

WoW Charakter-Biografien

Von DokugaCoop

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: Liltha	2
Kapitel 2: Solane	3
Kapitel 3: Jusei	4
Kapitel 4: Qelyssa & Heldenrasse: San'layn	6
Kapitel 5: Vuju	8
Kapitel 6: Pestoxus	9
Kapitel 7: Herzreißer	11
Kapitel 8: Jusatsu	12
Kapitel 9: Nadle	14
Kapitel 10: Aulury	15
Kapitel 11: Iseko & Tusujas	17

Kapitel 1: Liltha

In ihrem früheren Leben musste Liltha als Kind miterleben, wie Arthas das anmutige Hochelfen-Volk, darunter auch ihre Eltern, abschlachtete und den Sonnenbrunnen korrumpierte. Bald darauf folgte sie schon, mit ihren neuen Zieheltern, Prinz Kael'thas und lernte recht schnell mit Pfeil und Bogen umzugehen, um sich vor den bevorstehenden Gefahren zu schützen. Doch die zahlreichen Schlachten hinterließen ihre Spuren und schon bald musste Liltha feststellen, dass es ihr Schicksal war alles zu verlieren, was sie liebte. So entfernte sie sich von ihrem Volk und lebte fortan ein Leben als wilde Waldläuferin in Isolation.

Als die Blutelfe eines Tages in der Wildnis unterwegs war, erspähte sie einen Trupp Untoter, die sie hasserfüllt versucht zu vernichten. Doch dieser Trupp wurde von keiner geringeren angeführt, als von der Fürstin der Verlassenen selbst. Sie erkannte das Potenzial der Waldläuferin und nahm sie unter ihre Fittiche..., indem sie ihr das Leben nahm. Das war nur ein geringer Preis für die untoten Leben der Soldaten, die Liltha ihnen genommen hatte. Zu Beginn angewidert, wehrte sich Liltha noch der Fürstin zu dienen. Nach wenigen Tagen erkannte sie jedoch ihre Freiheit, die sie trotz ihres untoten Daseins genoss. Sylvanas zwang ihr nicht zu dienen, stattdessen unterbreitete sie Liltha ein Angebot an ihrer Seite zu kämpfen. Schließlich besaßen beide denselben Feind: die Geißel, die vom Lichtkönig Arthas kontrolliert wurde. Beide waren Opfer seiner Gräueltaten und beide sinneten auf Rache. Somit kam es dazu, dass Liltha nicht nur ein hartes Training absolvierte, denn sie wurde auch eine von Sylvanas engsten Vertrauten. Im Schatten verborgen nutzt Liltha nun hauptsächlich ihre Talente als Spionin der Verlassenen. Nach Arthas' Fall kam es öfteren vor, dass Liltha die Ausbildung neuer Dunkler Waldläufer-Trupps unterstützte. Mit ihrem - so gut wie unmöglich zu erreichendem - Status genießt sie vollstes Vertrauen gegenüber der dunklen Fürstin.

Im Verlauf ihrer Karriere - als Dunkle Waldläuferin - hat sie mehrere Bekanntschaften geschlossen, doch kein Bündnis ist so fest wie das zwischen ihr und Liltha's treuer Eulen-Begleiterin: Vane.

Kapitel 2: Solane

Sie gehört zu eine der Ersten ihrer Art. Die Rede ist von Solane, eine Leerenelfe, die sich als Beschützerin der Natur verschrieben hat. Gerade mit den Tieren knüpft sie enge Bündnisse, die sich dem Verständnis vieler Individuen entziehen. Vorwiegend, weil diese Tiere aus der Leerenwelt von Solane gerettet wurden, oder von der Leerenenergie befallen worden sind.

Einst war sie eine Blutelfe, genauso wie ihre Kameraden, doch dann überwältigte sie die Neugier. Unter der Leitung von Magister Umbric, erforschte sie mit ihm und seinen Gefolgsleuten die Leere, bis diese drohte sie zu verschlingen. Schließlich rettete Alleria Windläufer Umbric und seine Anhänger, darunter auch Solane selbst, und lehrte sie mit der Leere umzugehen. Mit der Erforschung der Leere erhoffte sie sich ihre Heimat, insbesondere das Tierreich, besser schützen zu können. Was sie jedoch nicht ahnte ist die Tatsache, dass die Leere selbst eine große Gefahr darstellen würde. Nicht nur diejenigen aus ihren eigenen Reihen sind gegenüber der Leere gefährdet, sondern auch das Tierreich an sich. Sie musste erkennen, dass sich die Leere auch das Tierreich und dessen Flora einverleiben würde. Früher oder später soll alles von ihr eingenommen werden, doch Solane will sich diesem unheilvollen Schicksal entgegenstellen.

Lua (Wolf), Xymc (Leerenpirscher), Smik (Marsuul) und Avor (Argus-Talbuk) sind wichtige Tiergefährten, die Solane einst vor der Leere rettete und die nun zu ihrem treuen Begleiterkreis gehören. Gemeinsam macht sie sich mit ihren tierischen Begleitern auf die Reise, um mehr darüber zu erfahren, wie es möglich ist diese Gefahr auf Dauer abwenden zu können.

Kapitel 3: Jusei

Als einer der ältesten noch existierenden Klingenmeister der "Brennenden Klinge", suchte Kiryu einen Nachfolger, der seiner würdig ist. Das Leben des Orc neigte sich allmählich dem Ende zu und Kiryu wusste dies. Ehrentoll auf dem Schlachtfeld zu sterben reichte dem erfahrenen Klingenmeister nicht aus. Viele Orcs sah er vorbeiziehen, mehr oder weniger. Der Klingenmeister war bei nahezu blind, doch sein Instinkt sagte ihm, dass er auf der richtigen Spur sei. So schnappte er sich den nächstbesten Grünhäutigen aus Durotar, um diesen zu einem Klingenmeister auszubilden, damit sein Wissen nicht komplett verloren geht. Es war ihm überaus wichtig seine Erfahrung an einen Nachfolger weiterzugeben und so tat er dies auch. Allerdings war es ihm nicht im Klaren, dass es sich nicht um einen Orc, sondern um einen Troll handelte, den er unterwegs aufgelesen hatte. Dabei wunderte sich Kiryu schon beim ersten Aufeinandertreffen, warum dieser Orc so schwächling sei, doch sein Gefühl sagte ihm, dass genau dieser sein Lehrling werden soll.

Der von Kiryu anerkannte Troll war stets ein Außenseiter, sowie Einzelgänger und fühlte sich bei seinem eigenen Volke unwohl. Er war nicht gerade ein guter Krieger, oder gar eine große Hilfe für seinen Stamm, wodurch er diesen verließ. Die Fehlschläge in seinem Leben, ließen ihn an sich selbst zweifeln. Seit langer Zeit sei er bereits auf der Suche nach sich selbst. Diese Informationen kamen den Troll jedoch nicht über die Lippen, allerdings offenbarte dieser seinem Meister, dass er namenlos sei. "Namenlos? Unmöglich. Jeder große Krieger hat einen Namen. Aber wenn das so ist, so musst du dir einen Namen machen!" Um sein altes, unbedeutendes Leben hinter sich zu lassen und sein neues Leben in Empfang zu nehmen, benannte Kiryu seinen Schüler in "Jusei" um. "Ich werde dir zeigen, wie sie deinen Namen ewig in Erinnerung behalten werden. Wisse, dass immer Taten zählen." Durch die nach oben gebogenen Stoßzähne, konnte der Troll nicht alles sehen, was sich vor ihm befand. Das erlaubte Kiryu erst recht das Schärfen der Sinne von Jusei. Nach dessen jahrelanger Ausbildung verstarb sein Lehrmeister mit den Worten: "Ich habe es die ganze Zeit gewusst...." Kiryu wusste, dass Jusei kein Orc gewesen ist (bei all dieser Geduld und der merkwürdigen Aussprache seiner Worte: kein Wunder), aber er war sich sicher, dass es von Anfang an sein Schicksal gewesen ist ein Klingenmeister zu werden und das Vermächtnis der "Brennenden Klinge" auf gutem Wege zu wahren. Wahrscheinlich ist es Kiryu auch klar gewesen, dass es eine neue Generation von Klingenmeistern geben muss, bevor die Talente der legendären Krieger in Vergessenheit geraten. Nach dem intensiven, jahrelangen Training hat Jusei seine Sinne geschärft und gelernt, was es heißt aufmerksam zu sein, sowie schnell und präzise zuschlagen zu können. Jusei soll von nun an seinem Ideal naheifern, nach Ehre streben und seine Pflicht gegenüber der Horde niemals hintanstellen.

Seitdem reist Jusei von Land zu Land, um für die Horde zu kämpfen und um zusätzlich den positiven Ruf des Klans der Brennenden Klinge wiederherzustellen, den dieser verloren hatte. Allerdings ist es nicht das einzige Ziel, was Jusei's Meister für ihn vorherbestimmte, denn Jusei selbst soll ein Bote der Veränderung des Klans darstellen. Seine Reise führte ihn später auf die Insel "Zandalar", die zu seiner Heimat wurde. Beim großen, all sechsjährigem Treffen der Trollstämme, in der Trollstadt

"Zuldazar", übernimmt der untypische Troll-Klingenmeister die Rolle eines Elite-Wächters, um so den neutralen Boden des Ortes zu gewährleisten. Das, was er seinem Stamm nicht geben konnte, konnte er nun seinem ganzen Volk nachreichen. Endlich fühlte er sich nützlich. Für diese unerwartete Zukunft ist er seinem Lehrmeister Kiryu überaus dankbar. Der Gedanke an seinen verstorbenen Meister gibt Jusei ebenfalls in Zukunft Kraft, egal wie verzweifelt seine Lage sein mag. Bisher scheint Jusei jedoch die einzige Ausnahme unter den Trollen zu sein, die von einem erfahrenen Klingenmeister der Brennenden Klinge ausgebildet wurde.

Kapitel 4: Qelyssa & Heldenrasse: San'layn

Die "San'layn" entstanden, nachdem Kael'thas und Illidan den Kampf gegen Arthas verloren hatten und im Nachhinein in die Scherbenwelt flüchteten, um ihre eigenen Pläne zu schmieden. Die stärksten Blutelfen, die von Arthas getötet wurden, kehrten als hungrige, untote Wesen zurück, die von ihrer "Blutkönigin Lana'thel" angeführt wurden. Die vampiristischen San'layn unterstützten seitdem den Lichkönig während seines Schlachtzuges immens. Unter ihnen zählen u.a. die bekannten Prinzen Valanar, Keleseth und Taldaram, die nach ihrem Versagen noch eine Chance erhielten, um die einfallenden Truppen, die gegen die Eiskronenzitadelle marschierten, aufzuhalten. Letzten Endes fielen die Prinzen, genauso wie ihre Königin.

Die meisten San'layn wurden ausgelöscht, aber es gibt auch wenige, die überlebt haben und sich vom Griff des Lichkönigs befreien konnten. Eine von ihnen ist "Qelyssa", eine erfahrene Erzmagierin, deren Leben daraufhin zu einem Spießbrutenlauf der Intoleranz und Verachtung mutierte, nachdem sie sich dem "Argentumkreuzzug" stellte. Doch auch Qelyssa hegte Verachtung gegenüber ihr einstiges Volk: den Blutelfen. Obwohl Kael'thas nicht mehr an der Macht ist, gibt sie allen Blutelfen für den Fall ihrer Brüder und Schwestern die Schuld. Ihr Hass auf die Sin'dorei ließ sie für ein friedliches Miteinander erblinden. Trotz ihres Umfeldes erhielt sie, nachdem sie sich beim Argentumkreuzzug bewiesen hatte, die Wahl sich den Nachtelfen der Allianz, oder den Blutelfen der Horde anzuschließen. Diese Wahl fiel ihr daher nicht schwer. Sie lernte schon bald darauf, was es heißt akzeptiert zu werden und in Freiheit zu leben, trotz des eisernen Griffes der Allianz, der sie umklammert.

Ich kann mir sehr gut vorstellen, dass man aus den San'layn eine Art "Heldenrasse" machen könnte, mit der man sich einen Helden erschaffen kann, der mit Level 80 startet, egal welche Klasse dieser ist. Doch da es untote Ex-Blutelfen sind, kann ich mir hierbei nur diese folgenden Klassen vorstellen: Magier, Schurke, Krieger, Todesritter, Hexenmeister und, wobei ich mir noch unsicher bin, Priester (vorwiegend Schattenpriester). Die Todesritter starten ebenfalls im selben Gebiet, also: in der "Eiskronenzitadelle". Wie bereits erwähnt, so lösen die San'layn sich vom Griff des Lichkönigs, obwohl ich hierzu sagen will, dass der neue Lichkönig (Bolvar Fordragon) nachhilft und sie ziehen lässt. Daraufhin wollen sie sich dem Argentumkreuzzug stellen, um zu zeigen, dass sie nicht mehr den übrigen Untoten der Geißel zugetan sind. Sie wollen zeigen, dass sie sich geändert haben und ziehen es vor die anderen Völker zu unterstützen, damit sie wieder Anschluss an die Gesellschaft finden und ein neues Leben für sich selbst beginnen können. San'layn sind mächtige Ex-Blutelfen und selten, daher kann nur einer pro Server erstellt werden! Es muss daher mit Bedacht gewählt werden, welche Klasse man als dieser spielen möchte. Zu den Volksfähigkeiten gehören, dass sie sich an der Lebensenergie, als auch dem Manavorrat ihrer Feinde zu schaffen machen, oder einen Widerstand gegenüber Schattenmagie, Kontrolleffekte, etc. besitzen (ähnlich wie die Verlassenen). Sogas in der Richtung kann ich mir sehr gut vorstellen. Außerdem müssen sie, nach ihren Prüfungen die ihnen der Argentumkreuzzug stellt, sich für eine der beiden Fraktionen

(Horde oder Allianz) entscheiden. Man könnte sich zwar auch ausmalen, dass die San'layn neutral und somit unter sich bleiben, aber bisher gibt es noch keine 3. Fraktion und außerdem würde sich vieles dadurch sicherlich verkomplizieren. Diese Fraktion müsste gegen die Allianz und die Horde vorgehen, damit das Ganze, vor allem im PvP, einen Sinn ergibt. Es ist daher gar nicht so abwegig, dass die San'layn unterschiedlicher Ansichten sein könnten, was ihr Volk betrifft (wie es bei Qelyssa der Fall ist). Somit kommt es unter ihnen zu gewalttätigen Meinungsäußerungen. Ist zwar schade drum, aber so tickt nun mal die Welt von Warcraft. Das wären zumindest meine Ideen dazu. :)

Kapitel 5: Vuju

Vuju ist ein Troll-Druide, der das Leben und vor allem die freie Natur genießt. Seine größte Leidenschaft ist das Angeln, aber auch das Entdecken verschiedenster Orte gehört dazu. Seine Reiselust bringt ihn an die entlegensten, schönsten Winkel der verschiedensten Welten. Meistens sucht er sich ein hübsches, ruhiges Plätzchen und liegt mehrere Stunden einfach nur an diesem von ihm bestimmten Ort, um die Natur in all ihrer Pracht zu bestaunen. Nicht nur seine Fähigkeiten als Angler sind erstaunlich, denn allgemein ist Vuju ein fähiger Jäger, der weiß wie er sich an seine Beute heranschleichen muss. In seiner Katzengestalt pirscht er sich an diejenigen an, die seine Ruhe stören oder die Natur bedrohen, um sie daraufhin hinterrücks aus dem Weg zu schaffen. Für zerstörungswütige Wesen hegt er also keinerlei Sympathie, darum ist Vuju auch so gut mit den naturverbundenen Töchtern des Cenarius auf Du und Du. Seine Erscheinung wirkt auf dem ersten Blick überaus barbarisch wild, doch er ist ein gelassener Geselle, der die Wege der Natur ehrt und schätzt.

Kapitel 6: Pestoxus

Die Stimme eines männlichen Draenei erklingt in deinen Ohren, samt seinem unverwechselbaren Dialekt:

"Ich möchte Euch eine Geschichte erzählen:

Einst gab es einen stolzen, ehrlichen Draenei, der mit seinem Bruder, nach dem Absturz der Exodar, ein Stück grasgrünes Land besiedelte. Beide lebten ein erfülltes Leben mit guter Ernte und gesunden Bäumen, die sie in ihrer unmittelbaren Umgebung zu praktischen Möbeln für ihr Volk verarbeiteten. Der große Bruder des besagten Draenei zog sich den Zorn der Natur zu und verstarb, als er seine Axt in einen Baum schlug, der unmittelbar danach auf ihn stürzte. "Mein armer Bruder! Du warst doch nur ein Tischler und wolltest unserem Volk eine Freude bereiten." Sprach der bestürzte Draenei zu seinem erschlagenen Bruder, als er diesen unter dem Baumstamm, mit all seiner Kraft, hervorzog. "Ich verstehe es nicht! Wir haben doch immer neue Bäume angepflanzt. Wir haben nichts getan, was die Natur hätte verärgern dürfen!" Erzürnt griff er nach der Holzfälleraxt seines Bruders und schlug auf den umgestürzten Baum ein, um seiner inneren Wut freien Lauf zu lassen. Und so wuchs in diesem Draenei der Hass auf die Natur, wegen eines Unfalls der seine Lebenseinstellung für immer veränderte. Er fing an andere Blumen und Bäume willkürlich zu zerstören. Mit jeder seiner Aktionen kam er stets einen Schritt der Faszination des Todes näher. Er war besessen nach Zerstörung. Mit seinen handwerklich begabten Händen braute er aus den Pflanzenresten alchemistische Mittel zusammen, die Schäden in der Umgebung anrichteten, in der er und sein Volk lebte. Empört über sein Temperament, ersuchte Velen persönlich diesen Draenei, um ihn zur Rede zu stellen. "Du und dein Bruder, ihr habt uns einen großen Dienst erwiesen. Die Ausstattungen, die ihr für uns angefertigt habt, haben unser aller Leben bereichert und unser Dasein, auf dieser neu entdeckten Welt, erleichtert. Wir danken dir und deinem Bruder aus tiefstem Herzen. Doch jetzt...: sieh nur, was du diesem Land und uns mit deiner zerstörerischen Ader antust! Wir sind geflohen, damit wir eine neue Heimat für unser Volk finden können. Es war nie in unserem Interesse, diese neue Heimat zu verwüsten, die wir uns mit voller Hoffnung ersehnt haben. Das hätte dein Bruder niemals gewollt! Es ist mir zwar zuwider, das zu tun, aber du lässt mir keine andere Wahl: Hiermit verbanne ich dich aus unseren Reihen und schicke dich ins Exil!" Waren Velen's Worte zu dem Draenei, dessen Zukunft nur noch von Hass und Schmerz geprägt werden sollte. "Sofern du Klarheit und Vernunft erlangt hast, darfst du zu uns zurückkehren. Ich hoffe du wirst sie finden." Doch sollte er nichts dergleichen finden. Stattdessen wurde er selbst gefunden, und das...von der untoten Geißel.

Mit Zorn auf sein Volk und auf die Natur erfüllt, wurde er als Todesritter "Pestoxus" wiederbelebt. Jegliche Erinnerung an seinen einst lebensfrohen Tagen beraubt. Seine Kenntnisse über die Alchemie waren gering, doch dank der Seuchenbringer der Geißel konnte er viel lernen. Neben seinen neu gesammelten Erfahrungen als Alchemist, war Pestoxus demnach auch fähig Zauber zu wirken und Untote zu beschwören. Er konnte die Seuche selbst in alle Ecken des Landes bringen, was er einst so sehr liebte,

genauso wie sein Volk, gegen was er nun vorging.

Sein größter Widersacher war ein tapferer Troll-Druide namens "Vuju". Um den verheerenden Krankheiten von Pestoxus entgegen zu wirken, die er in viele Lande brachte, machte es sich Vuju zur Aufgabe Alchemie mit Alchemie zu bekämpfen. Seine schützenden und Krankheit unschädlich machenden Elixiere sollten Pestoxus und seine Kenntnisse über Gebräue in die Knie zwingen. Nach einem erneuten Angriff von Pestoxus und seiner Geißel-Armee, auf die Mondlichtung der Druiden, kam es zu einem erbitterten Kampf zwischen diesen beiden Kriegern. Mit unfassbarer Wendigkeit fiel Vuju den krankheitsbringenden Todesboten in seiner Katzengestalt an, doch konnte er seine dicke Plattenrüstung mit seinen Zähnen und Klauen nicht durchdringen. Pestoxus konnte von den Druiden der Mondlichtung zwar zurückgeschlagen werden, doch der tapfere Druide...fiel im Kampf. Zu dieser Zeit wurde Pestoxus klar, dass der Lichkönig schon längst keine Macht mehr auf ihn ausübte. Er konnte es nicht mehr, denn seine Stimme verstummte schon vor langer Zeit. Der verdorbene Draenei war frei, doch sein Zorn gegenüber der Natur und seinem Volk, sowie seine Todesfaszination, haben ihn blind und gleichzeitig taub werden lassen. Als er das erkannte, kehrte Pestoxus gedemütigt zur Exodar zurück und bat kniend um Vergebung...und um Erlösung. Velen, so gutherzig wie er war, hatte ihn die Chance gegeben seine Erlösung in seiner Bestimmung zu finden. Seitdem kämpft Pestoxus wieder an der Seite seiner Brüder und Schwestern. Mit Reue, anstatt mit blinder Zerstörungswut.

Ohne das endliche Eingreifen von Vuju, wäre Pestoxus dieser Weg versperrt geblieben. Darum gedenkt er ihm, Tag für Tag...."

Kapitel 7: Herzreißer

Als die Truppen aus Azeroth in Draenor einfielen, um die "Eiserne Horde" zurückzudrängen, schloss sich der "Lachende Schädel", ein verrückter Orc-Klan, teilweise der Horde an, die mit der Allianz gegen diese Bedrohung vorgegangen ist. Einer der wichtigsten Vertreter des Lachenden Schädels ist "Herzreißer", ein Orc mit blutigen Vorlieben für schamanistische Rituale. Sein Name ist Programm, darum reißt er jedem seiner Opfer das Herz heraus, um es den Elementen als Tribut anzubieten. Ab und zu erfüllen Gliedmaßen ebenfalls ihren Zweck, vor allem wenn sich herausstellt, dass es kein Herz zu holen gibt. Herzreißer war in der Schlacht - gegen die Eiserne Horde - für seinen berüchtigten, brutalen Nahkampf bekannt. Durch die zahlreichen Tribute (das glaubt er zumindest), erlangte er immense, elementare Kräfte, die er gegen diejenigen einsetzte, die hirnlos genug sind sich ihm und dem Lachenden Schädel entgegenzustellen. Falls ihre Feinde nicht bereits hirnlos sind, werden diese es - mit der Hilfe von Herzreißer - schon bald sein.

Obwohl Herzreißer bei der Horde mitmischt, tut er dies nur als reinen Zeitvertreib. Für ihn ist eine Auseinandersetzung, jeglicher Art, stets ein guter Aufruf zum Mord. Wenn er zu seinem Klan zurückkehrt, wird er stets als Held gefeiert. Dann erzählt er mit Freuden und einem grässlichem Gelächter von seinen blutigen Taten, die keineswegs von der Horde toleriert werden. Da Herzreißer allerdings ein fähiger Elementarkrieger ist, wird seine Hilfe - in der Horde - kaum wegzudenken sein.

Kapitel 8: Jusatsu

Wenn man über Dämonenjäger redet, dann nicht gerade über einen von ihnen, dessen Name Jusatsu ist. Obwohl gerade dieser Blutelf einst der Anführer der „reapers of nightmare“ gewesen ist, was einst ein ehemaliges Bündnis aus andersdenkenden Blutelfen und Verlassenen (Untote) darstellte. Zu dieser Zeit war Jusatsu ein Assassine, der sich jedoch entschied in seinem Lebenslauf einen gänzlich anderen Weg einzuschlagen, als andere seines Handwerks. Anstatt heimtückisch zu morden, tötete er nur in fairen Auseinandersetzungen, die er gewinnen wollte, was eher selten der Fall war. In den letzten, kritischen Momenten konnte er jedoch stets seinem Ende entfliehen. Der Lüge zog er die Wahrheit vor, darum blieben seine Erfolge oftmals nur mangelhaft, jedoch wahrte er stets seine Einstellung, was seine Verbündeten wiederum an ihm schätzten. Die Druckmittel besaß er zwar, setzte diese jedoch nie zu seinem eigenen Vorteil ein. Als Schurke führte Jusatsu daher ein überaus kontraproduktives Dasein. Manche waren sogar der Meinung, dass er den Weg des Paladins hätte beschreiten sollen.

Eines Tages überfiel die Legion das Bündnis und zerschlug es. Dieses dramatische Ereignis machte die wenigen Überlebenden ziemlich wütend, was sie dazu veranlasst hatte sich zu trennen, um der Legion hinterher zu jagen. Auch Jusatsu gab alles auf, nur um auf die Jagd nach Dämonen zu gehen. Er kannte bereits die Geschichte vom ersten Dämonenjäger Illidan und wollte persönliche Beweise ergattern, anstatt sich dem Offensichtlichen hinzugeben, was nur scheinbar an der Oberfläche kratzte. Illidan als Verrückten hinzustellen, ließ Jusatsu größere Zweifel an der Horde und der Allianz hegen. So infiltrierte dieser allein den „Schwarzen Tempel“, um Illidan zu begegnen, den er einst mit dem Bund, durch die allgemeine Propaganda, aufhalten wollte. Zumindest war das der Plan, bis sich alles änderte. Während Jusatsu's Infiltration blieb er im Konkubinat hängen. Einen ganzen Tag lang schnorrte er sich durch die feinsten Köstlichkeiten, die ihm die Illidari bereitstellten. Natürlich waren diese nicht das Einzige, was die Konkubinen dem unerkannten Eindringling bereitstellten. Daraufhin folgte eine peinliche und zugleich schicksalhafte Begegnung mit Fürst Illidan. Dank seiner Güte wurde der verstohlene Vigilant jedoch nicht in ein Häufchen Asche verwandelt, sondern zu einem überraschend fähigen Dämonenjäger ausgebildet, trotz anfänglicher Schwierigkeiten. Seit diesem Tag genießt Jusatsu seine neuen Fähigkeiten. Abgesehen von seiner merkwürdigen Vergangenheit, sowie Einstellung, ist Jusatsu ein wertvoller Verbündeter der Illidari geworden. Wahrscheinlich war es schon immer seine Bestimmung genau das zu werden, was er jetzt ist. Allerdings durchkreuzten die Wächterinnen schon bald darauf die Pläne der Illidari und sperrten diese daraufhin, samt ihren Anführer, ein. Darunter auch Jusatsu selbst.

Nach ihrer unerwarteten Befreiung konnte sich Jusatsu endlich dem widmen, wofür er so lange trainieren, als auch warten musste: die Vernichtung der Legion. Die weiblichen „Man'ari“ (Eredar die sich der Legion angeschlossen haben) versucht Jusatsu dabei allerdings zu verschonen, was nicht bedeutet, dass sie nicht in Gefangenschaft enden. Das tut er seiner Meinung nach, um sie vor den anderen Illidari zu beschützen. Denn solange sie existieren, würden die Dämonen gejagt und

wiederholt getötet werden. Wieder und wieder. Illidan selbst toleriert Jusatsu's Entscheidung, solange er seine Gefangenen nicht laufen lässt, was garantiert nicht in seinem Sinn kommt. Da die meisten Dämonenjäger nicht wissen, wie sie auf dessen Einstellung reagieren sollen, schweigen diese lieber. Nichtsdestotrotz treten selten Auseinandersetzungen mit anderen Illidari auf, die nicht selten blutig enden. Da die dämonischen Frauen jedoch eine zweite Chance erhalten, nutzen einige diese, um sich bei dem sogenannten „Haremsjäger“ beliebt zu machen. Somit ist es ihnen möglich ein zufriedenstellendes Leben zu führen, in dem sie nicht für die „Brennende Legion“ töten oder sich behaupten müssen. Ein Leben in Frieden und Harmonie, was die Man'ari kaum noch zu kennen vermögen. Doch da diese andererseits auf Ewigkeit in isolierter Gefangenschaft verharren müssen, steht für die Betroffenen eine andere Wahl eher außer Frage. Dabei leben sie nicht gerade in schlimm anzusehenden Verhältnissen. Wenn es darauf ankommt beschützen die weiblichen Man'ari ihren Herrn, sowie ihr neues Zuhause bis auf ihr eigenes, dämonisches Blut.

Kapitel 9: Nadle

Eigentlich hatte der Ex-Schurke, der nun zu einem fähigen Dämonenjäger mutiert ist, keinerlei Interesse daran, jemanden in seine Fußstapfen treten zu lassen. Wie das Schicksal so spielt, ist es dennoch passiert: eine aufmerksame Vulpera ist in das Leben des Dämonenjähgers Jusatsu eingefallen, als dieser sich, unglücklicherweise, nach Vol'dun begab und sich verirrte. Die Vulpera, namens Nadle, rettete ihn vor dem Verdursten. Kurzerhand freundete sich Jusatsu mit der kleinen, flauschigen Vulpera an, die seine abenteuerreichen Geschichten mit großem Interesse verfolgte. Nachdem der ehemalige Schurke das Fräulein beim Diebstahl seines Hab und Guts erwischte, belehrte er sie eines Besseren, woraufhin er sie in den Künsten des Diebstahls und des Meuchelmords trainierte. Dabei dachte er, dass er all das hinter sich gelassen hätte, doch tief in ihm ist immer noch das Wissen des Schurken verborgen, der er einst war. Um Jusatsu zu gefallen, setzte die freche Nadle alles daran, um ihren Meister stolz zu machen. Dabei machte sie bereits alles auf Anhieb besser, als er es je in vergangenen Zeiten ausführen konnte. Jede Tat, jeder Handschlag, den sie ausübte, saß. „Das muss wohl an ihren Genen liegen.“, dachte sich der Dämonenjäger verblüfft.

Nadle ist begierig darauf Neues zu entdecken und ihren Meister zu überflügeln, nur um Eindruck zu schinden und zu beweisen, wie hilfreich sie an seiner Seite sein kann. Denn nicht immer ist sie an seiner Seite anzutreffen. Oftmals muss die kesse Vulpera auf Jusatsu's Harem aufpassen, damit es kein anderer tut, da er vorwiegend ihr am meisten vertraut. Mit den weiblichen Man'ari versteht sie sich allerdings nur geringfügig. Deren hochnäsige Art, ihr gegenüber, sowie ihr teuflisch gut gepflegtes Äußeres, empfindet Nadle als verstörend. Da sie die Dämonen mindestens genauso verabscheut wie jeder andere auch, hat sie sich vorgenommen jeden einzelnen Dämon zu töten, den sie vor ihrem Meister findet. Die dämonischen Eredar mit eingeschlossen. Somit verhindert sie den unnötigen Wachstum des Harems, der in ihren Augen die Effektivität ihres Meisters beeinträchtigt und ihre gemeinsamen Abenteuer behindert.

Kapitel 10: Aulury

Als sich die „Lichtgeschmiedeten Draenei“ der Allianz anschlossen, wurden auch die Spezialeinheiten dieser in Kenntnis gesetzt. Zu einer von ihnen gehört auch Aulury, eine Paladinin und sogenannte „Teufelsläuterin“, die darauf spezialisiert ist die „Brennende Legion“ zu dezimieren, indem sie ihre von Teufelsmagie durchdrungenen Werke sowohl lernt zu verstehen, als auch diese gegen sie verwendet. Im Nachhinein werden die Objekte, von Aulury's Entscheidung her - für eine gewisse Zeit lang - aufbewahrt oder augenblicklich zerstört, je nachdem was für eine Gefahr von der Materie ausgeht. Sie selbst zählt zu den tapfersten, sowie widerstandsfähigsten Kriegerinnen in den Reihen der Armee des Lichts, wobei sie sich ihren Platz Jahrhunderte lang erkämpft hat.

Schon immer besaß Aulury ein großes Interesse daran ihren Feind und dessen diabolische Mittel verstehen zu wollen, in diesem Sinne: die Legion, weswegen sie von ihren Mitstreitern stets misstrauisch beäugt wurde - wenn auch nur im geringem Maße. Hochexarch Turalyon und Hauptmann Fareeya sahen in ihr großes Potenzial, was im Kampf gegen die Brennende Legion vom großen Nutzen sein konnte, die ihre Mitstreiter schon seit Jahrtausenden bekämpften. Aulury selbst mag jung erscheinen, doch kämpft sie bereits eine ganz lange Zeit an der Seite der besonderen Draenei, die mit Eifer gegen die Dämonenschar vorgehen. Im Gegensatz zu ihren Verbündeten lebt sie jedoch zurückgezogen und studiert die dämonischen Gerätschaften, sowie Waffen, um diese verstehen, als auch nutzen zu können. Sogar die Flora und Fauna ist von der zerstörerischen Teufelseinwirkung der Brennenden Legion betroffen und bedarf an Aufmerksamkeit. Aulury's Aufgabe ist es ebenfalls diese zu untersuchen und gar zu läutern. Ihr Aufgabenbereich ist daher unabdingbar für die Zukunft allen Lebens, auch wenn dieser einem leicht verpönten Ruf ausgesetzt ist.

Eine ihrer letzten, großen Missionen war es einen der seltenen Teufelsstahlvernichter zu untersuchen und gar zu stehlen, um diesen gegen die Legion einsetzen zu können. Diese Maschine wurde bereits von der „Eisernen Horde“ verwendet, die für Chaos und Zerstörung sorgte. Während ihrer Mission traf Aulury, zum ersten Mal, auf den Dämonenjäger Jusatsu, der ihr wegen der höllischen Maschine auf dem Fersen war. Als er sich auf die Maschine schwang, traute der überraschte Dämonenjäger seinen nicht vorhandenen Augen kaum. Die Helligkeit, als auch Wärme der Aura - die von Aulury ausging - zog ihn magisch an, als sich das Gerät öffnete. Zwar zögerte er bereits viele Male, doch noch nie so lange, seitdem er von Illidan auserwählt worden war. Das Antlitz der ersten Lichtgeschmiedeten Draenei, die er zu Gesicht bekam, bezeichnete er als „nicht von dieser Welt“ (was sie nun mal auch ist). Mit solch einer Schönheit, die sich ihm direkt vor seine mit Felmagie durchtränkten Augenhöhlen offenbarte, hatte er am wenigsten gerechnet. Wie verzaubert ließ Jusatsu von der Maschine ab, die sich - nach einer kurzen Verzögerung - durch die Dämonenmasse bahnte. Seit dieser Begegnung müssen beide aneinander denken, denn auch Aulury ist noch nie zuvor einem Dämonenjäger begegnet, dessen teufelsverdorbene Aura augenblicklich ihr Interesse weckte. Diese Begegnung könnte sich sogar auf die Zukunft des Haremsjägers auswirken, der sich seitdem seiner Heimat sogar unerschließbar geworden ist.

„Teufelsläuterer“ existieren in WoW bei den Lichtgeschmiedeten Draenei offiziell nicht. Sie sind ein Konzept, was ich mir in ihrer Armee jedoch sehr gut vorstellen kann, zumal sie gewisse Tiere (wie im Reittierführer aufgelistet) vor der Brennenden Legion versucht haben zu retten. Gewisse Arten konnten jedoch nicht von der Teufelsmagie befreit werden (wie der Karghufruinprescher).

Kapitel 11: Iseko & Tusujas

Obwohl die Draenei sich vor langer Zeit von den Orcs abgewandt haben, existieren immer noch wenige unter ihnen, die sich für die Grünhäute der Horde einsetzen, um mit diesen wieder ein brüderliches Bündnis einzugehen, wie einst in der Zeit vor dem „Fel“. Zu diesen Draenei gehört das Ehegespann Iseko und Tusujas: Ein weiblicher Paladin und ein Priester, die für das Licht, als auch für das Wohl ihres Volkes kämpfen - auch wenn es für einige nicht immer ersichtlich ist. Durch ihren beider Hingabe die Orcs zu unterstützen, erhält das Paar oft die Missgunst anderer Mitstreiter der Allianz, doch nur weil sie die Situation der Horde nicht nachvollziehen können oder wollen. Für diese beiden ist ein Bund mit der Horde unausweichlich, um Kriege - die ganz Azeroth betreffen - zu verhindern und den ewigen Frieden aller Völker anzustreben. Ein ehrenvolles Ziel, was jedoch nur sehr wenige Individuen anerkennen und zu schätzen wissen. Oftmals heißt es für Iseko und Tusujas: sie beide, gegen den Rest der Welt. Doch sie halten an ihren Idealen fest, egal wie holprig ihr Weg ist und egal, wie weit entfernt ihr Ziel zu sein scheint.

Die sonst so scheue Iseko hat sich dazu verschrieben diejenigen zu beschützen, die sie liebt. Darunter vor allem ihren Mann, der sie jedoch keineswegs alleine lässt und sie somit überall hin begleitet. Ursprünglich wollte er den Part des Beschützers übernehmen, doch da sie ihre Schwächen überwinden wollen, haben sie sich dazu entschieden gegensätzliche Aufgaben zu meistern, die nicht ihren eigentlichen Stärken entsprechen. Ihr gegenseitiges Vertrauen trägt ebenfalls dazu bei. Iseko ist schwächlich und will daher körperlich, als auch geistig stärker werden, während ihr Mann sie unterstützt, anstatt aggressiv vorzugehen, wie es bei ihnen im Eigentlichen der Fall ist - was sich an ihren oppositionellen Charakterzügen bemerkbar macht. Mit seiner eigens, auferlegten Aufgabe will sich Tusujas Wissen, Fürsorge und Geduld antrainieren, die er nur geringfügig besitzt. Beide sind voneinander abhängig und achten aufeinander, genau das macht ihre starke Bindung zueinander aus. Eine Bindung, die der weise Velen - das Oberhaupt der Draenei - nicht ignorieren kann, weshalb sie für ihrer beider Lebenseinstellung seinen Segen erhalten haben, wodurch sie als Botschafter der Draenei fungieren. Auch wenn gewisse Draenei ihnen gegenüber die Stirn runzeln mögen, so kämpfen Iseko und Tusujas sowohl für ihr Volk, als auch für eine bessere Welt.

Da sie ein familiäres Miteinander mit den Orcs anstreben, haben sie ein neutrales Dorf, mit dem Namen „Tahashnal“ gegründet, was sich irgendwo in Azeroth verbirgt. Man munkelt, dass es sich auf Pandaria befinden soll. Genauer gesagt: in der Krasarangwildnis. Nicht viele Einwohner des Landes wissen davon, wodurch es kaum möglich sei es auffinden zu können. Obwohl zu erwähnen ist, dass die Einwohner Pandarias mit ihnen gewisse Bündnisse eingegangen sind. Sie unterstützen nämlich das ehrenvolle Ziel der beiden Abgesandten des Friedens. Nur wer ein gutes Herz, als auch ehrenvolle Absichten besitzt, darf das geheime Dorf betreten und sich somit dem Draenei-Paar, sowie den freundlich gesinnten Einwohnern offenbaren. Diese wiederum haben sich den Elementen und dem Licht verschrieben, so wie es die „Mag’har Orcs“, als auch die „Lichtgeschmiedeten Draenei“ taten. Manche von ihnen sind sogar starke, tapfere Krieger, die sich miteinander messen, um ihre Fähigkeiten

zu erproben. Dieses Dorf ist im Grunde alles andere als hilflos, gerade weil sich viele Ex-Soldaten unter den Einwohnern befinden. Gewisse Personen haben Jahrtausende lang gegen die „Brennende Legion“ gekämpft. Sie waren Streiter, die einst der Allianz, als auch der Horde gedient haben und nun ihre Ruhe, als auch ihren Frieden - abseits von allem - finden wollen. Wenn es darauf ankommt, werden sie für ihren gemeinsamen Frieden kämpfen. Damit dieser auch innerhalb des Dorfes gewährleistet wird, ist Hexerei - in jeglicher Art und Weise - verboten. Die Vergangenheit soll sich nicht noch einmal wiederholen!