

Die Untoten kommen

Warcraft III trifft Record of Lodoss War

Von abgemeldet

Prolog: Arthas letzte Chance

So, dies ist schon wieder was neues, aber wenn ich eine Idee habe dann fang ich an zu schreiben und das geht halt nicht anders. Dies ist schon wieder ein verwurschteltes Crossover, total vermurkst, aber was soll's? Die Idee hatte ich schon ewig, aber jetzt endlich fange ich auch mal an.

Die Geschichte spielt aus Warcraft-Sicht gesehen direkt nach den Ereignissen vom Hauptprogramm, aber da ich die Zusatz-CD auch gespielt habe die Geschichte aber hierfür Verändern muss übernehme ich nur Teilweise die Geschichte. Aus der Sicht von "Record of Lodoss Wars" spielt dies zehn Jahre nach dem Auszug der Bewohner von Marmo.

--

Arthas letzte Chance

Zehn Jahre waren vergangen, seit Marmo verlassen wurde, jedenfalls größtenteils. Denn einige wenige blieben zurück, teilweise weil sie Angst hatten und teilweise weil sie dem schwarzen Ritter nicht trauten. Die Dämonen streiften nun ungehindert über die Insel und die wenigen Einwohner versteckten sich in vereinzelter, schwer befestigten Städten.

In einer anderen Welt, befand sich ein anderer dunkler Ritter auf der Flucht vor seinen Feinden, übermächtigen Gegnern die ihm zahlenmäßig weit überlegen waren. Sein Name war Arthas, aber er wurde nur als Anführer der Geißel bezeichnet. Arthas, schon dieser Name löste Angst und Schrecken aus. Er war der Sohn des Königs von Lordaeron, wurde zu einem Paladin und Vollstrecker der Gerechtigkeit, ist nur mit wenigen Truppen nach Northrend gesegelt und hat sich dort der Geißel der Untoten gestellt. Als er zurück kehrte war er der neue Champion des Lich-Kings und tötete seinen eigenen Vater. Er hat mit einer Handvoll Truppen die als uneinnehmbar geltende Elfenfestung Quel-Thalas erstürmt, er hat den Paladin-Orden dem er einst selbst angehörte zerschmettert und er hat seine ganze Heimat den Untoten geopfert. Seine rechte Hand der mächtige Lich und Mager Kel'Thuzad, einst Führer des Kultes der Verdammten und vom jungen Arthas getötet, danach wieder belebt und vom Lich-King beauftragt Arthas zur Seite zu stehen, ist stets an seiner Seite und mit seinem Kult der Verdammten hilft er wo er kann.

In Quel-Thalas tötete Arthas die Elfenkriegerin Sylvanas, welche so gut es ging versuchte ihn aufzuhalten. Doch mit seiner Magie versklavte er ihren Geist und bannte ihn wieder in ihren Körper, so dass Sylvanas nun als Verdammte die toten Geister anführt, so genannte Banshees. Bekannt als die Dunkle Lady ist sie bekannt für ihre List und ihren Ehrgeiz, genauso wie für ihre Rachegefühle, wäre sie nicht durch finstere Magie an Arthas gebunden hätte sie ihn längst getötet.

Der dritte Gefolgsmann von Arthas ist der Spinnenkönig Anu'barak, der aus dem unterirdischen Reich der Neruber stammt und vor ewiger Zeit tausende seiner Artgenossen geopfert hat um den Lich-King zu dienen. Er fand zu Arthas als sein Herr von den Schreckenslords an die Brennende Legion verraten wurde und dient nun Arthas so gut er kann mit seinen Nerubischen Kräften und seine Aaskäfer sind der Schrecken der Feinde.

Und schlussendlich die Person, die Arthas am wenigsten traut aber die er benötigt, der Schreckenslord Maranthras. Jung im vergleich zu seinen Brüdern und rebellisch, steht er nicht treu zur Legion sondern schloss sich dem wahren König von Lordaeron an, Arthas, Herrscher der Geißel. Und er diente ihm so gut er konnte, auch wenn er sich jegliches Vertrauen doppelt so hart erarbeiten musste wie alle anderen.

Doch trotz dieser mächtigen Kämpfer an seiner Seite sah es schlecht für den König von Lordaeron aus: Die Schreckenslords kontrollierten fast alle Streitkräfte der Geißel, die wenigen Verbündeten die er hatte wandten sich von ihm ab und alte Feinde konzentrierten sich auf ihn.

Er hatte kaum noch Alternativen und so zog er mit seiner Handvoll Krieger nach Azeroth, dem zerstörten Königreich der Menschen. Dort fand Kel'Thuzad durch seine Magie bald ein Portal, welches in eine andere Welt führte.

Die Schemen, unsichtbare tote Seelen, berichtete von einem durch Krieg erschüttertes Land, eine große Insel die von mächtigen Nationen beherrscht wird. Arthas wusste, dies war die letzte Möglichkeit zur Flucht und so wählte er einen Ort, der ideal für ihn schien: Eine verlassene Insel die von dunklen Kräften zerfressen wurde. Marmo.