

Die Rache

--- Kampagnenbeschreibung:

Es war etwa in der Zeit nach dem Kapou'e die Wahrheit über das Attentat auf seinen Vater herausfand. Doch unsere Geschichte spielt in den Tückischen Gipfeln, südlich vom Schwarzen Fluss, jenseits von allen in Wesnoth bekannten Erzählungen und Sagen.

Trolle waren hier das vorherrschende Volk – Sie hatten die fortschrittlichsten Technologien umgesetzt, noch bevor die südlich lebenden Menschen davon träumten. Bis in den Norden, nach Wesnoth, drang niemals auch nur eine Kleinigkeit der Geschehnisse im Süden, da alles in allem friedliebend und ohne ausartende Konflikte von Statten ging. Doch König Disgustus I. hatte es bis zum König von Bostim, der Hauptstadt der Menschen, geschafft und es war die Zeit gekommen, in der sich etwas ändern sollte.

Hinweise:

Diese Kampagne enthält sehr viel Story und keine längeren Szenarien mit der Mission „Besiege alle gegnerischen Anführer“. Wenn du in einer Kampagne interessiert bist, die rein auf Kampf basiert, solltest du dir eine Andere aussuchen.

Die Story mit den von dir gewählten Optionen verlaufen komplett anders – Nicht nur der Weg, auf dem du diese Kampagne meisterst, sondern auch die grundlegenden Handlungsstränge sind für jede Storyline andere. Es lohnt sich, die Kampagne zumindest zwei mal zu spielen, um die primären Stories zu erleben :-)

2 Prolog Szenarien

Story A: 5 oder 6 Szenarien, je nach erweiterter Storyline

Story B: 11 Szenarien, 2 davon dialogbasiert

Episode 1: Der Anfang

Ich hole ein bisschen weiter aus, damit ihr auch versteht, was der Ursprung allen Übels ist. Es waren 3 Jahre, in denen die Menschen unter Disgustus dem Ersten keine Probleme bereiteten. Doch es war nur eine Frage der Zeit, wann sich des Machthabers Arroganz und Ignoranz in Problemen widerspiegeln.

Mein Name ist Tedder. Es spielte sich in meinem friedlich ruhigen Dorf, gelegen im Süden der Tückischen Gipfel, nördlich der Menschenstadt Bostim, ab. Es gab sonnige Tage in diesen Zeiten und es gab schlechte Tage, mit Überschwemmungen der Flüsse und Berglawinen, bis hin zu Dürreperioden, deren Stürme den Sand der nordöstlich gelegenen Sandigen Einöde bis hinauf in unsere Bergstädte trugen.

Du wirst nun eventuell eine Menge von Kriegen, Tag ein und Tag aus, erwarten. Kriegssuchende Trolle in den Bergen, ohne in Streitigkeit mit den Menschen, Zwergen oder Elfen? Aber südlich des Schwarzen Flusses waren es seit Jahrhunderten die Rasse der Trolle und Stämme meiner Vorahren, die jeglichen Fortschritt in die Wege leiteten.

Ich verspreche dir, alles und jeder wurde gut behandelt. Die einzigen Unruhen, die es weit und breit zu erzählen gab, waren von Überfällen der Wilden in die zivilisierteren Gebiete der Menschen oder ein paar vereinzelte, aufstrebende Orks, die hingerichtet werden mussten.

Noch ein bisschen mehr über die schönen Zeiten. Zu jenen Tagen war es Heerführer und Stammesoberhaupt Uruknoth, der dafür zuständig war, die Kriegefehden zwischen den Orkstämmen in Grenzen zu halten und die meisten Stammeshäuptlinge unter Kontrolle zu halten.

Von den im Wachsam Wald lebenden Wesen, seien es die alten Waldschrate oder die dem Elfenkönig Vasolin unterliegenden Elfen, wurde seit Ewigkeiten nichts mehr gehört. Das Einzige, das man vom Wald mitbekam, waren ein paar abtrünnige Elfenfürsten, die jedoch keine weiteren Probleme bereiteten.

Die Hauptrolle der Menschen spielte sich damals in Bostim ab. Es war eine Hauptstadt, ein Mittelpunkt allen Handels und, unter Anderem, Sitz eines jeden Königs der Menschen, momentan Disgustus I. Die Menschen waren seit eh und je in den südlicheren Regionen etwas unterbelichtet, soweit es sich um technologische oder soziale Aspekte und ihre Sprache handelte.

Ein paar Tage bevor meine Geschichte ihren Lauf nahm, wurden wir von Wilden aus den nördlicheren Gebieten unseres Gebirges überfallen – Sie stahlen all unser Gold, während sich die meisten unserer Wächter auf der Jagd befanden. Wäre dieser Teil anders verlaufen, wer weiß, vielleicht hätte ich mich nie in dieser Lage befunden.

Ein paar wenige Tage nach dem Überfall der Wilden war es soweit. Es regte sich etwas in Bostim. Raben flogen von der Menschenstadt nach Südwesten, in Richtung des Wachsam Waldes. Glocken läuteten an jenem Morgen.

Wir bekamen in unserem von Bergen geschützten Dorf den Lärm aus der Ferne schon seit dem Morgengrauen mit. Ich schickte zwei meiner Krieger zur südlichen Grenze der Berge, um herauszufinden, was in Bostim vor sich ging.

--- Südlich der Berge die 2 Trolle (Namen: Brunt und Golg) - Sie sichten Reiter südlich von Bostim kommend

Brunt: „Schau, dort im Süden. Ritter mit dem Wappen Bostims! Ob sie eine Nachricht für uns überbringen?“

--- Die Reiter nähern sich dem Troll Golg

Golg: „Seid begrüßt, Ritter! Was geschieht im Süden hinter verschlossenen Toren? Glocken wurden geläutet und...“

--- Die Reiter ermorden den Troll Golg

--- Troll Brunt flieht nach Norden, zu Tedder in die Festung

--- Die Ritter reiten zurück nach Bostim, zu Disgustus I

Reiter 1: „Ihre Lauchigkeit, wir ham n paar Trolle nah zum Flachland getroffn.“

Reiter 1: „Jaaa! Tot gemacht war er, ehe er sichs versah!“

General Disgustus: „Dann ist es wohl soweit. Lasst Botschaft an die Elfen überbringen, sie solln sich bereit halten. Beenden wir Tedders Herrschaft über die Tückischen Gipfel!“

--- Bei Tedder, im Norden

Brunt: „Wir werden angegriffen! ALARM! Ritter aus Bostim haben Golg ermordet! König Disgustus muss etwas Schlimmes im Schilde führen!“

Tedder: „Eiei, was hör' ich da? Die Menschen brechen den Frieden, jenen, in dessen Ruh' ein jeder Elf, Zwerg und Ork sich labte?“

Brunt: „Ich befürchte, das Schlimmste wird geschehen! Tedder, unsere Vorräte in den Höhlen sind ausgeraubt – Kaum noch Gold in Besitz! Weder noch genügend bewaffnete Kämpfer, um uns zu verteidigen.“

Tedder: „Adelsgerede beiseite. Ganz egal, was passieren mag. Dieser Abschaum von einem Menschenkönig Disgustus wird sein Leben lassen! Lasst uns diesen sabbernden Zweibeinern zeigen, was passiert, wenn man sich mit uns anlegt! Wo ist Ugoki? Ich brauche die besten Männer an unserer Seite!!!“

--- Troll Ugoki kommt von Nordosten zu Tedder und Brunt

Ugoki: „Was ist los, Tedder? Die Nachspeise aus Stinktieranus und Pferdefußsoße musst' ich unterbrechen.“

--- Zwei Trolle (Namen: Pelter und Goltar) kommen von Nordosten zu Tedder, Ugoki und Brunt

--- Ziel: Überlebe x Runden gegen die Invasion von General Disgustus

--- Nach y Runden ($y < x$) kommen Attentäter im Westen der Map

Attentäter 1: „Wer trampelt und strampelt, im gar letzten Atemzug des Lebens? Die Berge herab, so unschuldig, als sei es das Normalste der Welt... Stecht sie ab!“

Disgustus: „Leiden sollen sie!“

--- Tod von Tedder

Tedder: „Ich hab' versagt... Doch das Ableben dieses stinkenden Menschen sei ihm sicher! Bostim in Schutt und Asche gelegt, sowie ihre Seelen auf Ewig gequält, so soll es sein. Aus und vorbei!“

--- Tod von Ugoki

Ugoki: „Das geschieht zu früh... Meines Lebens Ziel soll die Rache sein!“

--- Sollte einer der gegnerischen Anführer besiegt werden (was eigentlich nicht möglich ist, nur mit Cheats)

General Disgustus: „Wer wie was? Krepiert doch endlich!“

Dialog: „Tedderts Armee ward der Sieg gewiss - Doch letztendlich war es vorüber. Die Soldaten aus Bostim vernichteten jeden sich wehrenden Troll.“

--- In allen obigen Todesfällen, sei es Tedder, Ugoki oder ein Gegner....

Dialog: „Die Trolle kämpften lang und furchtlos. Doch am Ende wurden jene, die immer noch am Leben waren, überwältigt. An diesem Tage tränkte Troll- und Menschenblut den Boden auf den Straßen von Bostim nach Norden.“

--- Ein weiterer Attentäter der Menschen erscheint und tötet alle noch lebenden Trolle. Jüngere Trollwelpen werden von Soldaten gefangen genommen, nicht getötet.

Dialog: „Tedder ward Eins mit dem Reich der Toten...“

Episode 2: Auferstehung

Schwärze umgibt mich.

Fühlt sich der Tod so an?

Ich spüre einen Luftzug... Geht der Wind etwa... Durch mich hindurch?

--- **Wetter:** Es wird in diesem Szenario per Zufall ein Wetter generiert, in dem die Kampagne spielen wird. Das Wetter wird keine Einflüsse auf die Story haben, nur auf das Spielerlebnis bzw. die Karten. Es sind die Karten für jedes Szenario und alle Wetter speziell angepasst.

--- Möglich generierte Wetter: Überschwemmung oder Dürre

--- Tedder und Ugoki befinden sich in einer Höhle, als Geister

Ugoki: „Scheiße, der letzte Schnaps muss schlecht gewesen sein.“

Tedder: „Wer bist du? WAS bist du??“

Ugoki: „Und du bist... durchsichtig, ist dir das klar? Hast du... Bist du ansteckend?“

Tedder: „Deine eignen Augen, finster wie die eines Lichs! Ich bin, oder war vor Kurzem oder Längerem, Tedder. Ich weiß um ehrlich zu sein nicht, wann genau. Ein paar Minuten kommt es mir vor seit... Ich wurde getötet! Dieser dreckige, mickrige Wurm Disgustus überrannt' mein Volk und Heimat!“

Ugoki: „Na, so trifft man sich wieder. Auch wenn wir wirklich nicht gesund aussehen und du mich ohne Zweifel nicht wieder erkennst - Ich bin, oder war, Ugoki. Ich kann mich auch an etwas erinnern. Da war... Friede. Aber dann... Ich musste mein Frühstück unterbrechen.“

Tedder: „Das erleichtert mich zumindest ein bisschen. Auch wenn ich verstört bin was unser Dasein betrifft. Was sind wir? Was ist mit uns passiert?“

Ugoki: „Wir sehen aus wie... Wir sehen aus wie etwas Bogusartiges. Unecht. Geisterhaft.“

Tedder: „Darum werden wir kümmern. Lass uns aber zuerst aus dieser dreckigen, engen Höhle entkommen.“

--- Ziel: Erforsche die Höhle

--- Wenn man Dörfer einnimmt, kommen zu einer zweidrittel Chance riesige Ratten neben dem Dorf, ein „Rattennest“ darstellend

--- Wenn die erste Ratte erscheint

Einheit, die das Dorf eingenommen hat: „Ha, ein Rattennest! Lecker...“

--- Wenn man die erste Ratte tötet

Die Einheit, die die Ratte getötet hat: „Irgendwie schmecken diese Riesenratten nach nichts.“

--- Es gibt ein Fläschchen in der Höhle, auf dessen Feld man eine Einheit bewegen kann. Wenn eine Einheit das Feld betritt:

Dialog: „Der glibberige, tödlich rote Inhalt könnte gefährlich sein. Soll \$unit.name die Flüssigkeit trotzdem trinken?“

Option: „Vorsichtig zurücklegen, damit es nicht zerbricht.“

Option: „Das wäre viel zu riskant. Zerstören.“

Option: „Auf Ex!“

--- Wenn Option 1, dann passiert nichts. Man kann erneut eine Einheit auf das Feld bewegen, und der selbe Dialog erscheint

Einheit, die es zurücklegt: „Es sieht eigentlich schon recht verlockend aus. Was soll's...“

--- Wenn Option 2, dann explodiert das Fläschchen und die Einheit bekommt 15 Lebenspunkte abgezogen, aber bis zu einem Minimum von aktuellem 1 Lebenspunkt der Einheit

Einheit, die es zerstört: „Wow! Das hat Spaß gemacht. Ich bin fast noch toter als ich es eh schon war!“

--- Wenn Option 3, dann werden die maximalen sowie die aktuellen Lebenspunkte der Einheit um 15 erhöht

Einheit, die es trinkt: „*(unverständliches Gebrabbel)*“

Einheit, die es trinkt: „Härter als Whiskey.“

--- Ein bisschen weiter die Höhle stößt man auf einen eingekerkerten Zauberer. Wenn man auf den Zauberer stößt...

Zauberer: „Ahhh, entfernt euch, Stinkegeister! Ist die ewige Einsamkeit nicht genug des Bösen an mir getan?“

Tedder: „Wieso sollten wir dir etwas tun – Wir sind auf der Suche nach einem Weg aus diesen Tunneln!“

Zauberer: „Wenn ihr keine Quälgeister dieser Höhle seid, wer seid ihr dann, Fremde? Die falsche Seite habt ihr euch ausgesucht. Raus hier ginge es nur vom anderen Ende meiner Zelle.“

Tedder: „Die Frage ist nicht wer, sondern was wir sind... Die falsche Seite?“

Zauberer: „Am Ausgang dieser Höhle lauert ein mächtiger Geist, den ich alleine nicht besiegen kann. Außerdem bin ich hier seit Jahren eingeschlossen. Wenn ihr mich befreit, können wir jenen Wächter womöglich gemeinsam ins Nirvana befördern!“

Ugoki: „Nun gut, ich denke, unser unbekannter Freund hier kennt sich etwas besser aus als wir. Wir sollten ihn befreien und zusammen von hier verschwinden.“

Tedder: „Dann lass uns mal dieses Schloss knacken.“

--- Tedder und Ugoki versuchen den Käfig aufzubrechen

Dialog: „Nach einigen sehr, sehr langen Minuten schaffen es Tedder und Ugoki gemeinsam das Schloss zum Kerker des Zauberers, welches, im Vergleich zu andren gesicherten Türen dieser Tunnel, stabiler und nicht ganz so rostig war, zu zerbrechen.“

Nekromant: „Ich danke euch. Auf Ewig werde ich in eurer Schuld stehen!“

Tedder: „Revanchieren kannst du dich ein anderes mal. Wo sind wir hier? Wo befindet sich diese Höhle?“

Nekromant: „Oh, das ist mir selbst auch nicht ganz genau bekannt. Irgendwo im Westen der Tückischen Gipfel, so weit es mir zu Ohren kam.“

Tedder: „Nun gut. Dann lass uns mal raus hier.“

--- Ziel: Findet den Ausgang und besiegt den Wächtergeist

--- Am Ende der Höhle kommt man auf den Wächtergeist und eine riesige Spinne...

--- Wenn man auf die Spinne stößt....

Einheit, die auf die Spinne stößt: „Was ein Monster! Das ist ein anderes Kaliber als die halb ausgehungerten Ratten dieser Höhle.“

--- Wenn man auf den Wächtergeist stößt...

Einheit, die auf den Wächtergeist stößt: „Das ist widerwärtig! Ein solch großer Geist...“

--- Wenn man auf Spinne und Wächtergeist gestoßen ist...

Tedder: „Womöglich lässt sich das achtbeinige Monster mit dem Wächtergeist ausspielen...“

--- Wenn der Wächtergeist stirbt...

Dialog: „Als der Wächter mit dem Nirvana Eines wurde, kommt im Süden an der Höhlenwand eine Kluft zum Vorschein, aus deren Richtung ein Lichtschein zu erblicken und ein warmer Luftzug zu spüren ist.“

--- Die Höhle bekommt eine „Öffnung“

Nekromant: „Ich rieche Freiheit!“

Ugoki: „Und ich einen Spinnenkadaver.“

--- Wenn man eine Einheit aus der Höhle heraus bewegt, verwandeln sich Ugoki und Tedder von Geistern zu Untoten

Tedder: „Was wird da aus uns? Ich bin nicht der Troll von früher, aber auch kein mieses, undurchsichtiges Geisterwesen mehr. Das ist ja - fast schon Leben!“

Zaugen.berer: „Ihr scheint euch im Sonnenlicht dem Dasein als Geist entledigt zu haben, meine Retter! Kommt mit mir und ich lehre euch als Dank, dass ihr mir aus dieser Höhle geholfen habt, alles, was ich darüber weiß. Wenn ihr längere Zeit mit mir verweilt, werde ich euch die finstren Geheimnisse der Totenbeschwörung näher bringen.“

Tedder: „Das hört sich vielversprechend an. Jedoch pflanzen wir, unsere Heimat so schnell wie möglich wieder aufzusuchen und für einen qualvollen Tod von diesem stinkenden Menschenkönig Disgustus zu sorgen.“

Ugoki: „Dieser Emporkömmling. Ich werde alles tun, um die Haut von seinem Fleisch zu ziehen. Um sein Fleisch von den Knochen zu schaben und die Knochen zu spalten!“

--- Entscheidung: Direkt zu den Tückischen Gipfeln zurück, für direkte Rache, oder mit Nekromant, um die Totenbeschwörung zu erlernen

Tedder: „Hmm...

Wir werden mit dir kommen, unser zaubernder, unbekannter Freund. Totenbeschwörung wird sich wahrscheinlich als sehr nützlich gegen diese lebenden Zweibeiner erweisen.

Wir brechen umgehend nach Osten auf, um diesem widerlichen Menschen in Bostim den Gar auszumachen. Lebt wohl, dunkler Zauberfreund!“

--- Wenn Tedder mit Nekromant mitgeht...

Zauberer: „So sei es. Ihr werdet die Totenbeschwörung lieben lernen. Übrigens, mein Name ist Nekromant.“

=> **Story A**

--- Wenn Tedder direkt nach Osten geht...

Zauberer: „Nun denn, meine Lieben. Ich hoffe, ihr werdet erfolgreich sein und über die Menschen siegen – Ich werde mich meinen eigenen Angelegenheiten widmen. Womöglich sieht man sich wieder!“

=> **Story B**