

WORLD OF WARCRAFT



FREMDER IN EINEM
FREMDEN LAND

SIMONSON • LULLABI • HOPE

WORLD OF WARCRAFT

BUCH EINS



AUTOR WALTER SIMONSON
ZEICHNUNGEN LUDO LULLABI
TUSCHE SANDRA HOPE, PHILIP MOY,
RICHARD FRIEND
FARBEN RANDY MAYOR, CARRIE STRACHAN
COVER SAMWISE DIDIER
US-REDAKTION HANK KANALZ, KRISTY QUINN
REDAKTEUR MATHIAS ULINSKI
CHEFREDAKTEUR JO LÖFFLER
ÜBERSETZER MICK SCHNELLE
GRAFIK & LETTERING AMIGO GRAFIK

Sonderband-Cover und Original-
Serien-Cover von Samwise Didier.

Original-Serien-Cover von Jim Lee.

Original-Serien Cover #7 von Ludo Lullabi
und Sandra Hope.

Besonderen Dank an Jean Wacquet und
Olivier Jalabert.

Blizzard Entertainment:

Chris Metzen, Senior VP - Creative Development
Shawn Carnes, Manager - Creative Development
Micky Neilson, Story Consultation and Development
Glenn Rane, Art Director
Cory Jones, Director - Global Business Development
and Licensing
Jason Bischoff, Associate Licensing Manager

Additional Development: Samwise Didier,
Evelyn Fredericksen, Ben Brode, Sean Wang

Blizzards besonderer Dank an: Brian Hsieh, Gina Pippin



© 2017 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
Comic #0, #1 - #7, erschienen in USA 2008 bei WildStorm
Productions, an imprint of DC Comics.

Deutsche Ausgabe: Panini Verlags GmbH, Rotebühlstraße
87, 70178 Stuttgart, Geschäftsführer: Hermann Paul, Head
of Editorial: Jo Löffler, Head of Marketing: Holger Wiest
(E-Mail: marketing@panini.de), Presse & PR: Steffen Volkmer.

Gedruckt in Italien

YDWCGN001

1. Auflage, November 2017
ISBN 978-3-95798-916-1

Dieser Band ist auch als E-Comic erhältlich
in diesen Formaten:

PDF: ISBN 978-3-7367-3545-3
EPUB: ISBN 978-3-7367-3546-0
Mobi: ISBN 978-3-7367-3544-6

www.paninicomics.de



INTERVIEW MIT LUDO LULLABI



Eigentlich muss man das Universum des erfolgreichsten Online-Rollenspiels der Welt niemandem mehr vorstellen. Denn sicherlich gehört auch ihr zu den Millionen Spielern, die weltweit die World of Warcraft unsicher machen. Was ihr aber vielleicht nicht wisst, ist, dass die offizielle Comic-Umsetzung, die ihr gerade in Händen haltet, das Ergebnis einer völlig neuen Art der Zusammenarbeit ist. In den USA werden die Comics von Wildstorm herausgegeben, einem Tochterunternehmen der DC Comics (wo auch Batman und Superman zu Hause sind). Die Hefte entstehen in enger Zusammenarbeit mit den französischen Soleil Productions, die in Paris und Toulon beheimatet sind. Verantwortlich für die World of Warcraft-Comics sind der berühmte amerikanische Autor Walt Simonson (Thor, X-Men) und der französische Zeichner Ludo Lullabi (Lanfeust Quest), der in Südfrankreich lebt. Und weil der Tuschezeichner und der Colorist in den USA leben, wird aus World of Warcraft das internationalste Comicheft-Projekt in der Geschichte der BD (oder bandes dessinées, wie Comics in Frankreich heißen) und der klassischen amerikanischen Comics. Durch die Veröffentlichung in Deutschland, genauer bei Panini in Stuttgart, wird dieses Projekt sogar noch ein Stückchen internationaler.

Ludo Lullabi wurde 1978 in Ales in Frankreich geboren. Beeinflusst von Videospiele, Mangas und Kinofilmen begann er als Autodidakt Comics zu zeichnen. 1998 gründete er zusammen mit seinem Bruder die Edition Merkurio und veröffentlichte seine ersten eigenen Serien: Niutsuendo und Le Fils du Père Noël. 2001 kam Eternal Midnight bei Soleil Productions heraus, das ganz von japanischen Animes und Videospielen beeinflusst war. Es folgten die Alben Kookaburra Universe und Lilian Cortez. Derzeit arbeitet er an der Manga-Adaption des französischen Comicerfolges Lanfeust de Troy und an weiteren World of Warcraft-Comics

Wie bist du eigentlich zu World of Warcraft gekommen?

Ich hatte schon vorher Interesse an einer Umsetzung von World of Warcraft als Comic gehabt. Ich machte einige Skizzen, die ich mit Hilfe von Jean Wacquet und Olivier Jalabert von Soleil Productions Blizzard präsentierte. Blizzard gefielen meine Entwürfe, und wir beschlossen zusammenzuarbeiten.

Kannst du dich im Warcraft-Universum aus?

Ja, ich spiele World of Warcraft. Später habe ich auch Warcraft 3 gespielt, vor allem, weil darin der Hintergrund detaillierter erklärt wird. Ich bin mit dem Universum sehr vertraut, und ich fühle mich darin heimisch. Die Ästhetik von World of Warcraft kommt meiner eigenen künstlerischen Ausrichtung sehr entgegen. Das ist wohl auch der Hauptgrund dafür, warum ich so begeistert war, an diesem Projekt mitzuarbeiten. Ich wurde von amerikanischen Zeichnern wie Madureira und Ramos beeinflusst. Der Generation also, die mit Videospielen und Animes aufgewachsen ist.

Wie bist du an die Sache herangegangen?

Ich versuche, mich so nah wie möglich an die grafischen Vorgaben zu halten, damit der Spieler nicht enttäuscht wird. Das muss so sein, ich treibe auch sehr viel Recherche innerhalb des Spiels. Eigentlich habe ich gar keine Zeit mehr, das Spiel nur aus Spaß zu spielen. Wenn ich online bin, dann meist nur, um zu arbeiten.

Musst du strenge Vorgaben von Blizzard befolgen?

Eigentlich nicht. Ich glaube, Blizzard hat sehr früh erkannt, dass es mein Ziel war, mich sehr nah an die Grafik des Spiels zu halten. Deshalb hatten wir dasselbe Ziel, weshalb es gar nicht nötig war, mir irgendwelche Limitierungen aufzuerlegen. Aber ich arbeite natürlich eng mit Blizzard zusammen, damit alles passt und sich in die bestehende Welt eingliedert.

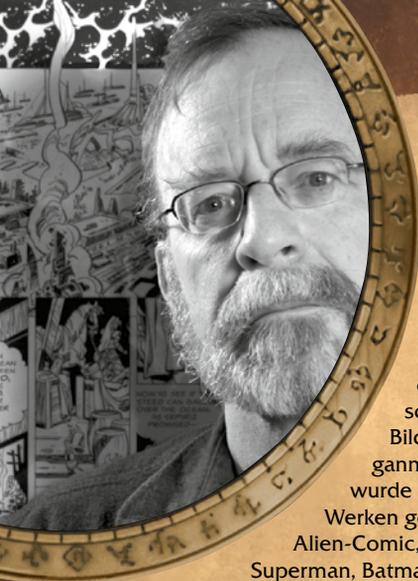
Bringt die Comic-Variante etwas Neues ins Spiel?

Ja, weil wir uns auf Elemente konzentrieren, die bislang im Warcraft-Universum nicht bekannt waren. Auf der anderen Seite wollen wir auch Handlungsstränge aufnehmen, die im aktuellen Spiel nicht beendet wurden. Der Comic gibt dem Spieler Antworten, die er nirgendwo anders findet.

Bist du auch an der weiteren Entwicklung beteiligt?

Ich habe gerade den Vertrag für den dritten Handlungsstrang unterzeichnet. Danach hängt es sehr von meinem stets vollen Terminkalender ab.





INTERVIEW MIT WALTER SIMONSON

Walter Simonson hatte schon immer einen Faible dafür, Geschichten mit Worten und Bildern zu erzählen. Er begann erst als Zeichner, später wurde er dann Autor. Zu Walters Werken gehören Bestseller wie der Alien-Comic, Manhunter, Metal Men, Superman, Batman, Thor, X-Factor, Rampaging Hulk, X-Men vs. Teen Titans, Orion, Wonder Woman, Hawkgirl und Michael Moorcocks Elric: die Erschaffung eines Hexers. Neben seiner Arbeit an den World of Warcraft-Comics schreibt und illustriert Walter derzeit The Judas Coin, einem 96-seitigen Comic, der im DC-Universum angesiedelt ist.

Wie bist du eigentlich zu World of Warcraft gekommen?

Scott Dunbier, Redakteur bei Wildstorm, rief mich an und fragte, ob ich nicht Lust hätte, eine Serie zu schreiben, die auf dem World of Warcraft-Online-Spiel basiert. Wir haben uns ein wenig unterhalten, und ich hatte das Gefühl, dass es mir Spaß machen könnte. So einfach war das.

Kanntest du dich im Warcraft-Universum aus?

Ich kannte das Spiel, hatte es aber zu dem Zeitpunkt, als Scott anrief, noch nie gespielt. Mein Enkel Nikolai ist ein echter Warcraft-Spieler. Ich hatte lediglich ein paar Fantasy-Spiele auf irgendeiner Konsole gespielt. Aber mit dem MMORPG oder dem Warcraft-Universum war ich nicht vertraut.

Magst du das Fantasy-Genre?

Ja, sehr. In den 60er Jahren erschienen eine Menge Fantasyromane. Einige waren bereits alt, andere neu. Ich habe fast alles gelesen, was mir in die Finger kam. Tolkien, Michael Moorcock, Robert E. Howard, Evangeline Walton, Lord Dunsany und jedes andere Fantasybuch, das mir in die Hände fiel.

Spielst du World of Warcraft?

Ich habe es ein wenig gespielt, nachdem ich den Auftrag angenommen hatte. Aber dabei habe ich schnell gemerkt, dass man auf diese Art nur sehr langsam an all die Infos kommt, die man braucht, um eine gute Geschichte im Warcraft-Universum zu erzählen. Aus den Romanen habe ich viel mehr erfahren. Außerdem habe ich die einschlägigen Onlineseiten abgesurft und mich mit den Leuten von Blizzard unterhalten. Meine Frau Louise war auch an der Recherche beteiligt. Das war so viel Arbeit, dass ich jede Hilfe annehme, die ich kriegen konnte! ☺

Wie bist du an die Sache herangegangen?

Mir war es sehr wichtig, dass ich den Auftrag nicht vermasselte. Und Blizzard überprüft zum Glück alles sehr genau. Die Leute dort sind mir eine große Hilfe dabei, alles auf Linie zu halten, damit es keine Widersprüche gibt. Schließlich will ich eine Geschichte erzählen, die perfekt ins Warcraft-Universum passt.

Musst du strenge Vorgaben von Blizzard befolgen? Oder darfst du frei erfinden, was du willst?

Die Geschichte entsteht in einer Kombination aus meiner Arbeit und den Vorschlägen von Blizzard. Anfangs hatte ich eine geradlinige Geschichte. Die wiederum inspirierte die Blizzardleute zu weiteren Ideen, die gut zu dem passen, was sie bereits für das Spiel entwickelt hatten. Das habe ich aufgenommen, und dann ging die Geschichte zwischen ihnen und mir immer hin und her, bis sie fertig war.

Bringt die Comic-Variante etwas Neues ins Spiel?

Das hoffe ich doch. Ausgehend von den ursprünglichen Ideen sah Blizzard die Möglichkeit, dass in die Geschichte einige bislang vernachlässigte Handlungsstränge integriert werden konnten, die im Spiel bislang noch nicht vorkamen. Also basiert der Comic zwar auf dem Spiel, aber die Handlung geht über den Spielinhalt hinaus.

Was wird im ersten Handlungsabschnitt passieren?

Sex, Tod und Verrat. Einige heftige Kämpfe. Und ihr erfahrt mehr über das Schicksal eines Charakters, der aus dem Warcraft-Universum schon vor vielen Jahren verschwunden ist. Und das, da bin ich mir sicher, wird die Entwicklung zukünftiger Spiele beeinflussen. Also all das, was ihr von einem Warcraft-Comic erwarten könnt.

Bist du auch an der weiteren Entwicklung beteiligt?

Oh ja. Louise und ich werden auch den nächsten Handlungsabschnitt schreiben.

Was sind deine nächsten Projekte?

Neben Warcraft schreibe und zeichne ich einen 96-seitigen Comic für DC Comics namens The Judas Coin. Darin werden Kurzgeschichten thematisch miteinander verknüpft, die zeitlich über zweitausend Jahre vom frühen römischen Imperium bis in die nahe Zukunft reichen. Außerdem spielen einige der weniger bekannten DC-Helden mit. Es geht um Tod und Verrat. Und, so leid es mir tut, weniger um Sex. Aber ich schaue mal, was ich da machen kann.



KAPITEL 0



„Blizzcon Exclusive“-Cover von Ludu Lullabi

VON IHM ERZÄHLT MAN SICH AN DÜSTEREN ORTEN, ER FINDET AN GUT VERSTECKTEN PLÄTZEN STAAT ...

... IN TIEFEN WÄLDERN ...

... IN VERLASSENEN RUINEN ...

... UND IN DEN DUNKLEN ECKEN, DIE MAN ÜBERALL AUF KALIMDOR FINDET.

SEINE MITGLIEDER SIND LÜGNER, BETRÜGER, SPIELER, GLÜCKSRITTER, ARISTOKRATEN UND BAUERN. DIE VOM GLÜCK GEGENSETZTEN UND DIE ARMEN ...

... DIE CLEVEREN UND DIE TOTEN.

MAN NENNT IHN DEN „PURPUR-ROTEN RING“ ...

... EIN IM UNTERGRUND AGIERENDER VERBAND, DER GLADIATORENKÄMPFE VERANSTALTET ...

... DIE TÖDLICH ENDEN KÖNNEN.

WIR GLADIATOREN WISSEN, DASS UNS DER TOD IM NACKEN SITZT. GEFÄHR DROHT UNS ABER VOM SÜSSEN LEBEN ... UND DEM PROFIT.

ALS ICH MICH AUS DER ARENA ZURÜCKZOG, HABE ICH MEINE ERSPARNISSE DAZU GENUTZT, BLUTAUGE ROTFAUST AUSZUBILDEN ...

... DESSEN LEICHNAM AUF DEM SCHEITERHAUFEN LIEGT.

SCHON ALS ICH IHN DAS ERSTE MAL SAH, WUSSTE ICH, DASS ER DAS ZEUG ZUM SIEGER HAT ...

DAS STIMMT. REHGAR SAH SICH SELBST IN BLUTAUGE, VALEERA.

REHGAR WAR SELBST MAL EIN BEKANNTER GLADIATOR?

DU BIST NEU HIER, ODER? ER IST SEHR BERÜHMT IM PURPUR-ROTEN RING.

PROLOG





„WIE ALLE ORCS SEINER GENERATION WURDE REHGAR AUF DRAENOR GEBOREN.“

„SEIN KLAN KÄMPFTE GEGEN EINE BANDE OGER. LANGE VOR SEINEM EINTRITT IN DIE ERWACHSENENWELT TÖTETE ER BEREITS SEINEN ERSTEN GEGNER.“

„ORC-JUNGE WILD. WIR IHN TÖTEN?“



NEIN. BRING IHN HER.

WIR LASSEN OGER-KINDER GEGEN IHN AN-TRETEN ... SO LANGE ER DURCHHALTEN.



DIE OGER HATTEN KEINE AHNUNG, WAS SIE SICH DA EINHANDELTEN.

INDEM SIE IHN GEGEN GRÖßERE, STÄRKERE GEGNER AN-TRETEN LIESSEN, BILDETEN SIE IHN EBENFALLS AUS.



„SCHON BALD WOLLTEN DIE OGER IHN WIEDER LOSWERDEN ...“

ICH NEHME DEIN MESSER, OGER, UND SCHLITZE DIR DIE KEHLE AUF!

REHGAR ZU GEFÄHRLICH. WIR IHN VERKAUFEN AN ORC-ARENA. DAS BLUTGELD LINS ENTSCHÄDIGT FÜR VERLUSTE.

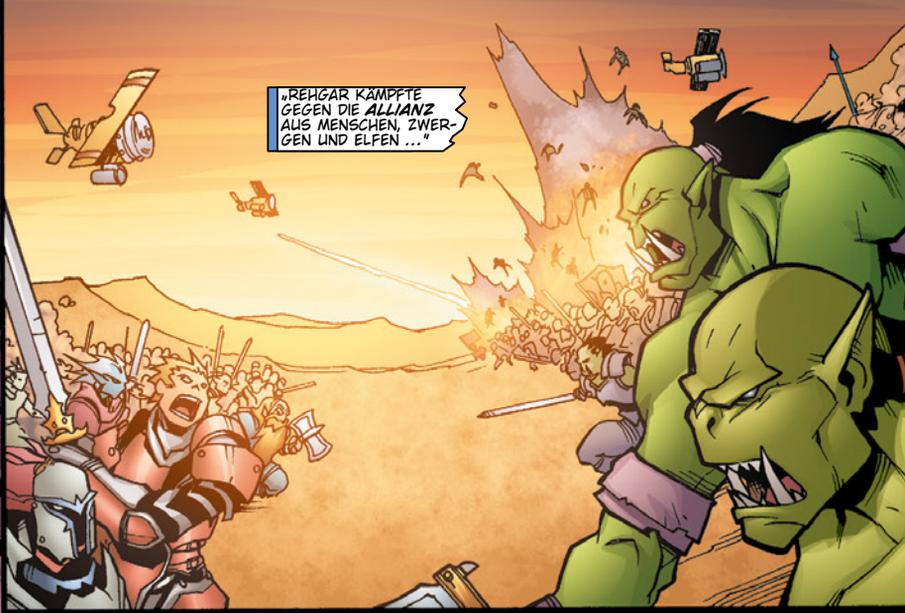


„REHGAR HATTE NIE ETWAS ANDERES ALS DEN KAMPF KENNENGELERNT. DESHALB WURDE ER ZU EINEM AUSGEZEICHNETEN KRIEGER.“

„UND SO WURDE ER ZUSAMMEN MIT EINER ORC-STREITMACHT DURCH DAS DUNKLE PORTAL GESCHICKT, UM NACH AZEROTH EINZUFALLEN.“



„REHGAR KÄMPFTE GEGEN DIE ALLIANZ AUS MENSCHEN, ZWERGEN UND ELFEN ...“



„... ABER LETZTLICH WURDE ER GEFANGEN GENOMMEN UND IN EIN INTERNIERUNGS-LAGER GESTECKT.“



ZU DIESER ZEIT WURDE **BLUTAUGE** GEBOREN, ALS MITGLIED DES SCHWARZFELSKLANS UNTER IHREM BERÜHMTEM HÄUPTLING **OGGRIM SCHICKSALS-HAMMER**.

WIE BEI REHGAR WAR AUCH **BLUTAUGES** JUGEND VOM KRIEG GEPRÄGT. ALS ER GERADE SIEBEN JAHRE ALT WAR, VERLOR ER EIN AUGE.



UND REHGAR VERBRACHTE DIESE JAHRE IN DEN LAGERN?

„WOHL KAUM, OH, SIE VERSUCHTEN, IHN ZU UNTERJOCHEN, ABER ER WAR **UNBEZÄHMBAR**.“

„DANN VERKAUFTE IHN DIE WACHEN ALS **GLADIATOR**, DER ZUR UNTERHALTUNG VON LORD AGROVANE KÄMPFEN SOLLTE.“



„ALS DIE ALLIANZ DAS **DUNKLE PORTAL** ZERSTÖRTE SASSEN DIE ORCS AUF AZEROTH FEST, LIND WIR MIT **IHNEN**.“

„SCHLIESSLICH KONNTE REHGAR FLIEHEN UND TAT DAS EINZIGE, DAS ER KONNTE: IN ILLEGALEN WETTBEWERBEN **KÄMPFEN**.“

„ER BEMÜHTE SICH, SEINE WUT ZU ZÜGELN - EINE LEKTION, DIE ER MIR EBENFALLS MÜHSAM BEIBRACHTTE.“

„ER ERWARB SICH **RUHM** UND VERBORGENE **REICHTÜMER**, WURDE EIN **GLADIATORENWEISER** ...“





„... UND ENTDECKTE BLUTAUGE ...“

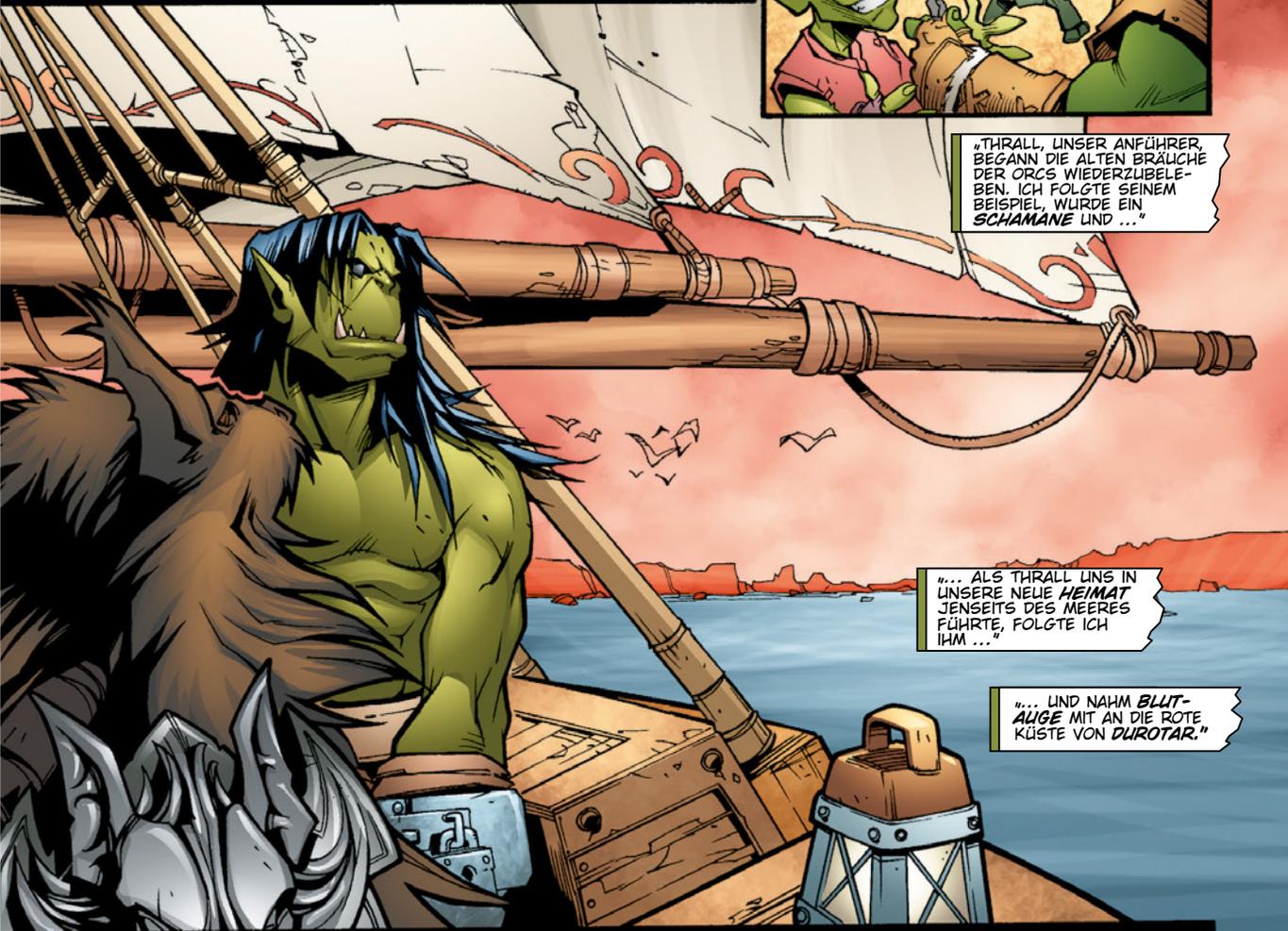
ICH WAR GERADE IN **BEUTEBUCHT**, ALS ICH MITBEKAM, WIE GOBLINS **BLUTAUGE ROTFAUST** FESTNEHMEN WOLLTEN.

ER WAR DAMALS EIN HITZKÖPFIGER **JUNGSPLIND**. ABER ER BEKÄMPFTE SEINE GEGNER MIT **KÖNNEN** UND **STIL**.



„ICH ERKANNT SEIN **POTENZIAL** UND **KAUFTE** IHN ... SO WIE ICH SELBST EINST **GEKAUFT** WORDEN WAR.“

„**THRALL**, UNSER ANFÜHRER, BEGANN DIE ALTEN BRÄUCHE DER ORCS WIEDERZULEBEN. ICH FOLGTE SEINEM BEISPIEL, WURDE EIN **SCHAMANE** UND ...“



„... ALS **THRALL LINS** IN UNSERE NEUE **HEIMAT** JENSEITS DES MEERES FÜHRTE, FOLGTE ICH IHM ...“

„... UND NAHM **BLUTAUGE** MIT AN DIE ROTE KÜSTE VON **DUROTAR**.“



ALS WIR LINS DIE RÄNGLISTE HOCH KÄMPFTEN, BRÄCHTE ICH **BLUTAUGE** BEI, DASS ES IM GEFECHT AUCH AUF **DENKEN** ANKOMMT.

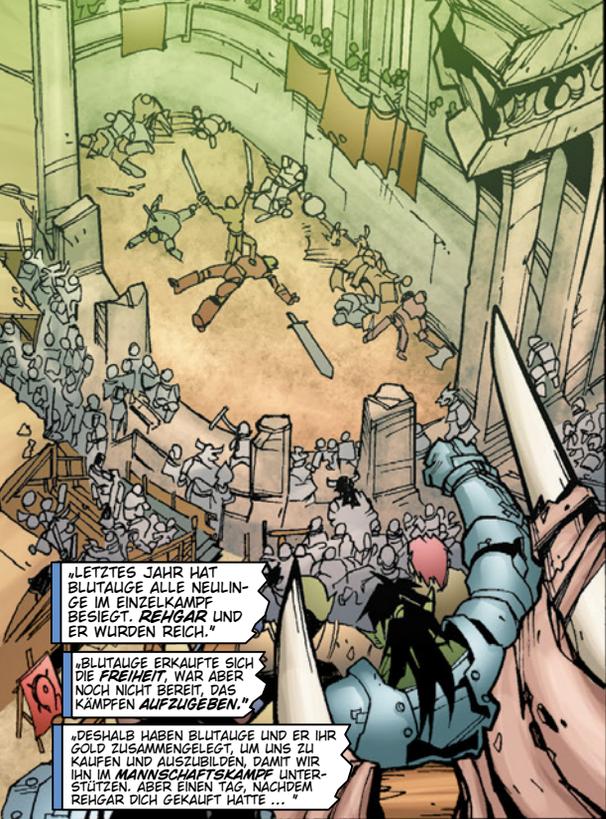
BINNEN DREI JAHREN WÜRDE ER DER BELIEBTESTE **KÄMPFER** DER ORCS.

NATÜRLICH HÄTTE JEDER VOM **SCHWARZFELSKLAN** DERART VERGÖTTERT WERDEN KÖNNEN, ABER **BLUTAUGE** WAR GUT ... DER BESTE ...

„DIE OBER HATTEN EINE ECKE DER RUINEN VON ELDRÉTHALAS EINGENOMMEN, EINE EHEMALIGE STADT DER HOCHGEBORENEN. BALD SCHON WURDE SIE DÜSTERBRUCH GENANNT.“

„DORT ERRICHTETEN SIE DIE ULTIMATIVE GLADIATOREN-ARENA.“

DIE KARRIERE EINES GLADIATORS IST NICHT EINFACH. EIN GROSSER KÄMPFER ZIEHT MÄCHTIGE FEINDE AN. UND BLITLAUGE HATTE SEHR VIELE ...



„LETZTES JAHR HAT BLITLAUGE ALLE NEULINGE IM EINZELKAMPF BESIEGT. REHGAR LIND ER WURDEN REICH.“

„BLITLAUGE ERKAUFTE SICH DIE FREIHEIT, WAR ABER NOCH NICHT BEREIT, DAS KÄMPFEN AUFZUGEBEN.“

„DESHALB HABEN BLITLAUGE LIND ER IHR GOLD ZUSAMMENGELEGT, UM UNS ZU KAUFEN LIND AUSZUBILDEN, DAMIT WIR IHN IM MANNSCHAFTSKAMPF UNTERSTÜTZEN, ABER EINEN TAG, NACHDEM REHGAR DICH GEKAUFT HATTE ...“

TRINK, GROSSER BLITLAUGE ...

„SCHLIESSLICH WAR ER VON VERRAT LIND TÄUSCHUNG UMGEBEN ...“



„... LIND SIE TÖTETEN IHN ...“

AKKKKK!

... LIND STIRB! DU HAST MEINEN PARTNER GETÖTET. JETZT HABE ICH IHN GERÄCHT. MÖGE DEINE SEELE FÜR ALLE EWIGKEIT BRENNEN ...

„... ABER ER STARB NICHT ALLEIN.“

„MIT SEINEM LETZTEN ATEMZUG TÖTETE ER SEINEN LETZTEN GEGNER.“





HEUTE ÜBERGEBEN WIR IHN DEN GEISTERN DER ELEMENTE ...



... WIND, WASSER, ERDE, FEUER UND DER WILDHEIT.

WUMPPHH



ICH SETZTE 50 SILBERSTÜCKE ZU EINS GEGEN DIESE BEIDEN ELFEN, UND WEN REHGAR AUCH IMMER BIS ZUM BEGINN DER SPIELE IM DÜSTERBRUCH AUF-TREIBEN KANN.

NIEMAND IST SO DUMM, DA- GEGEN ZU HALTEN. BLITAUKE WAR EIN GROSSER GLADIATOR. REHGAR KANN GENAU SO GLIT EIN- PACKEN. DER HAT JETZT SCHON VERLOREN.



WAS NUN, REHGAR?



WIE, WAS NUN? JETZT WERDEN DU UND VALEERA IM DÜSTERBRUCH KÄMPFEN. WIR HABEN EINEN MONAT ZEIT ... ALSO TRETET IHR BEIDE AN, UND IRGENDJEM, DEN ICH SO KURZFRISTIG AUF- TREIBEN KANN.

EINS STEHT ABER FEST - ICH WERDE NIE WIEDER EINEN KRIEGER WIE BLITAUKE FINDEN.

„EIGENTLICH HABEN WIR JETZT SCHON VERLOREN.“

KAPITEL 1

US-World of Warcraft #1 Cover
von Samwise Didier



US-World of Warcraft #1 Cover
von Jim Lee und David Baron

DUROTAR

HEIMAT DER ORCS AN DER ÖSTLICHEN KÜSTE KALIMDORS.

IN DER DÄMMERUNG ARBEITET SICH EIN WAGEN MÜHSAM ÜBER DEN FELSIGEN PFAD ENTLANG DER KÜSTE.

LOS, DU FAULES BIEST!

DER BOSS WILL ORGRIMMAR VOR SONNENUNTERGANG ERREICHEN.

HA! EHER GEWINNE ICH TAUSEND GOLDSTÜCKE IN DÜSTERBRUCH!

DAS GEBROCHENE RAD HAT LINS ZEIT GEGOSTET, ROKUL.

DAS GLÜCK SCHEINT SICH GEGEN RHEGAR VERSCHWOREN ZU HABEN, WAS? BLUTAUGE IST TOT, NUR DIE BEIDEN ELFEN SIND ALS KÄMPFER ÜBRIG.

DIE ANDEREN GLADIATOREN VERSPEISEN SIE ZUM FRÜHSTÜCK.

RHEGAR IST AM ENDE. VIELLEICHT FINDE ICH IN DÜSTERBRUCH EINEN NEUEN JOB, BEVOR ...

WAS IST DAS?

NICHTS. NUR STRANDGUT.

JEDER WEISS, DASS DIE MESSERBUCHT DIE MÜLLHALDE DES MEERES IST.

DAS IST KEIN SCHROTT, ES HAT SICH BEWEGT.

PECH
GEHABT.
DER KROKILISK
SCHEINT RECHT
HUNGRIG ZU
SEIN.

LIND ER
HAT FRISCHES
FLEISCH GE-
FUNDEN!

HEY!

SLASSSSH

ROARRRK

GUTER
SCHLAG!

ZWANZIG
SILBERSTÜCKE
AUF DEN MEN-
SCHEN.

ABGE-
MACHT!



ER HAT'S
GESCHAFFT.
ROKUL, HER MIT
DEM GELD!

MOMENT! DER
BLUTGERICH MACHT
DAS BIEST VERRÜCKT.
DAS ABGEBROCHENE
HOLZSTÜCK HÄLT
ES NICHT AUF.

DER
KERL IST
KROKI-
FUTTER.



DANN LASS UNS DIE WETTE AUF VIERZIG ERHÖHEN ...

WHAPT

WARUM GEHT ES NICHT WEITER, SPIKE-TOOTH? ICH ZAHLE NICHT FÜRS IN DIE LEGEND-STAREN.



LOS, VORWÄRTS!

WIR ERREICHEN ORGRIMMAR NOCH HEUTE, UND WENN ES DIE GANZE NACHT DAUERT.

ICH MUSS EINEN DRITTEN GLADIATOR AUF-TREIBEN ...



HAU DRAUF, MENSCH. SO GEHT DAS!



WAS?

CRACKS

DER PFLOCK IST GEBROCHEN. DEIN MANN IST ERLEDIGT!



IST ER DAS...?

DREH DICH, LINDEN BEISSEN DES MONSTERS ZU ENTGEHEN. GUT, EIN RIESENSATZ. SPIKETOOTH, ICH NEHME DIE WETTE AN UND VERDOPPLE.

HMM ... SEHR BEWEGLICH. DER KERL BEHÄLT EINEN KLAREN KOPF UND NUTZT SEINE STÄRKEN. DER WÜRDE GUT AUSGEBILDET.



NICHT ÜBEL.
HAT EIN AUGE
ERWISCHT!

GRRR!

ZU SPÄT,
DER KERL
IST HACK-
FLEISCH.



SHIMMM

NEIN!



SCHON KLAR,
MEINE HILFE
WAR UNNÖTIG.



DU HAST DIE
MASSE GEGEN DIE
BESTIE VERWENDET,
UM IHR DEN PFAHL
DURCHS HERZ ZU
TREIBEN. SCHLAU.