderung erweisen würden wie die Draenei und die Kampfgrier der orcischen Kriegsmaschinerie nicht lange stillen würden. Die Clan-Führer, von Blut- und Kriegslust berauscht, kamen überein, dass es an der Zeit sei, unsere sterbende Welt zu verlassen und Anspruch auf die Länder von Azeroth zu erheben.

Während der Schattenrat im Hintergrund der Horde die Fäden zog, blickten die Massen zu den Clan-Führern als ihren Gebietern auf. Zwei der Mächtigen nahmen eine herausragende Stellung ein und wurden von allen geachtet und gefürchtet – Cho'gall, der Oger-Magier des Twilight's Hammer-Clan, und Kilrogg Deadeye vom Bleeding Hollow-Clan. Von diesen beiden Clan-Führern erwartete man, dass sie die Horde zu einem schnellen Sieg über die Menschen führen würden. Und als die Orcs nach und nach durch den Riss in Azeroth einsickerten, begannen Cho'gall und Kilrogg mit den Planungen für den Überfall auf die Festung Stormwind.

Der Angriff auf Stormwind wurde zur Katastrophe. Die Horde, die nicht damit gerechnet hatte, auf nennenswerte Gegenwehr zu stoßen, rannte blind gegen die feindliche Festung an. Doch überraschenderweise wurde sie von den Soldaten der Allianz zurückgeschlagen. Dann entsandte die Allianz berittene Krieger auf muskel- und sehnenstrotzenden Bestien, um unsere Truppen zu vernichten. Die Menschen zwangen die Orcs zum Rückzug in das Sumpfland, in dem sich unser Vorposten und das Tor befand. Und hätten wir nicht durch Zaubersprüche einen schützenden Mantel aus Schatten über uns beschworen, wäre uns auch diese Flucht noch missglückt. Diese schämliche Niederlage stürzte die Horde ins Chaos. Cho'gall und Kilrogg bezichtigten einander der Unfähigkeit und gaben sich gegenseitig die Schuld an dem Fehlschlag, worauf sich die Orcs schnell in zwei Lager spalteten. Der Schattenrat suchte verzweifelt nach einer Lösung, um das Blutvergießen, das bald unvermeidlich sein würde, zu verhindern. Allein, die Hitzköpfigkeit der Orcs machte es unmöglich, an ihre Vernunft zu appellieren. Mir wurde klar, dass es eines starken Führers bedurfte, der die Clans unter seinem Befehl zu einen vermochte – und der selbst im Zaum gehalten werden konnte. So stieß ich zum ersten Mal auf Blackhand, den Zerstörer ...

Blackhand, Oberhaupt des noch jungen Blackrock-Clans und Raider in der Sythegore-Truppe, war bei den meisten Orcs hoch angesehen. Wichtiger jedoch war, dass er ungeheuer gierig und damit leicht auf unsere Seite zu ziehen war. Mit Hilfe des Schattenrates erhob ich den ungeduldigen Blackhand auf den Hörnerthron des orcischen Kriegsherrn. Eines muss man Blackhand zugute halten – er war ein unbarmherziger Herrscher, der seinen Kriegern Furcht und Schrecken einflößte. Während die Horde sich um Blackhand scharte und die anderen Clan-Führer ihn als Oberbefehlshaber akzeptierten, war es in Wirklichkeit ich, der die Politik bestimmte, indem ich Blackhand mal erpresste, mal bestach.

Mit Blackhands Aufstieg zum Kriegsherrn war in der Horde wieder Ruhe eingekehrt. aufs Neue zeigte sich mir das Antlitz Medivhs, der inzwischen eher Herr seiner magischen Fähigkeiten zu sein schien als Herr seines Verstandes. Medivh wandte sich mit dem Ansinnen an mich, die Horde möge das Königreich von Azeroth zerstören und ihn zum Herrn über dessen Volk machen; als Gegenleistung bot er mir alles Erdenkliche, vom kostbarsten Schatz bis zum wertlosesten Plunder. Ich versicherte ihm, dass seine Welt schon so gut wie unser





sei, und dass er der Horde nichts zu bieten hätte, was sie dazu bewegen könnte, auf seinen Vorschlag einzugehen. Darauf verzog sich sein Gesicht zu einer höhnischen Fratze, und er zeigte meinem inneren Auge das Bild eines alten Grabmals, in das der Name des Dämonenlords Sargeras eingemeißelt war. Das Grabmal von Sargeras! Der Dämonenlord, der einst meinen späteren Lehrer Kil'jaeden unterwiesen hatte, lag in dieser lächerlichen Welt begraben! Das Schicksal hatte entschieden, denn Kil'jaeden hatte mir berichtet, dass das verschollene Grabmal absolute Macht enthielt – genug Macht, um den, der über sie gebot, gleichsam zu einem Gott zu machen. Medivh gelobte, mir zu verraten, wo das Grabmal zu finden sei, wenn ich die Horde zur Vernichtung seiner Feinde ausschicken würde ...

Und so führte die orcische Horde den Krieg gegen das Königreich Azeroth.

Der erste Krieg des orcischen Aufstiegs

Wir entrissen den Menschen die Länder Azeroths und machten alles dem Erdboden gleich, was unsere Augen erblickten. Mein persönlicher Todesengel, die Halb-Orcin Garona, meuchelte Azeroths Herrscher, König Llane, und brachte mir sein Herz. Doch während die Horde sich anschickte, Azeroth und die erbärmlichen Würmer, die es verteidigten, in die Knie zu zwingen, erlitt ich, was meine eigenen Pläne betraf, einen schweren Rückschlag.

Ein Teil der Menschen stürmte Medivhs Turm und verwickelte den wahnsinnigen Magier in einen direkten Kampf. Als sein Körper von den Schwertern Azeroths aufgeschlitzt und zerrissen wurde, begann Medivh, telepathische Schockwellen durch die Astralebene zu schicken, die selbst meine vorzüglichen Schutzwälle mit Leichtigkeit hinwegfegten. Ich versuchte noch, in das Bewusstsein des Magiers einzudringen und ihm die Lage des Grabmals zu entreißen. Aber ehe ich die Information finden konnte, wurde Medivh von den Menschen hingestreckt. Da ich mich zum Zeitpunkt seines Temporal Todes in seinem Bewusstsein aufhielt, erlitt ich ein schweres Trauma und verfiel in eine lang anhaltende Bewusstlosigkeit.

Wochenlang schlief ich wie tot, streng bewacht von meinen treuen Hexenmeistern. Als ich schließlich das Bewusstsein wiedererlangte, erfuhr ich, dass sich die Machtverhältnisse in der Horde verändert hatten. Blackhand war getötet worden. Ohne mich, der ihm mit Magie und Rat zur Seite stand, war Blackhand einem



*Orgrim Doomhammer präsentiert
Blackhands Haupt*





Überraschungsangriff durch Orgrim Doomhammer, einen seiner stärksten und scheinbar ergebensten Gefolgsleute, zum Opfer gefallen. Doomhammer beeilte sich, seine Machtstellung innerhalb der Horde zu festigen, und rechtfertigte den Mord an Blackhand, indem er gefälschte Beweise vorlegte, die seine Behauptung erhärten sollten, dass Blackhand als Kriegsherr unfähig war.

Es schien, als ob das Schicksal mir einen harten Schlag versetzt hatte. Orgrim Doomhammer ließ nichts unversucht, die wahren Hintermänner im Mächtenspiel der Horde zu entlarven. Schließlich schnappten seine Kundschafter meine Dienerin Garona und brachten sie unter Folter dazu, die Existenz und den Aufenthaltsort des Schattenrates preiszugeben. Ich hatte sie für standhafter gehalten.

Da er sich vom Schattenrat als Führer der Horde bedroht fühlte, unternahm Doomhammer mit seinen Wolfreitern einen Überraschungsangriff auf meine Zitadelle nahe den Ruinen der Festung Stormwind. Die Hexenmeister, die nicht auf den Überfall durch Orgrim vorbereitet waren, leisteten den Angreifern Widerstand, solange es ihre magischen Kräfte erlaubten. Da ihnen jedoch keine Zeit für das Auffrischen ihrer Energien blieb, konnten sie Orgrims Zorn nicht standhalten. Am Ende trug der Doomhammer den Sieg davon. Alle Hexenmeister, die überlebten, wurden als Verräter an der Horde gebrandmarkt. Die öffentlichen Hinrichtungen trugen dazu bei, meine Position zu schwächen und seine zu stärken ...

Ich wurde vor Orgrim geschleppt und ausführlich verhört, ob und inwieweit ich in die Machenschaften des Schattenrates verwickelt gewesen sei. Stark geschwächt durch das Trauma, das ich bei Medivhs Tod erlitten hatte, und durch die Anstrengung während der Schlacht, die mich viel Energie gekostet hatte, musste ich mir eingestehen, dass es mir unmöglich war, dem Kriegsherrn zu drohen oder ihm etwas anzuhaben. Orgrim legte mir dar, dass er nun die Macht über die Horde hatte und dass er nicht so leicht zu beeinflussen war wie sein Vorgänger. Das Funkeln in seinen Augen und der kalte

Stahl an seiner Seite unterstrichen seine Entschlossenheit eindrucksvoll. Aber so leicht würde ich mich nicht geschlagen geben. Obgleich er die Oberhand behalten hatte, erinnerte ich ihn daran, dass ich durch den Tod der anderen Hexenmeister der letzte wahre Magier in der Horde war.

Orgrim, den sein Sieg leichtsinnig gemacht hatte, stimmte mir zu, dass ich mich vielleicht noch als nützlich erweisen könnte, und er erklärte sich bereit, mich am Leben zu lassen – aus Großzügigkeit und Gnade. Ich schwor mir, dass ihm diese Worte eines Tages an seinem Grab wieder einfallen würden.

Obwohl Doomhammer seinen Argwohn mir gegenüber nie ganz ablegte, gelang es mir, ihn davon zu überzeugen, dass die Raiders sich mit den Söhnen von Blackhand verbündeten und sich gegen ihn erheben wollten. Obwohl dies nicht der Wahrheit entsprach, war Orgrim Blackhands Söhnen, Rend und Maim, gegenüber schon von alleine misstrauisch geworden. So löste er die vielköpfige Wolfreiter-Truppe auf und versetzte ihre Mitglieder zu den diversen Gattungen der Grunzer. Um meine „Loyalität“ gegenüber Orgrim und der Horde zu beweisen, versprach ich, ein Heer von Untoten



METZEN · 53

*Gul'dan unterwirft sich
Doomhammer*





zu erschaffen, das allein ihm treu ergeben sein würde. Obwohl Doomhammer mir nicht völlig vertraute, fand er die Idee doch verlockend genug, um mir zu gestatten, in Klausur zu gehen und diese neue Legion zu erschaffen.

Trotz der Hilfe meiner Nekrolyten war mein Versuch, ein Untoten-Heer zu erschaffen, nicht von Erfolg gekrönt. Versagen und Schwäche war das Einzige, das ich von diesen Laffen zu erwarten hatte. Obwohl ich wusste, dass es ihnen nicht am guten Willen, sondern am Können gefehlt hatte, ließ ich sie vor einem Altar antreten und nahm einem nach dem anderen das Leben. Im Gefolge ihrer Hinrichtung würden die Nekrolyten endlich meiner Schöpfung, dem vollkommenen untoten Diener, Nahrung geben.

Unter Ausnutzung der wenigen Beziehungen, die ich innerhalb der Horde noch hatte, konnte ich mehrere Leichen der Ritter von Azeroth, die schon vor langer Zeit den Tod gefunden hatten, an mich bringen. In diese unförmigen, verfaulten Körper pflanzte ich das Unsterbliche der Höchsten Mitglieder des Schattenrates ein, die sehr wohl willens waren zurückzukehren, um auf ein Neues Schrecken und Verwüstung zu verbreiten. Ich gab jedem von ihnen ein edelsteinbesetztes Schwert, mit dessen Hilfe sie die unirdischen Kräfte, die sie zu entfesseln beabsichtigten, besser bündeln konnten. In die Edelsteine war die rohe Energie nekromantischer Magie eingeträufelt, gewonnen aus den gerade erschlagenen Nekrolyten. So wurden die Ritter des Todes geboren.

Orgrim Doomhammer zeigte sich sehr angetan von den Todesrittern. Obwohl die Geister des Schattenrates mir weiterhin treu ergeben waren, täuschten sie Loyalität gegenüber dem Kriegsherrn vor. Orgrim war sehr zufrieden, dass ich mein Versprechen erfüllt hatte, und erlaubte mir, meiner Wege zu gehen.

Ich werde mich in Geduld üben und auf den rechten Augenblick abwarten; ich werde den treuen Diener spielen, bis meine Zeit gekommen ist, um diesem anmaßenden, vorlauten Emporkömmling zu beweisen, wer von uns beiden der Größere ist. Meinen Plan, das Grabmal Sargeras' zu finden, verfolge ich weiter. Ich habe mich der Unterstützung der Stormreaver versichert für den Tag, an dem ich mich endlich an Orgrim ob der unverschämten Verbrechen, die er an mir begangen hat, rächen werde ...

Der Tag rückt näher – und Doomhammer kann nicht wissen, welches Grauen ihn erwartet,

denn ich bin Gul'dan ...
Ich bin die Inkarnation alles Finsteren.
Niemand widersetzt sich mir.
Die Clans der Horde



METZEN · 55





Die Clans der Horde

Blackrock-Clan

Anführer: *Orgrim Doomhammer*

Flagge des Clans: *Rot*

Geschichte: Obwohl viele Jahre Krieg den Blackrock-Clan zahlenmäßig dezimiert haben, ist er immer noch der stärkste der orcischen Horde. Unter ihrem langjährigen Anführer, Blackhand der Zerstörer, hatten die Blackrocks rasch an Einfluss und Stärke gewonnen und waren während des Ersten Krieges für zahllose Siege über die Menschen verantwortlich. Orgrim Doomhammer – auch als der „Meuchelmörder“ bekannt – erschlug den grausamen, aber unvorsichtigen Blackhand hinterrücks und ernannte sich selbst zum Anführer und Kriegsherrn der Horde. Der Blackrock-Clan diktiert weiterhin den Verlauf des Krieges und übt Druck auf die schwächeren Clans der Horde aus, um Orgrims Führungsanspruch zu sichern. Die Blackrocks sind Doomhammer bedingungslos ergeben, und ein jeder würde für ihn in den Tod gehen.

Raum: Blackrock Spire, Azeroth



METZEN • 99

Stormreaver-Clan

Anführer: *Gul'dan der Hexenmeister*

Flagge des Clans: *Blau*

Geschichte: Die Stormreaver sind ein kleiner, aber mächtiger Clan, dessen Geschichte mit der Ankunft der Horde in Azeroth ihren Anfang nahm. Hexenmeister Gul'dan – der letzte seiner Zunft – ist uneingeschränkter Herrscher seines Clans. Gul'dan war einst mittels seiner nichtsahnenden Marionette Blackhand heimlicher Machthaber über die Horde, hatte aber feststellen müssen, dass der scharfsinnige Doomhammer ihm keinerlei Vertrauen und Sympathie entgegenbrachte. Dies zwang Gul'dan dazu, den Stormreaver-Clan zu gründen, um sich vor etwaigen Übergriffen Orgrims zu schützen. Mit der Hilfe seines Clans will Gul'dan das verschollene Grabmal des Dämonenlords Sargeras finden. Laut Überlieferung beherbergt das Grabmal unvorstellbare Macht – Macht, die Gul'dan besitzen möchte.

Raum: Stormwind, Azeroth und Balor, Azeroth





Twilight's Hammer-Clan

Anführer: Cho'gall der Oger-Magier

Flagge des Clans: Violett

Geschichte: Der Twilight's Hammer-Clan hat sich in die Vorstellung verrannt, dass die Horde als Kündler und Reiter der Apokalypse über alle Länder herfällt und sie verwüstet. Es ist ihnen eine heilige Genugtuung, alles zu vernichten, was ihnen gewahr wird. Der Clan, der von dem gerissenen Oger-Magier Cho'gall geführt wird, pflegt gute Beziehungen zu Gul'dan und dessen Stormreaver-Clan. Für den Twilight's Hammer-Clan hat der Glaube an seine heilige Aufgabe der Auslöschung Vorrang vor der Treue zur Horde.

Raum: Northshire, Azeroth



METZEN · 88

Black Tooth Grin-Clan

Anführer: Rend und Maim, die Söhne von Blackhand

Flagge des Clans: Schwarz

Geschichte: Der Clan war ursprünglich eine Untergruppe des Blackrock-Clans, spaltete sich aber bereits vor dem Einfall der Horde nach Azeroth ab. Nachdem ihr Vater von Orgrim Doomhammer als Kriegsherr der Orcs abgelöst worden war, setzten sich Rend und Maim zum Ziel, die Kontrolle über ihre Sippe zu gewinnen, ohne sich dabei Doomhammer direkt in den Weg zu stellen. Dem Black Tooth Grin-Clan – dafür bekannt, dass sich jeder als Zeichen seiner Zugehörigkeit und Treue zum Clan einen Zahn ausschlägt – obliegt die Aufgabe, das gefürchtete Portal zu bewachen und zu erhalten. Die Einigkeit des Clans könnte einer schweren Belastungsprobe ausgesetzt werden, sollte sich für Rend und Maim die Gelegenheit ergeben, den Status ihres Vaters zurückzuerobern und seinen Tod zu rächen.

Raum: Der schwarze Sumpf, Azeroth



METZEN · 88

Bleeding Hollow-Clan

Anführer: Kilrogg Deadeye

Flagge des Clans: Grün

Geschichte: Geschichte: Der Bleeding Hollow-Clan war vor der Wanderung der Orcs nach Azeroth einer der größten Clans der Horde. Unter der Führung des betagten Kilrogg entfesselte der Clan die ganze erbarmungslose Wildheit, die es den Orcs erst ermöglichte, viele Jahre lang siegreich Krieg zu führen. In Anerkennung seiner vernichtenden Einsätze auf dem Schlachtfeld hat man nun den Clan mit der Aufgabe betraut, den Betrieb der Raffinerien im besetzten Khaz Modan zu leiten. Für die schlachterprobten Krieger, die vor allem dem Blackrock-Clan eng verbunden sind, haben die Interessen der Horde Vorrang vor allem anderen.

Domain: Ironforge, Khaz Modan



METZEN · 88





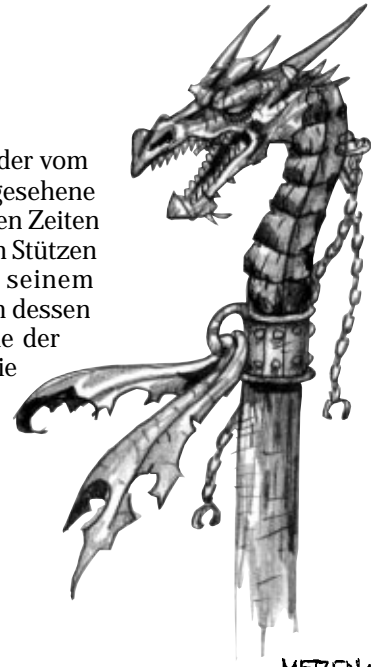
Dragonmaw-Clan

Anführer: Zuluhed

Flagge des Clans: Weiß

Geschichte: Geschichte: Der Dragonmaw-Clan, der vom Schamanen Zuluhed geführt wird, ist eine kleine, aber hoch angesehene Sippe innerhalb der Horde. Der Clan entstand bereits lange vor den Zeiten der Hexenmeister und wurde in Azeroth schnell eine der stärksten Stützen von Blackhand. Nach dessen Ableben hielt der Clan an seinem Treueschwur zu Blackhand fest und stellte sich in den Dienst von dessen Söhnen und deren Clan. Mit Hilfe dunkler magischer Kräfte, die der alte Schamane auf sie herabrief, gelang es den Dragonmaw, die Drachenkönigin Alexstrasza gefangen zu nehmen und damit die Drachen von Azeroth vorerst gefügig zu machen.

Raum: Grim Batol, Khaz Modan



METZEN • 99

Burning Blade

Anführer: Keinen

Flagge des Clans: Orange

Geschichte: Burning Blade ist weniger ein Clan als eine Naturgewalt. Ein unberechenbarer Haufen geisteskranker Orcs, die nur eins im Sinn haben – zu plündern und zu zerstören, ohne Rücksicht auf den eigenen Leib und das eigene Leben. Die führerlose Schar wird von den Ogern in Schach gehalten und von den Orc-Clans nur in höchster Bedrängnis auf den Gegner losgelassen; die Clan-Mitglieder kennen keinerlei Loyalität und sind allzeit bereit, jeden zu bekriegen, der ihnen als Drohung erscheint – auch ihre orcischen Verbündeten.

Raum: Nomadisierend



METZEN • 99





Die Land-Einheiten der Horde



Peon

In der Hierarchie der Orcs sind sie ganz unten angesiedelt: Die Peons – nicht mehr wert als das niederste Tier der Horde – eignen sich hervorragend für alle Knochenarbeiten wie das Bäumefällen, das Goldschürfen und das Schleppen von Lasten. Sie müssen auch zum Bauen und Reparieren von Gebäuden herhalten. Devot, wie sie sind, tun sie alles, um sich bei ihren Aufsehern einzuschmeicheln.



Grunzer

Die Orcs, die zumindest den Hauch einer Ahnung von Kriegsführung haben, können zum Grunzer ausgebildet werden. Diese wortkargen Dreschflegel der Horde, mit schweren Äxten und zerbeulten Rüstungen ausgestattet, kämpfen bis zum Umfallen, wenn möglich dem ihrer Feinde, sonst ihrem eigenen. Der Horde und den Clans sind sie treu ergeben. Sie sind kampfeslustern und gebärden sich auch so. Sie wollen nur eines: in die Schlacht ziehen und alles niedermetzeln, was sich ihnen in den Weg stellt.



Axtwerfer-Troll

Die Trolle von Lordaeron, zu denen auch die Axtwerfer zählen, wurden jahrelang von Menschen, Zwergen und Elfen ausgebeutet. Das Auftauchen der orcischen Horde bot ihnen die Gelegenheit, sich mit Gleichgesinnten zu verbünden und Rache an ihren vielen Feinden zu nehmen. Sie sind intelligenter als die dumpfen Orcs und setzen ihre Wurfäxte sehr gezielt ein. Ihre geschickten Angriffs- und Rückzugsstrategien in Verbindung mit Wendigkeit, Reichweite und der Fähigkeit, fliegende Feinde vom Himmel zu holen, machen die Trolle zu einem wertvollen Element der orcischen Horde.



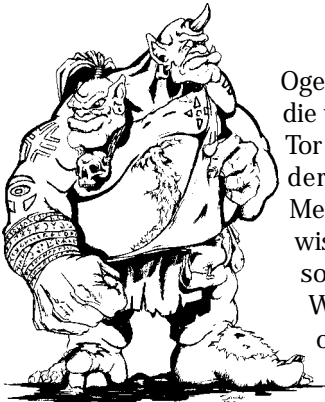


Berserker-Troll



Berserker gehören zu einer blutrünstigen Troll-Sekte, die sich der Vernichtung ihrer verhassten Feinde, der Elfen, verschrieben hat. Nach vielen Experimenten mit seltsamen Chemikalien und Tränken, die ihnen von den Kobold-Alchimisten zusammengemixt wurden, verfügen die Berserker jetzt über zahlreiche merkwürdige Fähigkeiten, die sie in der Hitze des Kampfes zu wahren Kampfmaschinen machen, die durch nichts aufzuhalten sind. Berserker sind robuster und weitaus stärker als die meisten Trolle und verwandeln sich – einmal losgelassen – in einen alles mit sich reißenden Wirbelsturm aus Tod und Vernichtung.

Oger

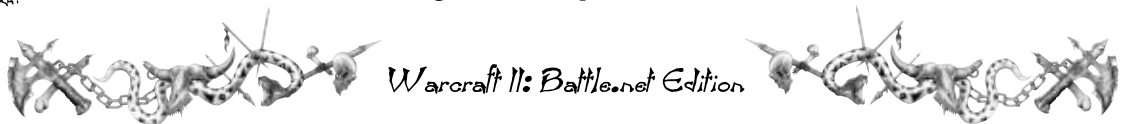


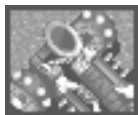
Oger sind die monströsen, zweiköpfigen Verbündeten der Orcs, die von Hexenmeister Gul'dan nach dem Ersten Krieg durch das Tor nach Azeroth geschleust wurden, um unnötige Streitigkeiten innerhalb der orcischen Reihen im Keim zu ersticken. Aufgrund der ständigen Meinungsverschiedenheiten und Zänkereien zwischen den beiden Köpfen wissen sie weniger als der niedrigste Peon, was sie eigentlich wollen und sollen. Doch dank ihrer unvorstellbaren Kraft und außergewöhnlichen Widerstandsfähigkeit zählen sie zu den wildesten Kriegern innerhalb der orcischen Horde.

Oger-Magier



Ursprünglich waren die Oger-Magier eine kleine Gruppe äußerst loyaler Befehlsempfänger, die von Gul'dan in intrigante und arglistige Hexer verwandelt wurden. Unter Verwendung der Runen von Caer Darrow konnte Gul'dan den ahnungslosen Geschöpfen die magischen Fähigkeiten längst verstorbener Hexenmeister einverleiben. Einst schwerfällig und einfältig, können die von Gul'dan verwandelten Oger-Magier nun ihre tödliche Magie mit großer Behendigkeit einsetzen. Sie stehen darin ihren niederen Verwandten in nichts nach, die vernichtende Schläge gegen alles führen, was sich ihnen in den Weg stellt. Allerdings sind die Oger-Magier mittlerweile auch noch gerissen und hinterhältig geworden – sie dienen der Horde nur dann, wenn es in ihre eigenen Pläne passt.





Katapult

Spitz zugefeilte Hörner, von denen das Blut jener Unglücklichen tropft, die nicht schnell genug beiseite gingen, sind das Erste, was vom orcischen Katapult zu sehen ist.

Schon allein sein grausiger Anblick lässt die Soldaten der Menschen massenhaft erzittern und in nackter Panik flüchten. Die klobigen, mit Rädern ausgerüsteten Maschinen verschleudern tödliche Brandgeschosse über große Strecken, die beim Aufprall explodieren und verheerenden Schaden anrichten – die zerstörerische Macht dieser riesigen Kriegsmaschinen ist überall im Land gefürchtet.



Todesritter

Die Soldaten der Finsternis wurden von Gul'dan als Ersatz für die niedergemetzelten Hexenmeister ins „Leben“ gerufen. Er erschuf diese

Abscheulichkeiten aus den Leichen der Ritter von Azeroth, die im Ersten Krieg getötet wurden, und träufelte ihnen das Unsterbliche der Höchsten Mitglieder des Schattenrates ein. Zusätzlich ausgestattet mit den magischen Fähigkeiten, die den von Gul'dan getöteten Nekrolyten entzogen wurden, beherrschen die Todesritter nun alle elementaren Zaubersprüche, die den Feinden der Horde den sicheren Tod bringen.



Randalier-Kobold

Die boshaften Randalier-Kobolde sind in der Horde für ihre unglaubliche Zerstörungswut bekannt. Ausgestattet mit äußerst explosiven

Stoffen, können diese teuflischen Goblinabkömmlinge feindliche Gebäude und ganze Geschützanordnungen dem Erdboden gleichmachen. Obwohl die Randalierer als aufsässig und unberechenbar gelten, haben sie sich mittlerweile als unverzichtbar für die Orcs erwiesen.





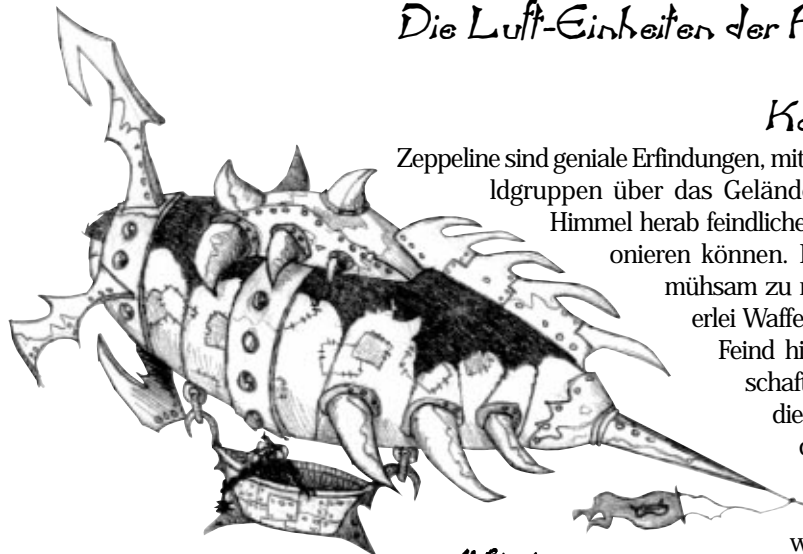
Die Luft-Einheiten der Horde

Kobold-Zppelin

Zeppeline sind geniale Erfindungen, mit denen kleine Koboldgruppen über das Gelände gleiten und vom Himmel herab feindliche Stellungen ausspionieren können.



Die Zeppeline sind schwerfällig, mühsam zu manövrieren, verfügen über keinerlei Waffen und sind bei einem Angriff dem Feind hilflos ausgeliefert. Ihre Flugeigenschaften, ausgezeichnete Fernsicht und die Fähigkeit, Unterwassereinheiten des Feindes zu erspähen (wie das bei allen Luft-Einheiten der Fall ist), machen sie jedoch zu einem wesentlichen Bestandteil des Spionagenetzes der Horde.



M. SAMIA

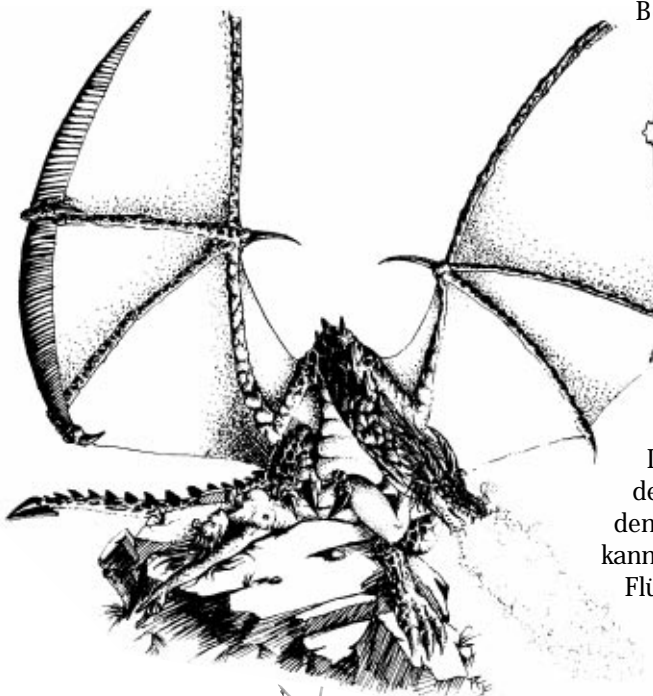
Drache

Drachen sind die Ureinwohner der wilden Nordländer Azeroths. Sie suchen die Abgeschiedenheit und hatten über die Jahrhunderte hinweg wenig Kontakt mit ihren dem Boden verhafteten Nachbarn.



Rend und Maim, die Anführer des Black Tooth Grin-Clans, hielten die Fäden in der Hand, als es dem Dragonmaw-Clan gelang, Drachenkönigin Alexstrasza in seine Gewalt zu bringen. Durch die Gefangennahme ihrer Königin wurden die majestätischen Geschöpfe gezwungen, sich der Horde zu unterwerfen. Alexstraszas Abkömmlinge werden nun vom Dragonmaw-Clan dazu abgerichtet, die Feinde der Horde zu vernichten.

Drachen verfügen sowohl über unglaubliche Kraft als auch über ein hohes Maß an Intelligenz und stellen die mächtigste Waffe der Horde dar. Das vernichtende Feuer, das aus den Schlünden ausgewachsener Drachen lodert, kann zahllose Feinde verschlingen, und ihre starken Flügel tragen sie unermüdlich durch die Lüfte.





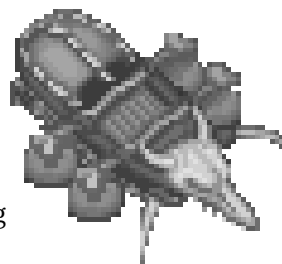
Die See-Einheiten der Horde



Öltanker

Die orcischen Tanker sind, da sie dem Transport von Öl und nicht dem von Waffen oder Truppen dienen, rohe Konstruktionen, kaum mehr als klapprige, hölzerne Laderäume.

Ihre Besatzung besteht aus einer Meute Orcs, die nur unwesentlich fähiger sind als gewöhnliche Peons. Abgesehen davon, dass die Schiffsbesatzungen imstande sind, Tanker zu steuern, entspricht ihr Aufgabenbereich ansonsten dem anderer Handlanger – sie bauen Ölbohrtürme und transportieren Rohöl, das dann, je nach dem Ermessen ihrer Vorarbeiter, seiner Weiterverarbeitung und Verwendung zugeführt wird.



Troll-Zerstörer

Zerstörer sind schnelle und furchterregend aussehende Langboote, die dazu eingesetzt werden, in gegnerische Flottenverbände einzubrechen und an feindlichen Schiffen und deren Begleit-Zeppeleinen großen Schaden anzurichten. Die barbarischen Trollbesatzungen brennen darauf, Kriegsschiffe der Allianz in Gefechte zu verwickeln und den Elfen-Zerstörern Bullauge in Bullauge gegenüberzustehen.



Fähre

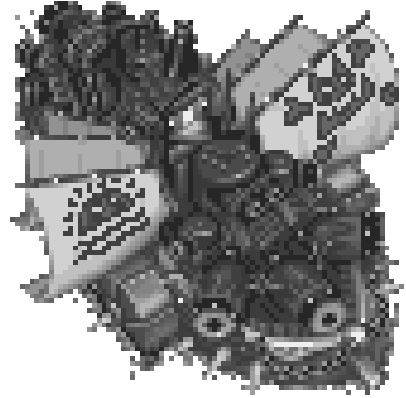
Fähren sind große, einfache Transporter, dazu bestimmt, Truppen der Horde über größere Gewässer zu befördern. Die langsamen, massigen Schiffe sind mit magischen Schutzschilden ausgestattet, die Feindfeuer abwehren sollen. Als Begleitschutz gibt die Horde ihren Fähren meist Zerstörer und Kampfpötte mit auf den Weg. Manche tollkühnen Transporterbesatzungen scheren sich aber nicht darum, sondern suchen auf direktem Kurs Feindberührung.





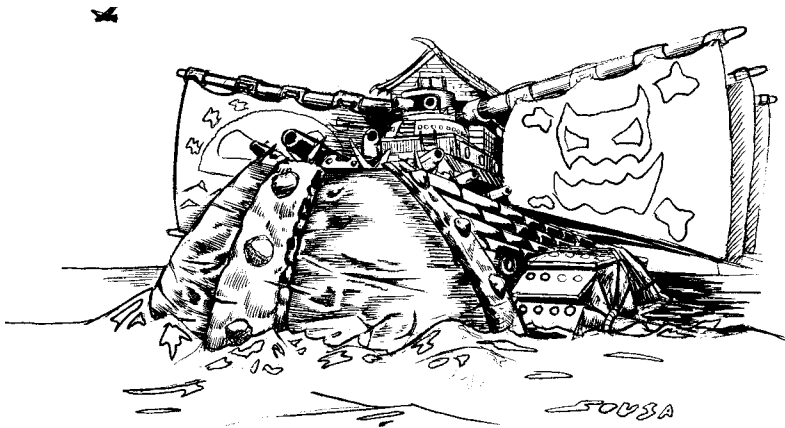
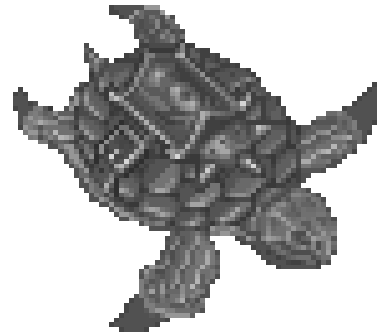
Oger-Kampfpott

Diese gigantischen Kriegsschiffe sind die wichtigste Waffe der finsternen Armada der Horde. Schwer bewaffnet und gepanzert, sind die Kampfpötte regelrechte schwimmende Festungen mit dem größten Vernichtungspotential unter den orcischen See-Horden. Ihre gegenüber den Schlachtschiffen geringere Geschwindigkeit hat diese Ungetüme nicht daran gehindert, auf den Gewässern Azeroths schon nach kurzer Zeit wegen ihrer unerbittlichen Angriffe auf die Verbände der Allianz besonders gefürchtet zu sein.



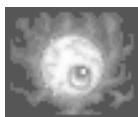
Riesenkröte

Diese Meeresschildkröten haben ihren natürlichen Lebensraum in den südlichen Meeren und wurden vom Stormreaver-Clan eingefangen. Die schwerfälligen Kolosse werden durch machtvolle Unterwerfungszauber unter Kontrolle gehalten. Sie tragen wasserdichte Aufbauten auf ihrem Rückenpanzer und werden von den Orcs als Unterseeboote eingesetzt. Da sich die Riesenkröten unter Wasser fast lautlos bewegen, können sie sich Feindverbänden nähern, ohne von diesen entdeckt zu werden, und deren Position den Flotten der Horde melden. Die Riesenkröten können nur von Türmen, von Luft-Einheiten und von Unterseebooten entdeckt werden. Die tollkühnen Kobolde, die sie steuern, versuchen, feindliche Schiffe zu vernichten, indem sie sie mit gefährlichen, dampfgetriebenen Kanistern, gefüllt mit zerstörerischen Flüssigkeiten, beschießen, die selbst die stärkste Panzerung durchdringen können.





Bannsprüche der Oger



Auge von Kilrogg

Der Oger-Magier lässt dabei die Erscheinung eines frei schwebenden unkörperlichen Auges entstehen, das er durch die Lüfte steuern und mit dem er auf feindliche Truppen und Stellungen blicken kann. Dieses immer wachsame Auge, benannt nach dem großen Anführer des Bleeding Hollow-Clans, übermittelt seinem Meister das Gesehene und gibt ihm so Kenntnis von den Ländern, die es überquert, und von dessen Bewohnern. Nach einiger Zeit löst sich das Auge zwar auf, doch der Oger-Magier vergisst nicht, was er über das Terrain erfahren hat.



Kampfrausch

Mit diesem Zauber wird ein Mitstreiter in Kampfrausch versetzt, so dass er in einen Zustand wilder Raserei verfällt und wie ein Berserker wütet. Ein Kämpfer, der von diesem Rausch erfasst wird, richtet unter seinen Feinden weitaus mehr Schaden an, als es ihm normalerweise möglich wäre. Obgleich dieser Zauber für gewöhnlich keine dauerhaften Nachwirkungen hinterlässt, ist es durchaus schon vorgekommen, dass ein bereits kampflüsterner Orc unter seinem Bann endgültig durchgedreht hat ...



Runen

Mit dem alten und mächtigen Runen-Zauber kann der Oger-Magier eine tückische Falle stellen, die Pechvögeln zum Verhängnis wird, die mit zu wenig Umsicht ihres Weges gehen. Wenn diese Runen explodieren, richten sie bei allen, die sich in der Umgebung aufhalten, verheerenden Schaden an. Es ist allerdings möglich, die Runen durch sorgfältiges, aufmerksames Studieren des Bodens rechtzeitig zu entdecken. Die chaotischen Kräfte, aus denen dieser Zauber besteht, können nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden und töten Verbündete wie Gegner. Schlägt diese Warnung nicht sorglos in den Wind – schon allein die Nähe der Runen ist gefährlich, denn wenn ihr Kraftfeld verfliegt, dann explodieren sie, als sei ihre magische Energie von einem unachtsamen Fuß ausgelöst worden.





Bannsprüche der Todesritter



Hauch der Finsternis

Indem sie ihre Keulen mit der finsternen Essenz von Hel einreiben, können die Todesritter ihrem Gegner Lebensenergie entziehen. Ihre Fähigkeit, diese Energie dann über kurze Entfernungen gezielt abzufeuern, ist weit gefürchtet. Die Wirkung dieses Zaubers auf die Lebenden ist verheerend; umso besorgniserregender ist, dass der „Hauch der Finsternis“ im magischen Arsenal dieser erbarmungslosen Reiter dennoch nur einen untergeordneten Zauberspruch darstellt.



Todesmantel

„Todesmantel“ ist eine besonders wirksame Abwandlung des Spruchs „Hauch der Finsternis“. Indem der Todesritter die nekromantischen Kräfte der Unterwelt durch seine dämonische Gestalt bündelt, erschafft er ein Feld dunkler Energie, das jedem, der mit ihm in Berührung kommt, Lebenskraft entzieht. Diese Lebenskraft wird aufgezehrt und mehrt die Energien desjenigen, der den Zauber wirkt, sei es Freund oder Feind. Diese eisige Umarmung des Todes kann durchaus nützlich sein ... für diejenigen, die sie einzusetzen wissen.



Hast

Indem der Zauberer den Ablauf erhöht, mit der ein Körper Lebensenergie erzeugt, kann er einem Wesen große Geschwindigkeit verleihen. Sämtliche Bewegungen eines solcherart Verzauberten sind schneller als die eines gewöhnlichen Gegners – gerade auf dem Schlachtfeld ein unschätzbare Vorteil. Die Wirkung des Spruches „Hast“ hält jedoch nur kurze Zeit an.



Unheilige Rüstung

Dieser uralte Nekromanten-Zauber verwandelt einen Teil der Lebenskraft des mit ihm Verzauberten in eine unstoffliche Rüstung. Diese magische Rüstung schützt ihren Träger dann für eine begrenzte Zeit vor jeglichem Angriff. Lässt der Zauber, der die Rüstung mit ihrem Träger verbindet, nach, so schwindet auch die Unverwundbarkeit.





Verwesung

Die lichtlosen wirbelnden Wolken, die die Todesritter mit diesem Zauber beschwören, können alles, was sich ihnen in den Weg stellt, verrotten und verfaulen lassen.

„Verwesung“ vermag alles zu verschlingen: Fleisch, Knochen, Holz, selbst den härtesten Stahl. Die dichten Wolken mit ihrem verdorbenen Inhalt senken sich auf die Erde und lösen sich nach kurzer Zeit wieder auf; alles, was von ihnen bleibt, ist eine Spur des Todes.



Wirbel

Bei diesem Zauber werden die Winde der Unterwelt gebündelt. Wen sie erfassen, wird mit unbändiger Gewalt hin- und hergewirbelt. Im Tosen dieser Orkanwinde knicken Masten wie Streichhölzer und zerfetzen Hauptsegel wie mürbes Pergament. Ihr ohrenbetäubendes Heulen macht es unmöglich, den in ihrem Wirbel Gefangenen Befehle zuzurufen, so dass die Unglücklichen ihnen hilflos ausgeliefert sind, bis der Zauber verebbt.



Tote erstehen lassen

Dieser finstere Zauber ist das letzte Vermächtnis der orcischen Nekrolyten, die kurz nach dem Ersten Krieg vernichtet wurden. Der Todesritter kann die Leichen erst kurz zuvor Verstorbener zum Leben erwecken und diese Monstren gegen seine Feinde schicken. Dieser schreckliche Zauber ist die stärkste Waffe der Todesritter, da mit ihr die Streitmacht der Horde durch ein gewaltiges Heer von Untoten verstärkt wird.





Die Gebäude der Orcs

Bauernhof

Bauernhöfe erzeugen die von den Arbeitssklaven und den Truppen im Feld benötigten Nahrungsmittel. Ist nicht genügend Nahrung vorhanden, können keine neuen Einheiten angeheuert werden. Das Grundnahrungsmittel der Orc, und hierin unterscheiden sie sich nicht im Geringsten von ihren Cousins, den Trollen und Ogern, ist Fleisch. Um ihren Hunger nach Fleisch zu stillen, werden Wildschweine gefangen und gemästet. Da diese in den meisten Regionen im Überfluss zu finden sind, gehören sie zu den ständigen Begleitern der hartgesottenen Truppen auf ihren Gewaltmärschen. Wenn die Tiere abends über dem Lagerfeuer brutzeln, stößt man gerne mit einem soliden Krug Met auf sie an.



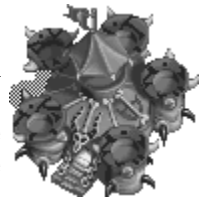
Haupthaus

Dieses Gebäude dient in den Orc-Siedlungen meist vielen Zwecken, vom einfachen Treffpunkt bis hin zur Befehlszentrale. Da die niedrigen Peons sich für Kämpfe nicht eignen, werden sie hier in handwerklichen Tätigkeiten wie Bauen, Reparieren und Ernten ausgebildet. Außerdem werden hier wichtige Rohmaterialien gesammelt und weiterverarbeitet. Im Haupthaus herrscht stets reges Treiben, da die Peons immer emsig bemüht sind, ihre Aufseher zufrieden zu stellen. Mit zunehmendem Wohlstand werden stärkere Verteidigungsmaßnahmen benötigt, und das Haupthaus kann dann zu einer Festung ausgebaut werden.



Kaserne

In einer Orc-Siedlung wird nichts höher geschätzt als die Kaserne. Dort gibt es die nötigen Einrichtungen, um Orc-, Troll- und Oger-Truppen für den Kampfeinsatz auszubilden. Von früh bis spät dringen aus der Kaserne das Klirren von Säbeln und die Schlachtrufe von Axtwerfern – und erinnern so die Vorübergehenden ständig an die kriegerische Mentalität der Horden.



Troll-Sägewerk

Das aus dem Stamm eines alten Eisenholz-Baumes herausgearbeitete Sägewerk wird für die Weiterverarbeitung des Rohstoffs Holz benötigt. Die seit Jahrhunderten in den Wäldern des hohen Nordens lebenden Trolle haben eine einzigartige Methode der Holzgewinnung entwickelt: Indem sie die Bäume mit einer extrem flüchtigen, alchimistischen Lösung behandeln, können sie große Baumbestände abtöten und aufweichen. Dies ist zwar sowohl für die Peons als auch für den Erdboden äußerst gefährlich, erleichtert aber das Fällen der Bäume beträchtlich. Die Trolle haben es bei der Herstellung ganz spezieller Wurfäxte inzwischen zu einer wahren Meisterschaft gebracht, und sie werden nicht müde, die Äxte, ebenso wie ihre Fertigkeit im Umgang mit ihnen, weiter zu perfektionieren. Berserker-Trolle kommen oft zu diesen Eisenholz-Bäumen, um dort die Tränke zu verdauen, die sie von den Kobold-Alchimisten erhalten haben. Mit Hilfe dieser Tränke können sie ihre Äxte weiter werfen oder auch ihre Sicht verbessern. Auch Heilungsprozesse sollen nach dem Schlucken des richtigen Tranks schneller verlaufen. Diese Fähigkeit zu schneller Regeneration ist eine der auffälligsten und unglaublichsten Eigenschaften der Berserker-Trolle.





Nick 150

Schmiede

Die Orcs, die in den Schmieden arbeiten, sind selbst Kriegsveteranen. Da sie um die Bedeutung von gutem Stahl wissen, entwickeln sie stets neue Techniken und Verfahren, um die Qualität ihrer Waffen und Rüstungen noch zu verbessern. Des Weiteren schmieden sie wichtige Stahlteile für den Bau des Tod bringenden Katapults und helfen mit ihrem handwerklichen Geschick bei der Fertigung der komplizierten mechanischen Teile, mit denen Wurfkraft und Zielgenauigkeit dieser gewaltigen Maschinen erhöht werden. Auch bei der Erweiterung von Gebäuden greift man nicht selten auf die Kenntnisse dieser Experten zurück.



Wachturm

Die Wachtürme, die sich hoch über die Baumwipfel erheben, ähneln primitiven Hütten, denn sie werden genau wie diese einfachen Gebäude mit Hilfe aller möglichen Tierknochen und riesiger Stoßzähne zusammengebastelt. Diese luftigen und höchst nützlichen Ausguckplattformen eignen sich bestens dazu, die feigen und hinterlistigen Menschenstreitkräfte von oben zu erspähen, und jede Orc-Siedlung ist bemüht, ihre Verteidigungsbereitschaft durch den Bau von Wachtürmen zu verbessern. Gebäude dieser Art sind ausbaubar. Je nach Ausbaustufe können von ihnen tödliche Geschosse auf näher rückende Feinde geschleudert werden. Oder die Feinde, ob zu Wasser oder zu Lande, werden mit einem explosiven Regen eingedeckt.



Kontrollturm



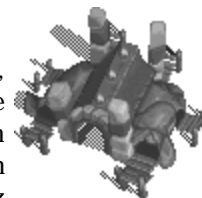
Wachturmkano



Spehkanone

Hafen

Obgleich ein orcischer Hafen mehr nach einem wilden Durcheinander aus Stein, Mörtel und billigem Holz als nach einer funktionalen Einrichtung aussieht, sind diese schäbigen Gebäude für die Kriege der Orcs die vielleicht wichtigsten Bauwerke. In seinen Werften werden Kampfpötte, Fähren sowie Öltanker gebaut, des Weiteren dienen die Häfen als lebenswichtige Verbindungsglieder zwischen den über ganz Lordaeron verstreuten Clans. Außerdem verfügen Häfen über einfache Raffinerieanlagen, die von Tankern mit Öl beliefert werden. Die Häfen werden von den faulen, schlampigen Orcs betrieben, die es meist nur mit Mühe und Not schaffen, Produktion und Wartung halbwegs pünktlich abzuwickeln.



Gießerei

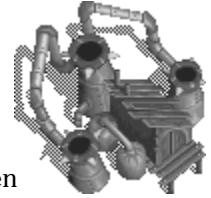
Gießereien sind an den drei riesigen Schloten, die an den Ecken des Gebäudes aufragen, zu erkennen. In ihnen werden die massiven Panzerplatten und tödlichen Kanonen hergestellt, mit denen die mächtigsten der orcischen Kriegsschiffe, die Kampfpötte, bestückt sind. In der abgrundtiefen Schwärze der Gießereien herrscht eine höllische Hitze, und die Luft ist erfüllt von Ruß und beißendem Rauch – kein Wunder, dass sich die meisten Orcs dort sogleich sehr wohl fühlen. Extreme Hitze schlägt aus sämtlichen Öffnungen, wenn die Gießereiarbeiter das flüssige Metall in die Kanonengussformen gießen, und das dumpfe Wummern der Hämmer hallt meilenweit die Küste entlang, wenn sie aus Metall neue Panzerplatten formen.





Raffinerie

An jeder Seite des Hauptgebäudes einer Raffinerie verläuft ein großes, gewundenes Rohr, durch das das Öl aus den Tankern in die Tanks der Raffinerie gepumpt wird. Für die Belieferung der Raffinerien ist es zweckmäßig, sie an der Küste zu errichten. Andererseits macht sie dieser Standort auch zu einem beliebten Angriffsziel für feindliche Flotten. Zum Schutz der Raffinerien, die das Rohöl zu einem effektiveren Brennstoff verarbeiten, werden häufig Kriegsschiffe abgestellt.



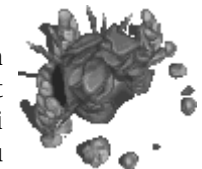
Hochburg

Die mächtigen, zinnenbewehrten Türme der Hochburgen vergegenwärtigen der Horde stets aufs Neue ihre Stärke und Überlegenheit. Als Mittelpunkt größerer Orc-Siedlungen können hier, ähnlich wie in einem Haupthaus, Rohstoffe weiterverarbeitet werden – und der Aufseher kann die erbärmlichen Würmer unter seinem Kommando unerbittlich dazu antreiben, noch mehr Gold zu schürfen. Durch ihre besondere Konstruktion sind diese Bollwerke aus Stein und Stahl nahezu uneinnehmbar, und anstürmenden Feinden gelingt es kaum einmal, nennenswerten Schaden anzurichten. Berserker-Trolle und Oger, die von ihrer angeborenen Überlegenheit als Krieger überzeugt sind, gehorchen nur einem Aufseher, der sich als fähig erwiesen hat, unter seiner Führung eine Hochburg errichten zu lassen. Je nach Bedarf und verfügbaren Rohstoffen kann eine Hochburg zur Festung ausgebaut werden.



Oger-Marstall

In diesen einfachen Steinhütten versammeln sich Oger, nachdem sie in den Kasernen die Grundbegriffe des Kampfes erlernt haben, um ihre Ausdauer, Kraft und Schnelligkeit zu verbessern. Die zweiköpfigen Titanen tragen Kämpfe und Wettbewerbe aus, bei denen es unter anderem darum geht, riesige Felsbrocken zu schleudern und zu zertrümmern. So steigern sie ihre ohnehin schon beträchtlichen Körperkräfte noch weiter, und diejenigen unter ihnen, denen es gelingt, von ihren Brüdern keine Prügel zu beziehen, haben zumindest ihre Behendigkeit geschult. Selbst die einfältigen Peons wagen sich nicht in die Nähe der Marställe, denn es kann durchaus vorkommen, dass sorglose Besucher von einem verirrtten Felsbrocken getroffen werden.



Altar der Stürme

Geschaffen aus dem Runenstein von Caer Darrow, bündelt der „Altar der Stürme“ mit Hilfe der bronzenen Statuen, die sich über ihm erheben, finstere geheime Energien, die die dem Runenstein eigene Elfen-Magie ins Böse verkehren. Diese Energien, bei der Vernichtung der Hexenmeister durch den Doomhammer einst verloren gegangen, dienen nun den Oger-Magiern als Quelle der Kraft. Hier werden diese auch in neuen Zaubern und Fertigkeiten unterwiesen, die ihnen im Kampf gegen die Allianz helfen sollen. Der Rest der Horde meidet die Altäre, da die aus deren kalter Oberfläche ausströmenden intensiven Energien recht ... ungesund sein können.





Kobold-Alchimist

Die irren, aber genialen Kobold-Alchimisten sind wahre Meister im Umgang mit Chemikalien, explosiven Stoffen und merkwürdigen mechanischen Geräten. Als Konstrukteure der Zepeline, die über Schlachtfelder zu gleiten vermögen, und als Erfinder der wasserdichten Kabinen, von denen aus die versklavten Riesenkröten gesteuert werden, haben es die Koboide geschafft, den Naturgesetzen zu trotzen. Sie sind auch die Erbauer jener verheerenden Geschosse, die ihre Vettern, die Randalier-Koboide einsetzen. Die Alchimisten ergötzen sich auf eine ganz eigene Art und Weise an ihren Leistungen, die nur wenige nachvollziehen können – was allerdings die ganze Horde ergötzt, sind die Verwüstungen, die sie anrichten.



Tempel der Verdammten

„Tempel der Verdammten“ – auch „Grombolar“ genannt, was in der Sprache der Orcs so viel wie „Eingeweide des Titanen“ bedeutet – sind die mystischen Behausungen der Toten. Die Tempel, von Gul'dan als Heimstätte für seine gotteslästerlichen Todesritter geschaffen, sind aus den versteinerten Kadavern der Riesen entstanden, die in grauer Vorzeit die Welt der Orcs bewohnten. Das unterirdische Labyrinth der Tempel beherbergt die stinkenden Gewölbe, in denen die Todesritter hausen und in denen sie an den Leichen gefallener Krieger, die sie von den Schlachtfeldern über ihnen erbeuten, ihre perverse nekromantische Magie studieren.



Drachenhorst

An mächtige Ketten aus diamanthartem Stahl gefesselt ist das stärkste Geschöpf von ganz Azeroth – Alexstrasza, die Drachenkönigin. Die große Drachenherrscherin, gefangen und verhext durch einen Zauber des Dragonmaw-Clans, wird permanent in einem Zustand der Schwäche und des Schmerzes gehalten. Als widerwillige Sklavin der Horde legt die Königin unter strengster Bewachung ihre kostbaren Eier. Der Dragonmaw-Clan zieht die Jungen auf und richtet sie dazu ab, seine Feinde zu vernichten. Wenn die Jungen zu stark werden und sich nicht mehr problemlos unter Kontrolle halten lassen, werden sie getötet. Immer wieder versucht man, Alexstraszas Willen zu brechen, um sich auch ältere Drachen gefügig machen zu können.



Festung

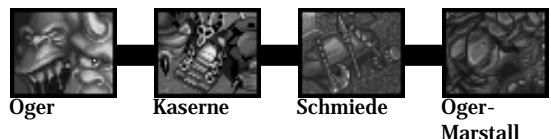
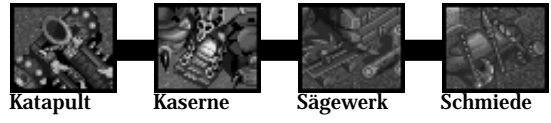
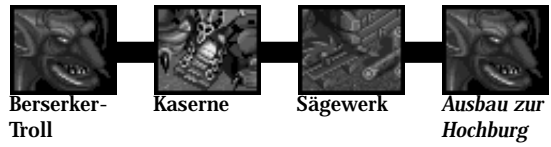
Festungen sind die militärischen und wirtschaftlichen Zentren der größten orcischen Siedlungen. In ihnen können auch die umfangreichen Mengen an Gold und Holz gelagert und verarbeitet werden, die die zu Höchstleistungen angetriebenen Peons herbeischaffen. Geschützt durch Türme aus vulkanischem Urgestein, sind die Burgen für die schwachen Truppen der Menschen so gut wie unangreifbar. Von Orc-Führern erbaut, die sich sowohl auf dem Schlachtfeld als auch abseits davon als große Strategen erwiesen haben, halten die Festungen den Streitkräften der Allianz stets vor Augen, dass der Triumph der orcischen Horde unabwendbar sein wird.



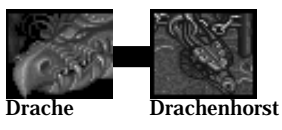


Die Einheiten der Orcs im Überblick

Bodeneinheiten



Luft-Einheiten



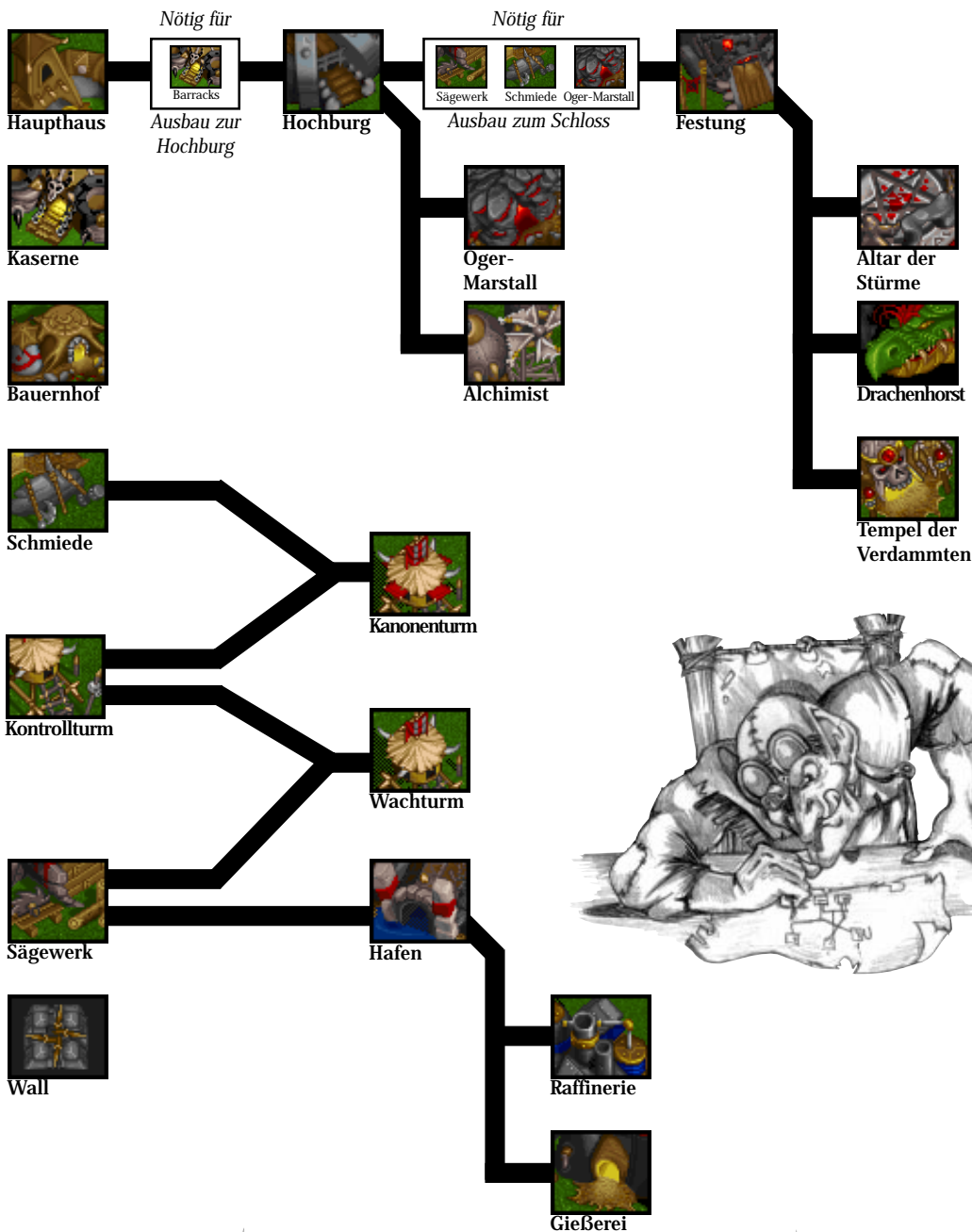
See-Einheiten





Nick 150

Die Gebäude der Orcs im Überblick





Die Folgen des Zweiten Krieges



Monatelang versuchten die Streitkräfte der Allianz, die umherstreifenden Orcs ausfindig zu machen, die nach der Zerstörung des Dunklen Portals untergetaucht waren. Die Blackrock-, Dragonmaw- und Black-Tooth-Grin-Clans wurden von der Allianz gefangen genommen und in schwer bewachten Lagern und Reservaten zusammengepfercht. Während die Anführer der Allianz noch darüber diskutierten, was mit ihnen geschehen solle, wurde Orgrim Doomhammer, Anführer und Kriegsherr der Horde, unter Arrest und als mit Ehrerbietung zu behandelnder Gefangener unter den persönlichen Schutz von Lordaerons König Terenas gestellt. Einige Angehörige der Allianz plädierten dafür, die Orcs wie wilde Tiere einfach abzuschlachten, während andere für eine lebenslange Gefangenschaft waren.

Nachdem über die offensichtlichen Vorteile eines Abkommens mit Doomhammer beraten wurde, hoffte König Terenas inständig, die Orcs so lange friedlich halten zu können, bis sie schließlich ihre Eroberungsgelüste ablegen würden. Doch sowohl Thoras Trollbane, Anführer von Stromgarde, als auch Genn Greymane von Gilneas widersprachen Terenas aufs Heftigste, da sie in den Orcs eine zu große Bedrohung sahen, um sie am Leben zu lassen. Nach monatelanger Debatte entzogen die beiden Anführer der Allianz ihre Unterstützung – einzig Azeroth stand noch im Wort. Selbst als der junge, dynamische Varien Wrynn Azeroths Thron bestieg, konnte der Zwist zwischen Azeroth und Lordaeron, der ihr Bündnis gefährdete, nicht beigelegt werden.

Inmitten dieses Streits, der die große Allianz langsam, aber sicher immer mehr zerrüttete, blieb jedoch die Tatsache bestehen, dass die ehemals riesigen Horden der Orcs deutlich geschrumpft waren. Sowohl der Twilight's Hammer-Clan als auch der Stormreaver-Clan wurden während der bewaffneten internen Auseinandersetzungen, die im Laufe des Krieges immer wieder hochkochten, von ihren eigenen Leuten stark dezimiert. Der Burning Blade-Clan wurde während des letzten Kampfes um das Dunkle Portal von den Truppen unter dem Befehl von Uther Lightbringer ausgelöscht. Einzig der Bleeding Hollow-Clan blieb ungeschoren, da der verschlagene Kilrogg Deadeye es immer wieder schaffte, den Versuchen der Allianz, seinen Stamm gefangen zu nehmen, ein Schnippchen zu schlagen. Im Schwarzen Morast wurden Elfen-Kundschafter zur ständigen Patrouille abgestellt, die nach Hinweisen auf den flüchtigen Bleeding Hollow-Clan suchen sollten.



Über dem Schwarzen Morast hatte sich ein unheilverkündender Riss im Gefüge der Wirklichkeit aufgetan – einem losgelösten Auge gleich, das die Ruinen des Dunklen Portals bewachte. Dieser Spalt war noch übrig geblieben vom ersten Portal, dem Zugang nach Draenor, den einst Hexenmeister Medivh geschaffen hatte – nach Draenor, jener düsteren, roten Welt,



von der aus die Orcs nach Azeroth gelangten. Die Kirin Tor von Dalaran zogen in dieses über den Ruinen gelegene Land und errichteten die Zitadelle von Nethergarde, die als Schutz dienen sollte für den Fall, dass sich die Pforte wieder öffnen würde...

Unmittelbar vor Sommeranbruch im Jahre 606 legte eine Angst einflößende Dunkelheit über den Schwarzen Morast. Alle Bemühungen der Magier in Nethergarde, diese Dunkelheit zu erkunden, waren vergeblich, aber sie konnten spüren, dass sich der Spalt wieder vergrößerte. Und dann, wie einem Alptraum entsprungen, vernahmten die Magier die schweren Tritte einer marschierenden Armee. Plötzlich drang das Geklirr Hunderter Schwerter und Rüstungen durch die Überreste der Pforte, um wenig später ebenso plötzlich wieder zu verhallen. Drachen kreisten über dem Land, stießen ihre gellenden Schreie gen Himmel und verschwanden wieder in der Dunkelheit. Und das kaum vernehmbare, unheilvolle Flüstern der Untoten schien von überallher zu wispern: „Wir kommen zurück ...“

Als sich die Dunkelheit hob, war das Portal wieder sichtbar. Zwar erleuchtete es die Ruinen wie eh und je – doch das unheimliche Licht schien merkwürdige Schatten zu werfen. Und erst nach eingehender Untersuchung der Spuren im Schlamm wurde klar, dass der Auszug des Bleeding Hollow-Clans aus Azeroth nicht nur bloße Einbildung war.



Der Bleeding Hollow-Clan ging zurück nach Draenor und stieß wieder zu den „alten“ Clans, die noch nie die Schlachtfelder von Azeroth gesehen hatten. Viele Mitglieder der alten Stämme betrachteten die Krieger des Bleeding Hollow-Clans als große Helden, da sich diese über dreißig Jahre lang im Lande der Menschen aufgehalten hatten. Kilrogg traf sich mit dem großen alten Schamanen Ner'zhul, der mittlerweile über die verbliebenen Clans in Draenor herrschte. Der Schamane befahl, dass die neu angekommenen Todesritter, Trolle und Drachen von nun an allen Clans gemeinsam zur Verfügung stehen sollten. Des Weiteren weihte Ner'zhul Kilrogg in sein Vorhaben ein, einige magische Gegenstände aus Azeroth zurückzuholen, die den Übergang in andere Welten ermöglichen und so der orcischen Horde zu großen Triumpfen verhelfen sollten – jenseits des Dunklen Portals ...



Kilrogg führt die Überlebenden seines Clans durch das Portal

Legenden des Landes (Draenor)

DIE ALLIANZ



KHADGAR

Wegen seines Mutes und seiner Verdienste um das Königreich Azeroth im Ersten Krieg eilt Khadgar der Ruf eines großen Helden voraus. Um die Ehrfurcht gebietende Macht zu ergründen, die zur Erschaffung des Dunklen Portals nötig ist, reiste Khadgar nach Dalaran zu den geheimnisumwitterten Kirin Tor, die von den Ursprüngen der Spalte zu berichten wussten. Nach dem Zweiten Krieg kehrte Khadgar nach Azeroth zurück und leitete die weiteren Untersuchungen an dem zerstörten Portal.



ALLERIA

Die geheimnisvolle Elfen-Kriegerin, bekannt unter dem Namen Alleria, lernte die schrecklichen Verwüstungen durch die orcischen Horden auf der Suche nach Überlebenden ihrer Familie in den verbrannten Feldern des einst ruhmreichen Quel'thalas kennen. Ihr alles verzehrender Hass auf die Orcs führte sie nach Azeroth, wo sie eine Eliteeinheit der Rangers befehligt, die alle noch übrig gebliebenen Orc-Banditen des Bleeding-Hollow-Clans zur Strecke bringen soll.



DANATH

Danath, ein altgedienter Söldner-Captain der Stromgarde-Milizen und Held des Zweiten Krieges, machte sich während der letzten großen Befreiungsschlacht um Khaz Modan einen Namen als großartiger Befehlshaber. Nun wohnt Danath auf New Stormwind in Azeroth und amtiert als Aufseher über die Lager, in denen die Orcs gefangen gehalten werden.



TURALYON

Turalyon wurde einst als einer der ersten Ritter Lordaerons von Uther Lightbringer zum Paladin ausgebildet. Turalyon, der mit Nachdruck die Meinung vertritt, dass Ordnung nur durch eiserne militärische Disziplin aufrechterhalten werden kann, wird von Freund und Feind gleichermaßen respektiert. Turalyon gehörte zu den Streitkräften um Lord Lothar, die in den Hinterhalt bei Blackrock Spire gerieten. Er grämt sich insgeheim mit tiefen Schuldgefühlen ob seines Unvermögens, den großen Ritter zu schützen.



KURDRAN

Der stolze und streitlustige Zwerg Kurdran ist einer der berühmt-berüchtigsten Helden des Zweiten Krieges. Während des Krieges gelang es ihm, neun Drachen zu besiegen. Seither stehen Kurdran und seine Greifenreiter in dem Ruf, die unbestrittenen Meister der Lüfte zu sein. Kurdran dient bis heute den verschiedenen Streitkräften der Allianz als Fährtensucher und Krieger.

Die Horde



Grom Hellscream

Der mächtige Führer des Warsong-Clans ist genauso wild, wie sein Kampfschrei befürchten lässt. Hellscream hat lange darauf gewartet, in Azeroth einfallen und auf dem Schlachtfeld die Überlegenheit seines Clans beweisen zu können. Keinerlei Vertrauen bringt Grom dem Schamanen Ner'zhul entgegen. Doch er zögert nicht, seinen Stamm unter wüstem Kampfgebrüll auf die Felder des Todes zu führen.



Korgath Bladefist

Korgath, der eine messerscharfe Klinge anstelle seiner abgeschlagenen linken Hand trägt, ist jederzeit bereit, sich in ein wildes Gefecht zu stürzen. Seine umbarmherzige Taktik und Zielstrebigkeit brachten ihm die Befehlsgewalt über den allseits gefürchteten Shattered Hand-Clan ein. Ebenso wie Hellscream wartet Korgath nur auf eine Gelegenheit, seinen Clan auf die ahnungslosen Menschen loszulassen, um unter ihnen ein Blutbad anzurichten.



Teron Gorefiend

Der uralte Orc-Geist von Gorefiend rumort in dem verrotteten Körper dieses gefallenen Ritters von Azeroth. Böseartig und außergewöhnlich gerissen, wünscht sich Gorefiend nichts mehr, als von Draenor aus sein eigenes Portal zu errichten und so Anspruch auf eine eigene Welt zu erheben. Dieser üble Todesritter, der die wahre magische Natur des Dunklen Portals erkannt hat, würde dieses Wissen um keinen Preis mit Ner'zhul teilen.



Dentarg

Der Oger-Magier Dentarg stellt seine hochgeschätzten Dienste Ner'zhul und dem Shadowmoon-Clan zur Verfügung. Dentarg wird vielfach gerufen, um von den eigenwilligen Stämmen Unterstützung zu verlangen und sie wieder auf den rechten Weg zu bringen, wenn sie sich gegen Ner'zhuls absolute Herrschaft auflehnen.



Deathwing

Nur Alexstrasza an Kraft unterlegen, ist Deathwing eine der schlimmsten Plagen in der bekannten Welt.

Während des Zweiten Krieges statteten Kobold-Alchimisten den Schwarzen Drachen mit harten Stahlplatten aus. Das machte die große Flugbestie fast allen Angriffen gegenüber so gut wie unverwundbar. Deathwing hat die Herrschaft über eine Schar abtrünniger Drachen an sich gerissen und haust nun mit ihnen in den kahlen Bergen im Nordosten von Draenor.



Die Stämme von Draenor

Shadowmoon-Clan

Anführer: Ner'zhul the Shaman

Flagge des Clans: Schwarz

Der ruchlose Shadowmoon-Clan herrscht über die in alle Winde zerstreuten Stämme von Draenor. Die Clans von Draenor, die nicht mit der gleichen Bündnistreue zusammenhalten wie die Horde in Azeroth, werden von Ner'zhul durch Furcht und brutale Gewalt in Schach gehalten. Der Shadowmoon-Clan wird stark von uralten Schamanen-Lehren beeinflusst und zeugt von der gewaltigen Macht der dunklen Orc-Magie.



Warsong-Clan

Anführer: Grom Hellscream

Flagge des Clans: Rot

Der Warsong-Clan, der sich mit wüsten Heldenhymnen über Tod und Vernichtung in jede Schlacht stürzt, ist der bemerkenswerteste aller Clans von Draenor. Angeführt vom raubgierigen Grom Hellscream, erwarten die Warsong voller Ungeduld Ner'zhuls Anweisungen, um endlich in Azeroth einzufallen.



Shattered Hand-Clan

Anführer: Korgath Bladefist

Flagge des Clans: Weiß

Genau wie bei den Black Tooth werden auch bei den Kriegerern der Shattered Hand Rituale der Selbstverstümmelung abgehalten, um dem Clan gegenüber seine Loyalität zu beweisen. Orcs, die innerhalb des Clans in den Rang eines Kriegers erhoben werden, lassen sich die linke Hand brechen oder gar abhacken. Die fehlende Hand ersetzen sie dann oftmals mit einer groben Waffe oder einem Werkzeug.



Bleeding Hollow-Clan

Anführer: Kilrogg Deadeye

Flagge des Clans: Orange

Dieser Clan erlangte seinen legendären Ruf während der Kämpfe gegen die Streitkräfte von Azeroth, und zwar sowohl während des Ersten als auch Zweiten Krieges. Nach der Niederlage der Horde im Zweiten Krieg konnte Kilrogg einer Gefangennahme durch die Allianz entgehen und, dank der Unterstützung von Ner'zhul, seinen Clan wieder nach Draenor in Sicherheit bringen. Nun dient der Bleeding Hollow-Clan dem Schamanen Ner'zhul, und damit dessen dunkle Machenschaften Früchte tragen, schrecken seine Mitglieder vor nichts und niemandem zurück.





Thunderlord-Clan

Anführer: Fenris der Jäger

Flagge des Clans: Violett

Der Thunderlord-Clan steht in enger Beziehung zu den Blackrock- und Lightning Blade-Clans. Orgrim Doomhammer, ehemals Anführer der Horde in Azeroth, kam durch den Thunderlord-Clan an die Macht. Fenris, Captain der verbleibenden Wolfreiter und Häuptling der Thunderlords, brennt darauf, seinen Clan in eine glorreiche Schlacht gegen die Menschen zu führen.



Laughing Skull-Clan

Anführer: Mogor der Oger

Flagge des Clans: Gelb

Der mürrische Laughing Skull-Clan dürfte derjenige unter den vielen Clans sein, dem am wenigsten zu trauen ist. Gegenüber diesen Kämpfern, die sich unwiderstehlich zu Raub und Mord hingezogen fühlen, hegen sogar zahlreiche Mit-Orcs tiefes Misstrauen. Aber auch wenn an der Loyalität des Laughing Skull-Clans gezweifelt werden muss, die Kriegskunst und Verwegenheit seiner Mitglieder sind unerreicht.



Bonechewer-Clan

Anführer: Tagar Spinebreaker

Flagge des Clans: Grün

Den wilden Kannibalenkriegerern des Bonechewer-Clans wird von der gesamten Horde größter Respekt entgegengebracht. Die Bonechewers, die sich mit den Knochen und abgeschlagenen Gliedmaßen ihrer Feinde schmücken, verbreiten Angst und Schrecken bei all denen, die ihnen im Kampf gegenüberstehen.





Nick Cox



Warcraft II: Battle.net

Mitwirkende

Ausführender Produzent

Mike Morhaime

Produktion

Bill Roper

Programmierung (Leitung)

Brian Fitzgerald

Programmierung

Dave Lawrence, Tony Tribelli, John Stiles

Programmierung Battle.net

Pat Wyatt

Grafische Gestaltung

Peter Underwood, Samwise Didier

Audio-Produktion & Sound-Design

Tracy Bush, Glenn Stafford

Levelgestaltung

Scott Mercer, Dave Hale

Level-Design

Eric Dodds, Joe Frayne, Dave Fried, Carlos Guerrero, Jason Hutchins, John Lagrave, Matt Morris, Mike Murphy, Derek Simmons, Ian Welke

PUD-Team

Rob Pardo, Scott Mercer, Geoff Fraizer, Dave Hale, Matt Morris, Derek Simmons, Bill Roper

Technische Grafik (Videosequenzen)

Joeyray Hall

Handbuch-Überarbeitung und Layout

Peter Underwood

Qualitätssicherung (Leitung)

Chris Sigaty

QS-Assistenz

Ian Welke, John Lagrave

QS-Projektleitung

Derek Simmons

Projektleitung-Assistenz / Macintosh-Leitung

Joe Frayne

QS-Team (Leitung)

Dave Fried (Macintosh), Roger Eberhart (Campaigns), Matt Morris (Battle.net Edition .PUDs)

QS-Analyse

Brian "Doc" Love, Jason Hutchins, Mike Murphy, Mark Moser, Justin Parker, Toshiaki Yamazaki, Carlos Guerrero, Christian Arretche

Hardware

Vic Larson, Mike Hale, Brandon Riseling

Zusatztest

Yong Kim, Erik Larsen, Stephen Wong, Ryan Creasey, Ed Kang, Bo Bell, Les Douglas

Warcraft II: Beyond the Dark Portal - Mitwirkende

Cyberlore Studios

Programmierung

Ken Grey

Ausführender Produzent

Lester Humphreys

Kampagnen-Design

Jim DuBois, Jesse King, Joe Minton

PUD-Design

Jim DuBois, Jesse King, Rob Caswell, Joe Minton

Zusätzliches Design

Rob Caswell, Pete Lawson

Künstlerische Leitung

Seth Spaulding

3D-Grafik

Seth Spaulding, Pete Lawson

2D-Grafik

Rob Caswell, Seth Spaulding, Keith Kellogg, Pete Lawson

Test

Jesse King, Jim DuBois, Rendall Koski, Pete Lawson, Dmitri Nishman

Blizzard Entertainment

Ausführender Produzent

Bill Roper

Design-Beratung

Ron Millar

Story-Beratung

Chris Metzen, Bill Roper

2D-Grafik (Leitung)

Samwise Didier

Zusätzliche 2D-Grafik

Samwise Didier, Roman Kenney

3D-Grafik (Leitung)

Duane Stinnett

Zusätzliche 3D-Grafik

Trevor Jacobs, Matt Samia, Justin Thavirat

Musik und Soundeffekte

Glenn Stafford

Erzählung

Bill Roper

Sprecher

Bill Roper, Glenn Stafford, Chris Metzen, Ron Millar, Kim Farrington, Rachel Hawley, Dawn Caddel

Handbuchentwurf & Layout

Robert Djordjevich

Handbuchgrafik

Chris Metzen, Samwise Didier, Eric Flannum, Brian Sousa, Justin Thavirat

Support-Dienste (Leitung)

Shane Dabiri

Testleitung

Walter Takata

Qualitätssicherung

David "Deltree" Hale, John Schwartz, Tymothi Loving, Chris Millar, Russell Miller, Adam Maxwell, James Phinney

Dunsel

Frank Pearce

Dunsel-Assistenz

Alan Dabiri



Warcraft II: Tides of Darkness – Mitwirkende

Spiel-Design

Blizzard Entertainment

Produktion

Michael Morhaime, Samwise Didier, Patrick Wyatt, *Bill Roper*

Ausführender Produzent

Allen Adham

Design (Leitung)

Ron Millar

Geschichte & Design

Chris Metzen

Programmierung

Michael Morhaime, Patrick Wyatt, Jesse McReynolds, Frank Pearce, Bob Fitch, *Brian Fitzgerald, David Lawrence, Tony Tribelli, Ron Meyer*

Programmierung Szenario-Editor

Tim Thein

Programmierung Install-Programm

Andy Weir

Programmierung Autoplay

Mike O'Brien

3D-Grafik

Duane Stinnett, Justin Thavirat, Trevor Jacobs, Joeyray Hall, Matt Samia, Nick Carpenter, Micky Neilson, Brian Sousa, Dave Berggren, Roman Kenney

Grafische Gestaltung

Samwise Didier, Dave Berggren, Nick Carpenter, Roman Kenney, Micky Neilson, Brian Sousa, Chris Metzen, Ron Millar, Justin Thavirat, Stu Rose

Audio-Produktion, Komposition & Soundeffekt-Design

Glenn Stafford

Sprecher

Bill Roper, Glenn Stafford, Chris Metzen, Ron Millar, Tymothi Loving, Stu Rose

Szenario-Design

Ron Millar, Chris Metzen

Szenario-Layout

Eric Flannum, Ron Millar

Handbuchentwurf & Layout

Robert Djordjevich, Bill Roper, Chris Metzen, Ron Millar, James Phinney, Jeffrey Vaughn

Handbuchgrafik

Chris Metzen, Samwise Didier, Eric Flannum, Roman Kenney, Micky Neilson, Stuart Rose, Ron Millar, Dave Berggren, Brian Sousa, Duane Stinnett, Nick Carpenter, Trevor Jacobs, Collin Murray, Matt Samia, Justin Thavirat

QS (Leitung)

Shane Dabiri

Testleitung

Tymothi Loving, *Brian „Doc“ Love*

Test

Robert „Mephistopheles“ Bridenbecker II, Kamran Fotoohi, David „Big D“ Hale, Vic Larson, Brian „Doc“ Love, Adam „Zar“ Maxwell, Chris Millar, Daniel Moore, Jorge Rivero, John Schwartz, James Shipley, Walter Takata, *Greg Autry, Brian Bishop, Christopher Cross, Mike Givens, David „Deltree“ Hale, Adam Maxwell, Hung Nguyen, Brian Reed, Dean Shipley, Chris Sigaty, Ian Welke, Jamie Wiggs, Perry Youngworth*

Technische Assistenz

Alan Dabiri

Administration

Christina Cade

Öffentlichkeitsarbeit

Linda Duttonhaver, Susan Wooley

Marketing

John Patrick, Steve Huot, Kathy Carter, Mark Polcyn

Internationale Sales

Ralph Becker, Florian Mueller, Chris Yoshimura

U.S. Sales

Todd Coyle

Herstellung

John Goodman, Tom Bryan

Unser Dank gilt:

Scoop, Annie Liu, Jeff Kyser, Rhonda Michelle, Ed Scoop, Annie Liu, Jeff Kyser, Rhonda Michelle, Ed Ka-Spel, Koffein (ohne das ...), Sketthead Sign, Rider, Big Daddy Ogre, Salty Dog and the Anvil Chorus, Frazetta Woman Dar, Gretchen Witte, Lisa Pearce, Samantha, Whiskers, Ted Spellman, Aaron Daluiski, Sting, 1995 UCLA Hoops, The Dallas Cowboys, Brazil 2001, Elizabeth Millar, Tim und Prin, Carrie, Rich, Shannon Reagan, Jabe und Freunde, The Poxy Boggards, The King, Team Hamro, der mächtige Thor, Ray the Soda Guy, Brendan Allison, Michaele S. Bialon, Brita und Ruth, Dunsel Training Institute, Vladimir Pupfkin, Bunny und Doug, Paul und Alinda, Paul und Renae, David Jefferson, The S.F. 49'ers, The Letter M, Nine Inch Nails, James E. Anhalt III (können wir jetzt mit dem Ferrari fahren?)

Besonderer Dank geht an:

Bob und Jan Davidson

SERVICELLEISTUNGEN

KUNDENDIENST / TECHNISCHER SUPPORT

Tel: 06103 / 99 40 40 *Rund um die Uhr*
Fax: 06103 / 99 40 35 *Rund um die Uhr*

Mit unserem neuen Informationssystem bieten wir Ihnen einen einzigartigen Service. Sie können unser System rund um die Uhr, 365 Tage im Jahr nutzen, um sich bei Ihren Problemen helfen zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, sich die Lösungen anzuhören oder zuzufaxen zu lassen.

Bei Problemen, die unser Sprachcomputer nicht lösen kann, können Sie sich auch bequem mit unseren Technikern verbinden lassen. Diese sind montags bis freitags von 10.00 - 19.00 Uhr erreichbar.

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Benutzung unseres Informationssystems.

2: A, B, C	3: D, E, F	4: G, H, I	5: J, K, L	6: M, N	7: P, R, S	8: T, U, V	9: W, X, Y	0: O, Q, Z
---------------	---------------	---------------	---------------	------------	---------------	---------------	---------------	---------------

Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Havas Interactive wenden:

Havas Interactive Deutschland GmbH
Kundendienst
Robert-Bosch-Straße 32
D - 63303 Dreieich

HINTLINE

0190 / 515 616 *Rund um die Uhr*

Nur in Deutschland erreichbar (1,21 DM pro Minute).

LESEN SIE DIE FOLGENDE ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG BITTE SORGFÄHIG DURCH, BEVOR SIE DIESES SOFTWARE-PROGRAMM INSTALLIEREN. WENN SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN SIND, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, SONDERN MÜSSEN SIE UMGEHEND ZURÜCKGEBEN. DER KAUFPREIS WIRD IHNEN DANN ZURÜCKERSTATTET

Dieses Software-Programm (im folgenden „Programm“ genannt), einschließlich aller gedruckten Unterlagen, der gesamten Online- oder elektronischen Dokumentation sowie aller Kopien und aller von diesem Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten sind das urheberrechtlich geschützte Werk von Havas Interactive Deutschland GmbH oder seiner Zulieferer. Jede Benutzung des Programms unterliegt den Bestimmungen der folgenden Endbenutzer-Lizenzvereinbarung (im folgenden „Lizenzvereinbarung“ genannt). Das Programm darf ausschließlich von Endbenutzern verwendet werden, die mit der Lizenzvereinbarung und den Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden sind. Jede Benutzung, jede Reproduktion oder jede Weiterleitung des Programms, die nicht mit den Bedingungen der Lizenzvereinbarung übereinstimmt, ist ausdrücklich verboten.

ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

1. Beschränkte Benutzerlizenz

Havas Interactive Deutschland GmbH räumt hiermit - und mit der Installation des Programms erklären Sie sich damit einverstanden - eine beschränkte nicht-ekklusive Lizenz ein sowie das Recht, eine (1) Kopie des Programms zu installieren und diese zu Ihrem eigenen Gebrauch auf einem Home- oder einem tragbaren Computer zu benutzen. Außerdem verfügt das Programm über eine Multiplayer-Funktion, die es bis zu (8) Spielern gestattet, per registrierter Version des Programms gleichzeitig zu spielen. Diese zusätzlichen Kopien des Programms werden „Spawned Versions“ bzw. „abgeleitete Versionen“ genannt, und unter diesem letzteren Namen wird im folgenden auch Bezug auf sie genommen. Sie dürfen abgeleitete (spawned) Versionen des Programms auf unbegrenzt vielen Computern installieren. Abgeleitete (spawned) Versionen des Programms müssen jedoch in Verbindung mit der registrierten Version des Programms gespielt werden, von der sie abstammen. Alle Begriffe und Bedingungen der Lizenzvereinbarung gelten auch für die abgeleiteten (spawned) Versionen des Programms, mit der Ausnahme, daß die abgeleitete (spawned) Version des Programms auf so vielen Computern installiert werden darf, wie Sie wünschen. Das Programm enthält des weiteren einen Level-Editor (im folgenden „Editor“ genannt), der es Ihnen erlaubt, Levels eigenen Zuschnitts oder andere Materialien (im folgenden „neue Materialien“ genannt) zu Ihrem persönlichen Gebrauch in Verbindung mit dem Programm zu erzeugen. Jede Benutzung des Editors oder aller neuer Materialien unterliegen dieser Lizenzvereinbarung. Für das Programm wird eine Lizenz erteilt, es gilt nicht als verkauft. Ihre Lizenz verleiht diesen Rechtsanspruch oder den Besitz an dem Programm.

2. Besitz

Alle Rechtsansprüche, Besitzrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem Programm und auf das Programm sowie alle Kopien davon (dazu gehören unter anderem aber nicht ausschließlich alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Charakternamen, Stories, Dialoge, Slogans, Ausdrücke, Konzepte, Bildmaterial, Animationen, Geräusche, musikalische Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Bedienungsanleitungen, moralische Rechte, jede damit im Zusammenhang stehende Dokumentation sowie in das Programm eingebaute „applets“ (spezielle Applikationen) sind Eigentum von Havas Interactive Deutschland GmbH oder seinen Lizenzgebern. Das Programm ist im Rahmen der Copyright-Gesetze der Vereinigten Staaten, internationaler Copyright-Verträge und Konventionen sowie anderer Gesetze geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten.

3. Verpflichtungen des Endbenutzers

A. An die vorstehende Lizenzgewährung gebunden, dürfen Sie weder Kopien, Fotokopien, Reproduktionen, Übersetzungen, Rückentwicklungen, Quellcode-Herleitungen, Modifikationen, Disassemblierungen, Dekompilationen oder abgeleitete Programme bzw. Arbeiten herstellen, die ganz oder in wesentlichen Teilen auf dem Programm basieren, noch irgendwelche Eigentumsanzeigen oder Eigentumsketten auf dem Programm anbringen, ohne das vorherige schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH erhalten zu haben.

B. Sie haben die Lizenz für das Programm als ein einziges Produkt. Seine Bestandteile dürfen nicht zur Benutzung auf mehr als einem Computer abgetrennt werden.

C. Sie sind berechtigt, das Programm zu Ihrem eigenen Gebrauch zu verwenden. Sie sind aber nicht berechtigt:

- (i) ohne das vorherige schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH Reproduktionen des Programms in irgendeiner Weise an Dritte zu verkaufen oder zu übergeben, noch diese gegenüber Dritten zur Sicherung von Forderungen zu verwenden, noch an Dritte das Programm zu verleihen, zu vermieten, zu leasen oder die Lizenz daran zu erteilen;
- (ii) mit dem Programm oder irgendeinem Teil davon eine kommerziellen Zweck zu verfolgen, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich seine Verwendung in einem Cyber-Café, in einem Center für Computerspiele oder an irgendeinem anderem ortsgebundenem Standort gehört. Havas Interactive Deutschland GmbH kann einen separaten Standort-Lizenzvertrag anbieten, der es Ihnen gestattet, das Programm für kommerzielle Zwecke verfügbar zu machen, Einzelheiten dazu erfahren Sie bei Havas Interactive Deutschland GmbH;
- (iii) ohne das ausdrückliche schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH den Editor und die damit geschaffenen Neuen Materialien zu kommerziellen Zwecken zu verwenden oder Dritten eine solche Verwendung zu gestatten, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich die Verteilung Neuer Materialien auf einer Stand-alone-Basis oder im Paket mit anderer Software oder Hardware über alle Vertriebswege gehört, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich der Verkauf im Einzelhandel und der elektronische Online-Vertrieb gehören sowie
- (iv) ohne vorheriges schriftliches Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH als Spielsteller (Host) für das Programm zu fungieren oder für dieses Dienste anzubieten, die der Initiierung von Spielen dienen, noch Kommunikationsprotokolle zu emulieren oder weiterzuleiten, die von Havas Interactive Deutschland GmbH im Netzwerk-Feature des Programms verwendet werden, und dazu Methoden wie Protokollmulation, Tunneling, die Modifizierung oder Hinzufügung

von Komponenten zum Programm, ein Utility-Programm oder irgendeine andere schon bekannte oder zukünftig entwickelte Technik zu benutzen. Dies gilt für jeden Zweck, dazu gehören unter anderem aber nicht ausschließlich Netzwerkspiele über das Internet, Netzwerkspiele, die kommerzielle oder nicht-kommerzielle Gaming-Netzwerke verwenden oder die zu Content Aggregation-Netzwerken gehören.

D. Im Falle des schuldhaften Verstoßes gegen diese Bestimmungen sind Sie verpflichtet, an Havas Interactive Deutschland GmbH einen pauschalen Schadenersatz in Höhe von DM 4.000 zu bezahlen, es sei denn, Sie weisen Havas Interactive Deutschland GmbH einen geringeren Schaden nach. Die Geltendmachung weitergehenden Schadens bleibt – unter Anrechnung der Vertragsstrafe – vorbehalten. Jeglicher Verstoß gegen Bestimmungen des Lizenzvertrags führt daneben automatisch zum Entzug des Nutzungsrechts. Einer gesonderten Kündigung durch Havas Interactive Deutschland GmbH bedarf es nicht. In diesem Fall haben Sie alle Datenträger unverzüglich an Havas Interactive Deutschland zurückzugeben.

4. Programm-Transfer

Sie dürfen auf Dauer Ihre gesamten Rechte unentgeltlich weiter übertragen, die sich aus dieser Lizenzvereinbarung ergeben, unter der Voraussetzung, daß der Empfänger den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung zustimmt und Sie damit einverstanden sind, das Programm und alle neuen Materialien von Ihrem Home- oder tragbaren Computer zu entfernen.

5. Laufzeit / Kündigung

Diese Lizenzvereinbarung läuft auf unbestimmte Zeit, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sie können die Lizenzvereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie das Programm und alle neuen Materialien vernichten.

6. Exportbeschränkungen

Das Programm darf nicht reexportiert, heruntergeladen oder in anderer Weise in irgendein Land (oder an einen seiner Staatsbürger oder Einwohner) exportiert werden, das von den USA mit einem Embargo für Güter belegt worden ist, oder an jemanden, der sich auf der Liste der „Special Designated Nationals“ des U.S. Finanzministeriums oder der „Table of Denial Orders“ des U.S. Handelsministeriums befindet. Mit der Installation des Programms stimmen Sie dem Vorstehenden zu, und Sie erklären und garantieren, daß Sie sich nicht in einem solchen Land befinden, kein Staatsbürger oder Einwohner eines solchen sind und nicht der Kontrolle irgendeiner solchen Liste unterliegen.

7. Garantieeinschränkungen

Havas Interactive Deutschland GmbH lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(-en) werden „wie vorliegend“ ausgeliefert, ohne jegliche Gewährleistung, weder ausdrücklich erklärter noch stillschweigend eingeräumter Art, einschließlich aber nicht ausschließlich stillschweigender Garantien bezüglich Verkauflichkeit, der Eignung für einen bestimmten Zweck oder eines Nicht-Verstoßes gegen ein Gesetz. Das gesamte Risiko, das sich aus der Benutzung oder der Ausführung des Programms und des/der Anleitung(-en) ergibt, verbleibt bei dem Benutzer. Havas Interactive Deutschland GmbH gewährleistet jedoch, daß die Medien, auf denen sich das Programm befindet, für die Dauer von 6 Monaten ab dem Kaufdatum des Programms frei von Mängeln in Bezug auf Material und Verarbeitung sind. Sind Gewährleistungsansprüche gegeben, so beschränken sich diese auf Nachbesserung oder Ersatzlieferung. Schlägt die Nachbesserung wegen des gleichen oder eines damit in direktem Zusammenhang stehenden Mangels zweimal fehl, sind Sie berechtigt, die Rückgängigmachung des Vertrags oder eine Herabsetzung des Preises zu verlangen. Dies gilt auch, wenn Ihnen eine zweite Nachbesserung wegen des gleichen oder eines damit in direktem Zusammenhang stehenden Mangels oder eine Nachbesserung wegen eines weiteren Mangels nicht zumutbar ist.

8. Haftungsbeschränkung

WEDER HAVAS INTERACTIVE DEUTSCHLAND GMBH NOCH SEINE MUTTERGESELLSCHAFT TOCHTER- ODER ZWEIFELGESELLSCHAFTEN ÜBERNEHMEN DARÜBER HINAUS IN IRGENDWEINER WEISE EINE HAFTUNG FÜR VERLUST ODER SCHADEN JEDWEDER ART, DER AUS DER BENUTZUNG DES PROGRAMMS ODER DES EDITORS RESULTIERT, EINSCHLIESSLICH ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH DES VERLUSTS DES FIRMENANSEHENS, BETRIEBSUNTERBRECHUNGEN, COMPUTERAUSFÄLLEN ODER – FUNKTIONSTORSTUNGEN ODER JEDLICHER ANDERER WIRTSCHAFTLICHER SCHADEN ODER VERLUSTE. SCHADENSERSATZANSPRÜCHE KÖNNEN SIE GEGEN UNS NUR DANN GELTEND MACHEN, WENN DER SCHADEN VON UNS, UNSEREN GESETZLICHEN VERTRETERN ODER ERFÜLLUNGSGEHILFEN VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERURSACHT WURDE, ODER WENN WIR EINEN SCHADEN DADURCH VERURSACHT HABEN, DASS WIR EINE FÜR DIE VERTRAGSDRÜCKFÜHRUNG WESENTLICHE PFLICHT VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERLETZT HABEN. In jedem Fall ist die Haftung auf das zehnfache des Betrags beschränkt, den Sie tatsächlich für die Software bezahlt haben, maximal jedoch auf DM 4.000.

9. Verschiedenes

Nebenabreden zu dieser Lizenzvereinbarung sind nicht getroffen. Änderungen oder Ergänzungen bedürfen zu Ihrer Rechtswirksamkeit der Schriftform. Das gleiche gilt für den Verzicht auf das Schriftformerfordernis. Im Falle der Unwirksamkeit einer oder mehrerer Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Anstelle der unwirksamen oder nichtigen Bestimmung verpflichten sich die Parteien, die unwirksame Bestimmung durch eine solche zu ersetzen, die in gesetzlich zulässiger Weise der unwirksamen Bestimmung wirtschaftlich am nächsten kommt. Entsprechendes gilt bei der Aufdeckung ergänzungsbedürftiger Vertragslücken. Ich bestätige hiermit, die vorstehende Lizenzvereinbarung gelesen zu haben, sie zu verstehen und damit einverstanden zu sein, daß die Aktion der Programminstallation eine Bestätigung meines Einverständnisses darstellt, an die Bedingungen gebunden zu sein, die in der Lizenzvereinbarung enthalten sind. Ich bestätige außerdem und erkläre mich einverstanden, daß diese Lizenzvereinbarung die vollständige und ausschließliche vertragliche Abmachung darstellt, die zwischen Havas Interactive Deutschland GmbH und mir besteht, und daß die Lizenzvereinbarung jede frühere oder gegenwärtige Vereinbarung, ob schriftlich oder mündlich, und jede andere Mitteilung zwischen Havas Interactive Deutschland GmbH und mir aufhebt.