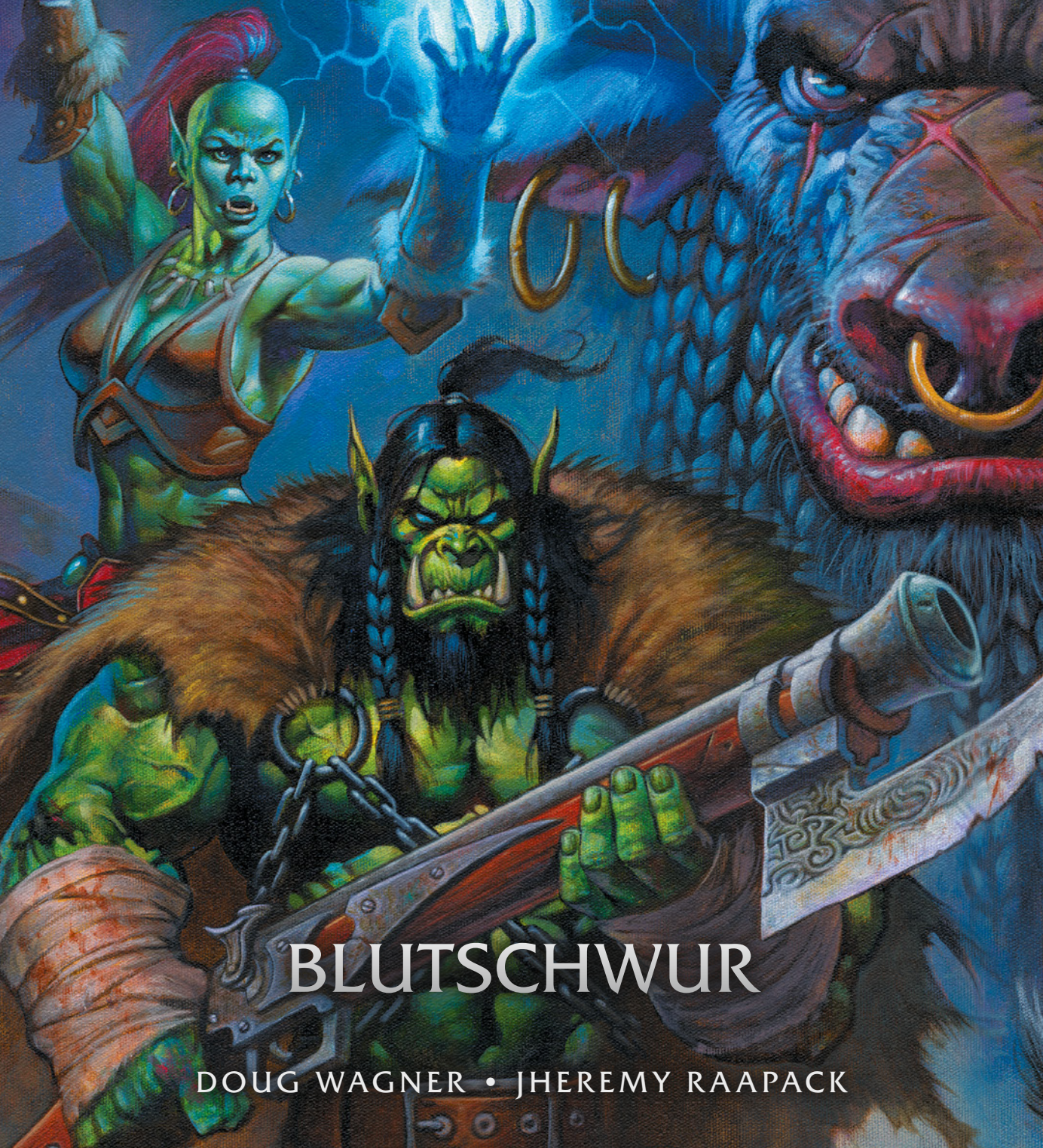




WORLD WARCRAFT



BLUTSCHWUR

DOUG WAGNER • JHEREMY RAAPACK

WORLD WARCRAFT



BLUTSCHWUR

AUTOR
DOUG WAGNER

ZEICHNER
JHEREMY RAAPACK

TUSCHE
RICHARD FRIEPD
JOE WEEMS
LIVESAY

FARBEN
JEROMY COX
DAVE McCAIG



REDAKTION:
MATHIAS VLINSKI

ÜBERSETZUNG
CLAUDIA KERPI

LETTERING:
MEDIATIVO

KÜNSTLERISCHE BERATUNG
DOUG GREGORY

STORY-BERATUNG
CHRIS METZEP, ALEX AFRASIABI,
LUIS BARRIGA, JAMES WAUGH &
MICKY PEILSON

ORIGINAL-COVER
ALEX HORLEY & SAMWISE DIDIER

MIT BESONDEREM DANK AN
JOSHUA HORST

© 2020 Blizzard Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Warcraft, World of Warcraft und Blizzard Entertainment sind eingetragene Marken von Blizzard Entertainment, Inc.
Amerikanische Originalausgabe: US-World of Warcraft: Bloodsworn, erschienen in USA 2013 bei DC Comics.

Deutsche Ausgabe: Panini Verlags GmbH, Schloßstraße 76, 70176 Stuttgart
Geschäftsführer: Hermann Paul, Head of Editorial: Jo Löffler, Redaktion: Mathias Ulinski, Head of Marketing: Holger Wiest (E-Mail: marketing@panini.de), Presse & PR: Steffen Volkmer. Gedruckt in Italien

YDWCN008 - 1. Auflage, Oktober 2020 · ISBN 978-3-7416-1991-5

Dieser Band ist auch als E-Comic erhältlich in diesen Formaten: PDF: ISBN 978-3-7367-6170-4 · EPUB: ISBN 978-3-7367-6171-1 · MOBI: ISBN 978-3-7367-6172-8

www.paninicomics.de

DAS NEUE GESICHT DER ZENTAUREN

Die Zentauren breiten sich durch das gesamte Brachland aus. Sie verhalten sich seltsam, setzen neue Strategien ein und versuchen, den weltweiten Kataklysmus für ihre Zwecke zu nutzen und die Horde mitten ins Herz zu treffen. Welche unbekannte Macht steckt hinter diesem ungewöhnlichen Verhalten? Aratas. Die Zentauren haben einen neuen Anführer, einen, wie ihn die Welt noch nicht gesehen hat. Die Zentauren entstanden, als die Erdelementarin Prinzessin Therdras sich mit Zaetar, Sohn des Halbgotts Cenarius, verband. Ihre Nachkommen waren unvollkommen, brutal, hässlich und barbarisch. Nun will Aratas ein neues Zeitalter für die Zentauren einläuten. Sie sollen stark, majestätisch und stolz werden. Die alten Zentaurenvölker dienen ihren neuen Herren. Der Glaube, dass alle Zentaurenstämme zusammen unter der Herrschaft von Aratas über Azeroth herrschen werden, eint sie. Doch die wahre Macht, die hinter Aratas steckt, lauert in Maraudon. Tagtäglich stärkt sie die Ränge der Elitezentauren. Sie sammelt Kraft, um jeglichen Widerstand zu zerschmettern. Prinzessin Therdras wurde schließlich vernichtet, doch nun ist ein neuer, mächtiger Elementar aufgetaucht. Er gibt den sterblichen Völkern die Schuld an dem Ungleichgewicht in der Natur, das zum Kataklysmus geführt hat. Dieser neue Elementar will ein reines, mutiges Zentaurenvolk erschaffen, das sich über ganz Azeroth ausbreiten und die Welt denen entreißen soll, die sie beschmutzt haben.



EISENHUF

Der Kriegshäuptling Garrosh Höllschrei tötete den Anführer der Tauren in einem Duell, was es den Grimmtotem (einer rebellischen Splittergruppe der Tauren) ermöglichte, die Kontrolle über Donnerfels an sich zu reißen. Garrosh hinderte die Grimmtotem nicht daran, aber er unterstützte sie auch nicht. Schließlich wurden sie besiegt und vom Territorium der Tauren vertrieben, doch seitdem betrachten die Tauren die Horde mit Misstrauen. Trotz dieser Ereignisse möchte der alternde Eisenhuf beweisen, dass er immer noch ein starker Krieger ist und seinem Volk ebenso wie der Horde nützlich sein kann.



FELGRIM

Bei den sogenannten „Verlassenen“ handelt es sich um eine Fraktion von Untoten innerhalb der Horde. Die Verlassenen haben ihre Verbündeten zwar schon oft unterstützt, aber in der Vergangenheit auch bewiesen, dass ihnen ihre eigenen, geheimen Pläne wichtiger sind als ihre Pflichten gegenüber der Horde. Ein kürzlich erfolgter Verrat der von den Verlassenen begangen wurde, hat dafür gesorgt, dass die Horde ihren untoten Verbündeten noch weniger vertraut als zuvor. Felgrim ist das Misstrauen, das man ihm entgegenbringt, satt und neigt zu Überreaktionen, wenn er Anzeichen dafür bemerkt.

RADA'JIN

Das Trollvolk der Dunkelspeere diente der Horde seit Thralls Ankunft in Kalimdor zwar treu, aber Garrosh hielt sie für schwach. Er ließ sie links liegen, um Platz für stärkere Verbündete zu schaffen. Vol'jin, der Anführer der Dunkelspeere, drohte Garrosh und kehrte mit fast all seinen Leuten auf die Echoinseln zurück. Schließlich ließ er sich aber trotz wachsender Spannungen dazu überreden, Teil der Horde zu bleiben. Rada'jin glaubt, dass man den Anführern der Horde beweisen muss, wie mächtig Trolle in Wirklichkeit sind. Als gestaltwandelnder Druide will er genau das tun. Um jeden Preis will er die Horde davon überzeugen, dass sein Stamm ein mächtiger Verbündeter ist.



DIE HORDE

Vor langer Zeit wurden die einst edlen Orcs durch die dämonische Magie der Brennenden Legion korrumpiert. Aus ihnen wurde die grausame Horde, die von einer unstillbaren Gier nach Krieg angetrieben wurde. Sie suchten nach einer neuen Welt, die sie erobern konnten, und fielen in Azeroth ein. Zwei Kriege wurden ausgefochten, aber schließlich konnten die Orcs und ihre Verbündeten besiegt werden. Sie landeten in Internierungslagern. Ein Orcsklave namens Thrall warf seine Ketten ab und befreite sein Volk. Die Sünden der Vergangenheit lasteten schwer auf seinen Schultern und er beschloss, die Horde in eine neue, ehrenvollere Richtung zu führen. Er sorgte dafür, dass Völker aus ganz Azeroth, darunter auch ehemalige Feinde, der Horde beitraten. Thrall trat schließlich als Anführer der Horde zurück und ernannte Garrosh Höllschrei zu seinem Nachfolger. Der nutzte seine neue Macht, um die Interessen der Orcs in den Vordergrund zu stellen. Die anderen Völker der Horde mussten sich ihrem neuen Kriegshäuptling erst einmal beweisen.



ASHRA VALANDRIL

Die Blutelfen wurden in der Stunde ihrer größten Not verraten und verließen daraufhin die Allianz. Schon bald stellten sie jedoch fest, dass sie ohne Verbündete nicht überleben würden. Da es ihnen an Alternativen fehlte, schlossen sie sich ihren ehemaligen Feinden, der Horde, an. Ashra will die Stellung seines Volks innerhalb der Horde verbessern, da er glaubt, dass die Orcs die Blutelfen zu ihrem eigenen Vorteil ausnutzen.

MALGAR

Obwohl Malgar während der Invasion von Azeroth als Soldat in der Horde diente, fühlte er sich den Anführern der Horde und der dämonischen Verderbnis, die sie antrieb, ausgeliefert. Nach dem Fall der Horde wurde Malgar mit anderen Überlebenden in ein Gefangenenerlager gebracht. Thrall befreite die Orcs und führte sie in ein neues Land, aber Malgar will mit der Horde nichts mehr zu tun haben. Er will frei sein und seinen eigenen Weg gehen, ohne anderen dienen zu müssen.

SHAGARA

Ein Schamane hat die Aufgabe, die Harmonie zwischen den Elementen und sich selbst zu gewährleisten. Diese uralte Tradition der Orcs ließ Thrall wieder aufleben, als er damit begann, die Horde in eine neue Richtung zu führen. Shagara glaubt an die Ideale, die der ehemalige Kriegshäuptling während seiner Herrschaft hochhielt, auch wenn ihre neuen Begleiter die eigenen Ziele über das große Ganze stellen.



DER RING DER EHRE,
ORGRIMMAR

LOK'TAR
OGARI!

SIEG ODER
TOD – DIESE WORTE
BINDEN MICH AN
DIE HORDE.

JEDER KRIEGER
DER HORDE ERKENNT
DIE WAHRHEIT, DIE
IN IHNEN LIEGT.

ICH GEBE
MEIN BLUT FÜR DEN
KRIEGSHÄUPTLING.

ICH BIN DAS
WERKZEUG IN
SEINER HAND.

ICH BIN DIE
WAFFE IN SEINER
FAUST.

BIS ANS ENDE ALLER TAGE LEBE UND STERBE ICH ...

... FÜR DIE
HORDE!

ÜBERZEUGT
MICH NICHT.



GARROSH VERLANGT, DASS DIE BESTEN DER HORDE BEI DEN GARAD'KRA DIENEN SOLLEN.

WOZU?

DER KATAKLYSMUS HAT UNSER LAND VERWÜSTET.

NAHRUNG IST SO KNAPP, DASS UM KRÜMEL GEKÄMPFT WIRD. DIE WELT VERSINKT IM CHAOS.

DIE GARAD'KRA ERHALTEN DIE ORDNUNG.



BAH!

DIE ALLIANZ SPÜRT UNSERE SCHWÄCHE. SIE WIRD IMMER FRECHER. WIR SOLLTEN UNSERE ARMEEN VERSTÄRKEN.

GENAU DESHALB BRAUCHEN WIR DIE GARAD'KRA.



LUND WIE SOLLEN DIESSE GARAD'KRA EUCH DABEI HELFEN?

DENKT AN DIE SPINNE, MEIN FREUND.



WENN DAS NETZ BESCHÄDIGT WIRD, WENN SICH EIN FEIND NÄHERT, KANN DIE SPINNE SCHNELL UND PRÄZISE REAGIEREN.



DIE GARAD'KRA WERDEN SICH WIE EIN TÖDLICHES SPINNENNETZ AUSBREITEN.


LUND DAS LAND BEWACHEN.

DIE ZEITEN SIND SCHWER.

DIE HORDE WIRD NUR ÜBERLEBEN, WENN SIE IHRE BESTEN EINSETZT!

GLAUBST DU WIRKLICH, DASS DIESE MILIZ DAZU IN DER LAGE SEIN WIRD?

GARROSH HAT ES BEFOHLEN.



DAS LAND BEKÄMPFT
SICH SELBST.



ERDBEBEN REISSEN
ES AUSEINANDER.

LAVA STEIGT AUS
IHM EMPOR ...



... UND VERBRENNT
ALLES.



BERGE
ZERFALLEN.

DAS MEER
DRINGT EIN.



ALS KÄMPFE
DAS LAND GEGEN
DEN TOD.



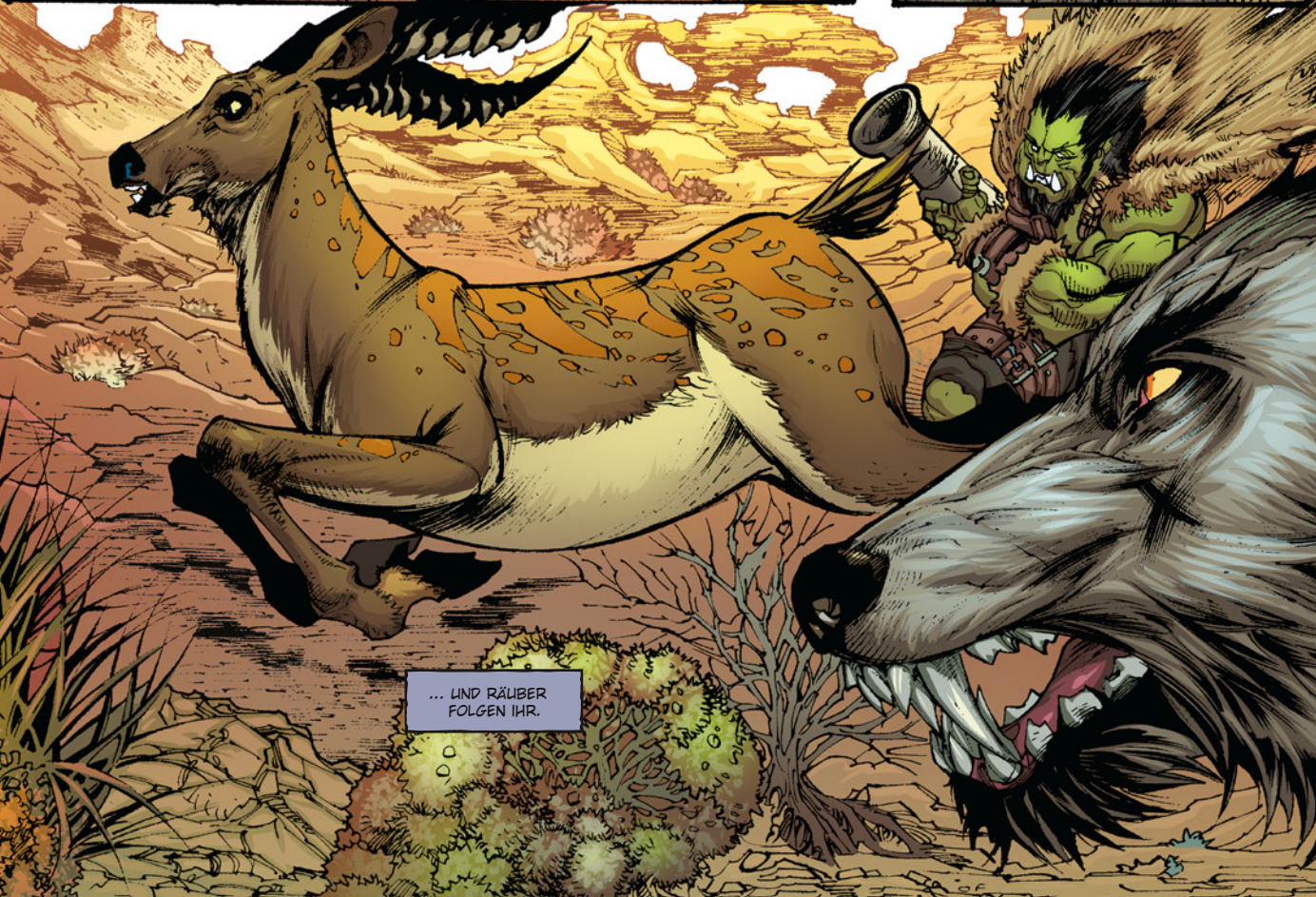
WENN
CHAOS HERRSCHT,
KÄMPFT JEDER
UMS ÜBERLEBEN.



BEUTE WIE
RÄUBER.

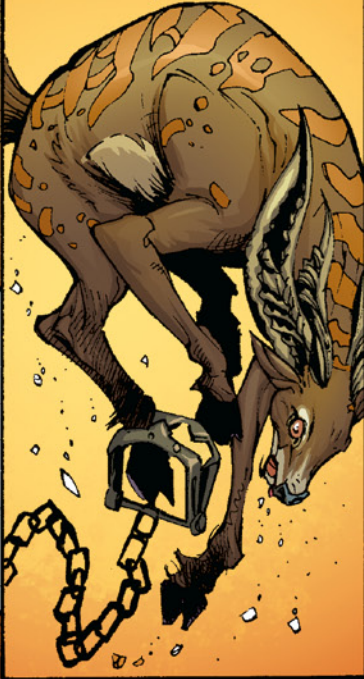


DIE BEUTE SUCHT
NACH GUTEM BODEN ...



... UND RÄUBER
FOLGEN IHR.

DAS LEBEN
IST HART.



DU ODER
ICH.



GANZ
EINFACH.



MALGAR.

REOMES.

SO IST ES IN
DIESEM LAND.

IN DIESEM
AZEROTH.

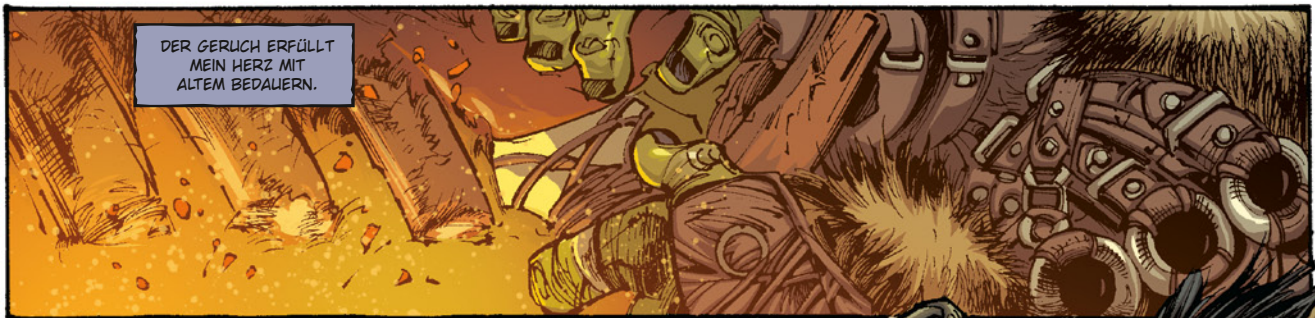
ORGRIMMAR.



SO NAH WAR
ICH SCHON LANGE
NICHT MEHR.



DER GERUCH ERFÜLLT
MEIN HERZ MIT
ALTEM BEDAUERN.



MIT ALTER
VERDERBNIS.



AAAAH! AA!



ZENTAUREN.

SO DUMM
WIE IMMER.



SOLCHE ÜBERRASCHUNGEN
MACHEN ORGS NUR WÜTEND.

DAS
KAPIEREN
SIE NICHT.



SCHÖN, DASS IHRE TAKTIK
NOCH IMMER DIESELBE IST.

AUGEN ZU
LIND DURCH.



DAMIT
KOMMEN
BAUERN
GUT KLAR.

SO LEBEN
SIE HIER
JEDEN TAG.



HÄ?



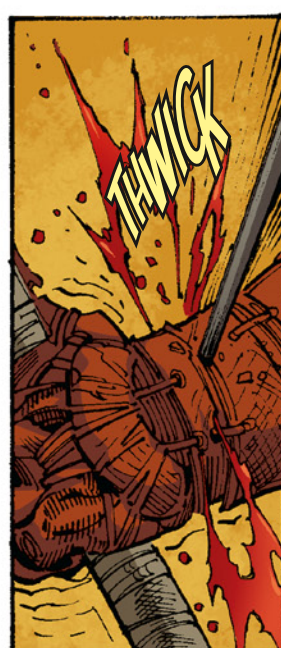
EIN ...
FLANKENANGRIFF?



DAS IST
NEU.



KÄMPFEN IST
SINNLOS.
IHR WERDET UNSEREM
OBERKHAH DIENEN
ODER ...



THWACK



=>LUMPF<=



BRINGT
MIR DEN
KOPF DES
KINDES!



ICH BIN
GEGANGEN, UM
ALLEIN ZU SEIN.

KEINE ORCS,
KEINE HORDE,
KEINE BEFEHLE.



FREIHEIT.



GGRAAAA

NEIN,
RENNES!

NICHT
LINGER
KAMPF.



DAS
GEHT UNS
NICHTS AN.



TH
WACK



GAR
NICHTS.



BIS
JETZT.