



STARCRRAFT®

WINGS OF LIBERTY™



Regelsystem.....	3
Waffen.....	3
Panzerungen	4
Spezialausrüstung.....	5
Bodenfahrzeuge.....	6
Läuferfahrzeuge	8
Luftfahrzeuge	9
Raumfahrzeuge.....	10
Die Macht des Psi.....	11
Der Koprulu-Sektor	13
Geschichte	13
Völker.....	20
Planeten	22
Persönlichkeiten	24
Lexikon	30

Regelsystem

Die Grundlage des Starcraft RPG bilden die aktuellen Regeln von Shadowrun 4. Es existieren alle Fähigkeiten und -gruppen außer Cracking (da es keine Matrix in Starcraft gibt) und alles was mit Magie zu tun hat. Bei Magie gibt es nur die Aktionsfähigkeit Spruchzauberei.

Waffen

RIPPER-KAMPFMESSER

([Space-Marine](#)-Kampfmesser), Klingenwaffen, (ST/2)+1 Schaden, 500\$

PSI-KLINGE

([Berserker](#)-Standardwaffe), Exotische Waffe, (ST/2)+2 Schaden, 5 PB

P-50 GAUß-PISTOLE

Pistolen, 5 Schaden, 1 PB, HM, 15(S), 1.100\$

P-45 GAUß-PISTOLE

([Rächer](#)-Standardwaffe), Pistolen, 8 Schaden (Flechette +2 Armor), HM/Burst, 30(S), 500\$

K-10 KANISTERGEWEHR

([Ghost](#)-Standardwaffe), Gewehre, 9 Schaden, 4 PB, HM, 14(S), 9.000\$, Rückstoß 1

C-14 GAUß-GEWEHR

([Space-Marine](#)-Standardwaffe), Automatische Waffen, 6 Schaden, 1 PB, HM/SM/AM, 40(S), 1.750\$, Rückstoß 2

PUNISHER-GRANATWERFER

([Marodeur](#)-Standardwaffe), Schwere Waffen, EM, 20(t), 4.000\$, Rückstoß 1

INFERNO-FLAMMENWERFER

([Feuerfresser](#)-Standardwaffe), Exotische Waffe, 8 Schaden*, EM, 10 Munition, 1.800\$

M-202 MASCHINENGEWEHR

Schwere Waffen, 7 Schaden, 2 PB, AM, 100(Gürtel), Rückstoß 5(6), 7.000\$

DESTROYER-RAKETENWERFER

Schwere Waffen, Schaden nach Rakete (vgl. S. 325), 8 Munition, 12.000\$

GHOST-WURFMESSER

ST/2 Schaden, 1 PB, kann EMP auslösen (nur psionisch), 5.000\$

SCHROTGEWEHR

Gewehre, 7 Schaden, 1 PB, HM, 8, 550\$, Rückstoß 1 oder 9 Schaden, +2 Armor (Flechette)

Panzerungen

SPACE-MARINE-KAMPFSCHILD

nur als angepasste Spezialanfertigung, Ballistisch 4 / Stoß 2, 8.000\$

RAUMANZUG

mit Helm und ABC-Schutz, Ballistisch 3 / Stoß 4, 2.500\$

SPACE-MARINE-KAMPFANZUG

mit ABC-Schutz, Ballistisch 8 / Stoß 6, 2.900\$

FEUERFRESSER-KAMPFANZUG

mit ABC-Schutz, Ballistisch 10 / Stoß 8, 8.000\$, Verfügbarkeit 14

GHOST-TARNANZUG

Chamaeleon Suite, Ballistisch 6 / Stoß 4, 10.000\$, -4 auf gegnerische Wahrnehmung

SCHWERER HELM

Ballistisch 2 / Stoß 2, 1.000\$

GHOST-HELM

passend zum Tarnanzug, enthält Systeme ähnlich der Cyberaugen, Ballistisch 1, 10.000\$

Spezialausrüstung

JETPACKS

an Rüstung befestigt, doppelte Bewegung für 1 Runde, ermöglicht kurzen Flug, 5.000\$

SANITÄTER-PISTOLE

10 Munition, Erste Hilfe +6, max. 5 Meter Reichweite, 750\$

TECHNIKKOFFER

Mechanische Werkzeuge und Zubehör, 500\$

SCHLOSSKNACKER

Werkzeug zur Überwindung mechanischer oder elektronischer Schlösser, 300\$

COMMLINK

2.500\$ mit Software; Funktionen von Computer und Telefon

STIM-PACKS

Space-Marine-Kampfdroge, +3 Reaktion, +1 Initiativedurchlauf, 75\$, 5 Betäubungsschaden

TERRAZIN-IORIUM-INFUSION

Droge für Psioniker, +2 auf PSI für 5 Minuten, danach 5 Betäubungsschaden

DROHNEN

(Raven, Spinnenmine, Arachnomine, Forschungsschiff)

Bodenfahrzeuge

HELLION



Der Hellion ist ein Hochgeschwindigkeitsangreifer, konstruiert auf Basis eines leichten Vierradfahrgestells. Hellions können jedoch dank ihres vernichtenden Flammenwerfers Schaden verursachen, der in keinem Verhältnis zu ihrer Größe steht, besonders gegen feindliche Infanteriegruppen. Zusätzlich kann ihre außergewöhnliche Beschleunigung genutzt werden, um im Feld schnell auf veränderte Situationen zu reagieren. Einige Hellionfahrer lassen ihre Feinde bewusst hinter sich, nur um dann spontan umzudrehen, wenn sie in maximaler Reichweite ihres Flammenwerfers sind. Die niedrigen Kosten und die außergewöhnliche Beweglichkeit, kombiniert mit vernichtender Feuerkraft, machen diese Gefährte extrem beliebt bei Söldnern.

[Platzhalter für Werte] Bewaffnung: [Inferno-Flammenwerfer](#)

ADLER



Sehr schnelles Motorrad

[Platzhalter für Werte] Bewaffnung: [Spinnenminen](#)

CRUCIO BELAGERUNGSPANZER



Der Crucio ist das [Liga](#)-Nachfolgemodell des ungeheuer erfolgreichen, aber veralteten Arclite-Belagerungspanzers. Der Arclite, der ursprünglich als Defensivkanone und letzte Verteidigungslinie konzipiert wurde, übernahm in seinem finalen Design eine zweistufige Konfiguration: einen mobilen Angriffsmodus und einen Belagerungsmodus mit großer Reichweite. Die außergewöhnliche Flexibilität dieses Modells war ein riesiger Erfolg. Der Crucio wurde entwickelt, um durch einen vergrößerten Geschützturm und eine verstärkte Außenpanzerung eine erhöhte Widerstandsfähigkeit zu bieten. Der neue Geschützturmtyp sorgt außerdem für eine bessere Bewaffnung im Angriffsmodus, was zu einer erhöhten Autonomie des Crucio auf dem offenen Schlachtfeld führt. Die Einsatzkosten des Crucio wurden im Vergleich zum älteren Arclite erhöht, doch die gesteigerte Vielseitigkeit des schlagkräftigen, neuen Belagerungspanzers macht die zusätzlichen Ausgaben mehr als nur wett.

[Platzhalter für Werte]

KOBRA



[Platzhalter für Werte]

Sehr mobiler Schwebepanzer, der mit Railguns bewaffnet ist, kann selbst aus voller Fahrt noch zielsicher abgefeuert werden.

Läuferfahrzeuge

WBF



Ursprünglich zur Reparatur von tarsonischen Orbital-Plattformen entworfen, kam dem T-280 WBF später eine Schlüsselrolle bei den interkolonialen Bautätigkeiten zu, da es viele Aufgaben übernehmen kann, unter anderem den Bau von neuen Gebäuden oder den Abbau und Transport von Ressourcen. Seine flexible Einsatzfähigkeit und absolute Zuverlässigkeit machen das WBF zu einem unersetzlichen Werkzeug, wenn es darum geht, auf jedwedem Terrain schnell eine Kaserne für [Space-Marines](#) zu errichten.

[Platzhalter für Werte]

GOLIATH



Universal einsetzbare Einheit mit Maschinengewehr und Boden-Luft-Raketen.

[Platzhalter für Werte]

THOR

--- Sicherheitsüberschreitung --- Zugriff verweigert --- Informationen streng geheim ---

VIKING



Im Sturmmodus Bewaffnung mit Zwillingemaschinengewehr, kann in den Flugmodus wechseln.

[Platzhalter für Werte]

Luftfahrzeuge

VIKING



Im Anschluss an den **Brood-War**-Konflikt schlugen Waffenentwickler ein radikal neues Konzept zur Beseitigung der massiven Schwächen in der Luftabwehr der terratischen Streitkräfte vor. Basierend auf der Transformationstechnologie des terratischen Belagerungspanzers entstand der Viking, das ultimative Waffensystem zur Luftabwehr und Bodenunterstützung. Mit der Möglichkeit, seine Funktion von einem Angriffsläufer in einen Kampfflieger zu ändern, ist der Viking in der Lage, sich jederzeit an den Schlachtverlauf anzupassen und eine Vielzahl von taktischen Aufgaben zu übernehmen. Die Rekrutierung von Piloten, die beide Kampfmodi ausreichend beherrschen, stellt die Streitkräfte der Terraner vor große Schwierigkeiten. Diejenigen, die das Training überleben, gehören zur Elite der terratischen Streitkräfte.

[Platzhalter für Werte]

MEDIVAC



Militärische Analysen haben ergeben, dass 37% der während des **Brood-War**-Konflikts eingesetzten Truppen schwere Verletzungen erlitten hatten und aus den Kampfgebieten verlegt werden mussten, um medizinische Behandlung zu erhalten. Eine alarmierende Statistik, zeigt sie doch, dass sich die Soldaten eher in Lazaretten befanden, als auf dem Weg zur Front. Auf persönlichen Befehl von Imperator Arc-turus Mengsk wurde der Landfrachter mit medizinischem Equipment ausgestattet, um zwei Rollen erfüllen zu können: Transport und Versorgung. Somit können terratische Space-Marines länger im Feld verbleiben, ungeachtet ihrer Wunden. Es dauerte nicht lange, bis die neue Technologie auch vom Umojanischen Protektorat und dem Kel-Moria-Kombinat adaptiert wurde.

[Platzhalter für Werte]

BANSHEE



Nach langen Experimenten, entwickelte Procyon Industries einen neuen Ansatz für eine Boden-Luft-Kampfeinheit. Als planetarische Lufteinheit wurde die Banshee anstelle eines kräftigen Hochleistungsantriebs mit ökonomischen Zwillingrotoren ausgestattet. Ebenso wurde zugunsten von Luft-Boden-Raketen auf Luft-Luft-Waffen verzichtet. Damit bleibt die Banshee vergleichsweise günstig, robust und effektiv für taktische Missionen. Sie wurde von der Liga als leichte, schnell verlegbare Infanterieunterstützungseinheit eingesetzt. Zuletzt bekamen die Banshees einen zweifelhaften Ruf, durch ihren Einsatz in aufständischen Gebieten, bei denen zahlreiche Zivilisten umkamen.

[Platzhalter für Werte]

Raumfahrzeuge

RAUMJÄGER



[Platzhalter für Werte]

Wendige Tarneinheit, Bewaffnung: Laserkanonen.

SCHWERER KREUZER



[Platzhalter für Werte]

Diese massiven und schwer gepanzerten Kampfschiffe sind wahre fliegende Festungen, gebaut um den Frieden zu erhalten und die galaktischen Routen des [Koprulu-Sektors](#) zu dominieren. Feuergewaltige Laserbatterien und dicke Neustahlpanzerung machen diese eindrucksvollen Schiffe zu einigen der mächtigsten im Terranischen Raum. Als solche nutzen viele Commander die Schweren Kreuzer als ihr Hauptquartier bei ausgeweiteten Operationen. Die Forschung führte zur Entwicklung alternativer Waffe und Verteidigungsverbesserungen, inklusive der gefürchteten Yamato-Kanone.

HERKULES



[Platzhalter für Werte]

Schwer gepanzertes Großtruppentransporter.

Die Macht des Psi

Im Starcraft-Universum entspricht die mysteriöse [Psi](#)-Kraft der Magie von Shadowrun. Psi ist eine allgegenwärtige, kosmische Strahlung und eine mächtige Energieform. Nur die wenigsten Lebewesen sind allerdings in der Lage, diese mit Hilfe ihres Geistes und ihrer Willenskraft zu benutzen und nach den eigenen Wünschen zu formen. Derart begabte Wesen werden als [Psioniker](#) bezeichnet.

Regeltechnisch bedeutet das, dass die Gabe „Psioniker“ erworben wurde, wodurch der Charakter das Attribut Psi erhält (welches dem Magieattribut von Shadowrun entspricht). Man kann zwischen drei Arten von Psionikern unterscheiden:

LAIEN

Sie sind nicht in der Lage Spruchzauberei zu betreiben, können allerdings [askennen](#) und [Psi-Schilde](#) erschaffen, die Schaden absorbieren.

ADEPTEN

Adepten haben besondere Adeptenkräfte (Liste vgl. S. 195), die sie befähigen z.B. weiter zu springen als gewöhnlich oder sonstwie ihre Fähigkeiten durch die Macht des Psi zu verstärken. Sie können ebenfalls askennen und Psi-Schilde erschaffen.

MEISTER

Meister können nicht nur askennen und Psi-Schilde erschaffen, sie können sich auch der [Spruchzauberei](#) bedienen und damit bestimmte vordefinierte Effekte evozieren.

ASKENNEN

Askennen ist eine alternative Form der Sicht, die nur Psionikern offensteht. Sie kann mittels einer einfachen Handlung mental an- oder ausgeschaltet werden. Unbelebte Dinge erscheinen dunkel und schwarz, sodass man lediglich ihre Umrisse erkennen kann, während belebte Objekte oder psionisch aufgeladene Dinge hell erstrahlen. Es ist nicht möglich durch Wände etc. hindurchzusehen. Cyberware in einer Person sieht man als dunkle Materie, da die Lebensessenz an derartigen Stellen des Körpers durch die Implantate zerstört wurde.

PSI-SCHILDE

Psioniker sind in der Lage psionische Schilde um ihre Körper zu erschaffen, die sie sowohl vor physischen, als auch vor psionischen Angriffen schützen. Regeltechnisch bedeutet das, dass man einen Wurf auf sein Psi-Attribut durchführt. Jeder Erfolg gewährt zwei Schildpunkte. Erleidet der Psioniker nun Schaden, so wird dieser zuerst von seinen Schildpunkten abgezogen. Dies wirkt allerdings nicht gegen den Entzug, der durch Spruchzauberei entstehen kann. Sind alle Schildpunkte verbraucht, so bricht der psionische Schild zusammen. Eventuell überzähliger Schaden wird ganz normal verrechnet. Der Psioniker kann innerhalb der nächsten Stunde kein Psi-Schild mehr erschaffen, weil er so lange seine Kräfte neu sammeln muss. Ein aktiver psionischer Schild gilt als aufrechterhaltener Zauber mit allen Einschränkungen und Mali, die sich daraus ergeben.

SPRUCHZAUBEREI

Um einen Spruch zu wirken, muss der Psioniker diesen Spruch beherrschen, d.h. ihn erlernt haben. Dann wird die Kraftstufe bestimmt. Gewürfelt wird dabei mit Psi-Attribut + Spruchzauberei würfeln. Bei keinem Erfolg scheitert der Zauber, ansonsten gelingt er und die Anzahl der Nettoerfolge erhöht in der Regel die Wirkung.

Die Kraft des Psi zu kanalisieren und damit das Gefüge der Realität zu verändern ist sehr anstrengend und kraftraubend. Oftmals erleidet der Psioniker dabei selbst geistigen Schaden. Dieser Vorgang wird Entzug genannt. Regeltechnisch bedeutet das, dass er beim Wirken eines Spruchs stets Betäubungsschaden erleidet, dem er mit Willenskraft + Charisma widerstehen muss. Manche Zauber müssen aufrecht erhalten werden. So lange dies geschieht erleidet der Psioniker einen -2 Würfelpool-Malus pro aufrecht erhaltenem Spruch.

CYBERWARE UND PSIONIKER

Die Fähigkeit Psi zu kanalisieren und nach seinem Willen zu formen ist an die Essenz eines Lebewesen gekoppelt. Cyberware (und in geringerem Maße auch Bioware) zerstören aber die körpereigene Essenz und somit erschwert sich automatisch das Wirken von Psi-Kräften.

In Regeln ausgedrückt bedeutet das, dass für jeden Punkt Essenzverlust der Charakter auch einen Punkt Psi verliert. Es wird dabei immer bis zum nächsten vollen Punkt Essenz abgerundet. Ein Charakter mit Psi 5, dessen Essenz von 6 auf 4,8 sinkt, würde dadurch auch 2 Punkte Psi verlieren und wäre dann nur noch bei einem Attributswert von 3.

Der Koprulu-Sektor

Der Großteil der Konflikte in Starcraft spielt sich im Koprulu-Sektor ab. Dabei handelt es sich um einen in der Milchstraße gelegen Subsektor der Galaxis, der sich etwa 60.000 Lichtjahre von unserem Sonnensystem entfernt befindet. Das Setting ist Science Fiction und spielt in der fernen Zukunft um das Jahr 2500.

Geschichte

DER AUFSTIEG DER KONFÖDERATION

Vor langer Zeit stürzten vier Supertransporter beladen mit politischen Dissidenten und Häftlingen vom Planeten Erde auf die abgelegenen Planeten **Tarsonis**, **Moria** und **Umoja**. Den zähen und einfallsreichen **Terranern** gelang es, Kolonien zu gründen und letztendlich andere Planeten zu besiedeln. Über die Zeit hinweg gründete die größte und technologisch am weitesten fortgeschrittene Kolonie, Tarsonis, eine mächtige und gleichzeitig repressive Regierung, die sich die Terranische Konföderation nannte. Eine blutige Rebellion entzündete sich gegen die Konföderation, angeführt von dem ebenso ehrgeizigen wie charismatischen Ex-Prospektor Arcturus Mengsk. Doch während Mengsk und seine „**Söhne von Korhal**“ sich anschickten, ihre terranischen Brüder vom Joch der Unterdrückung zu befreien, zeichnete sich bereits ein ganz anderer, weitaus größerer Konflikt am Horizont ab...

ERSTER KONTAKT

Die Erkenntnis, dass sie nicht alleine waren im Universum, traf die Menschheit, als eine schimmernde Flotte von Protoss-Schiffen über dem Planeten Chau Sara aufzog und ohne Vorwarnung das Feuer eröffnete. Auf Chau Saras Schwesterplaneten, Mar Sara, stieß Marshal Jim Raynor unterdessen auf Hinweise für die Präsenz eines zweiten außerirdischen Volks. Überall auf dem Planeten kam es wenig später zu Angriffen und es bedurfte der Söhne von Korhal, um überhaupt eine Art von organisierter Gegenwehr gegen die fremden Wesen aufzustellen, die nun als „Zerg“ bekannt wurden. Jim Raynor und die Rebellen evakuierten Mar Sara so weit wie möglich, bevor die mysteriöse Flotte der Protoss erneut erschien und den Planeten in Schutt und Asche legte. Gründlich desillusioniert von der Konföderation schloss sich Raynor den Söhnen von Korhal an. Auf dem Planeten Antiga Prime arbeitete er zusammen mit Mengsks rechter Hand, Sarah Kerrigan – einer ehemaligen Eliteattentäterin der Konföderation, die Mengsk aus der neuralen Konditionierung der Regierung befreit hatte. Obwohl ihre Beziehung einen schwierigen Start hatte, entwickelte sich schon nach kurzer Zeit eine effiziente Zusammenarbeit zwischen ihnen. Mengsk schürte indes auf Antiga Prime eine groß angelegte Revolte gegen die Konföderation. Er benutzte dann einen Psi-Emitter – ein von der Konföderation entworfenes Instrument, das als Locksignal für die Zerg diente – um die Streitkräfte der Konföderation zu zerstören. Kurz danach brannten die Protoss Antiga Prime nieder, genauso, wie sie es zuvor mit Chau Sara und Mar Sara getan hatten.

DER GROßE VERRAT

Als nächstes wandte sich Mengsk Tarsonis zu, dem Herzen der Konföderation. Zum Entsetzen Kerrigans ließ er auf dem bisher nicht von Zerg verseuchten und dicht besiedelten Planeten Psi-Emitter aufstellen. Während die Zerg auf Tarsonis einfielen, begann Raynor an Mengsks Verstand zu zweifeln: Keine Maßnahme schien zu extrem für Mengsk, wenn sie nur seinen Zielen dienlich war. Diesmal setzte der Anführer der Protoss-Flotte, Exekutor Tassadar, in dem Versuch, den Planeten zu retten, Bodentruppen ein. Mengsk erteilte Kerrigan den Befehl, die Protoss zu vernichten. Trotz böser Vorahnungen gehorchte Kerrigan und stellte sicher, dass der Planet unter dem Ansturm des Zergschwarms fallen würde. Umgeben von

Zerg, rief Kerrigan um Hilfe. Mengsk jedoch, in einem Akt entsetzlichen Verrats, überließ Kerrigan und ihre Truppen ihrem Schicksal. Wutentbrannt stürzte Raynor nach Tarsonis, in einem verzweifelten Versuch, seine Kampfgefährtin zu retten. Und doch, obwohl er alles tat, was in seiner Macht stand, kam er zu spät.

DIE LIGA UND DIE KÖNIGIN DER KLINGEN

Nach der Zerstörung von Tarsonis und dem Zusammenbruch der Konföderation beeilten sich die meisten der überlebenden Terraner, den Söhnen von Korhal, die zur Hauptmacht im Kampf gegen die fremdartigen Angreifer aufgestiegen waren, die Gefolgschaft zuzusichern. Während Planet um Planet die Söhne von Korhal um Hilfe rief, verkündete Mengsk, dass eine neue Regierung notwendig sei, diese Welten zu beschützen: Die Terranische Liga war geboren. Mit dem Versprechen, die Außerirdischen ein für alle Mal zu besiegen, erklärte er sich selbst zum Imperator der Liga. Jim Raynor, dem es schwerfiel, den Verlust von Sarah Kerrigan zu verkraften, erkannte unterdessen, dass er begonnen hatte, sich in sie zu verlieben. Verfolgt von ihrem Tod und den vielen anderen Dämonen seiner Vergangenheit, stahl Raynor Mengsks Flaggschiff, die Hyperion, und schwor sich, in Kerrigans Namen Gerechtigkeit zu suchen. Was Raynor jedoch nicht wissen konnte: Sarah Kerrigan war nicht tot. Der Overmind – das höchste Bewusstsein, welches die Zerg kontrollierte – hatte Kerrigan verändert. Er hatte sie mit dem hyper-evolutionären Virus der Zerg infiziert und verändert. Die darauf folgende Evolution Kerrigans offenbarte unglaubliche Kräfte und unermesslich starke Psi-Fähigkeiten. Schließlich erwachte sie als die Königin der Klingen, die loyale Dienerin des Overmind, ein außerordentliches Wesen, das, frei von jeglichen menschlichen Ethik- oder Moralvorstellungen, unbarmherzig ein einziges Ziel verfolgte: das Überleben des Schwarms. Und doch hatte auch der Overmind einen schrecklichen Rückschlag erleiden müssen: [Zeratul](#), einer der Führer unter den verstoßenen Brüdern der Protoss, den Dunklen Templern, hatte einen der Zerebraten des Overmind getötet. Die bis dahin von dem erschlagenen Untergebenen kontrollierte Zerg-Brut lief nun Amok und wandte sich gegen den Rest des Schwarms, der gezwungen war,

sie zu vernichten. Allerdings war nicht alles verloren für die Zerg. Als Zeratul den Zerebraten tötete, bestand einen Augenblick lang ein telepathischer Kontakt zwischen ihm und dem Overmind. In diesem Moment erfuhr der Overmind die Position Aiurs, der Heimatwelt der Protoss. Die Zerg griffen Aiur an und obwohl die Protoss sich tapfer wehrten, schafften es die Zerg, Fuß zu fassen, und der Overmind konnte sich auf dem Planeten einnisten. Nachdem er sich mit Jim Raynor verbündet hatte, schickte Tassadar die schwächer werdenden Protoss in einem finalen Sturm gegen ihre Feinde. Obwohl sie selbst schwere Verluste hinnehmen mussten, gelang es den Protoss jedoch nur, die Zerg zu schwächen. In einem letzten, verzweifelten Schachzug kanalisierte Tassadar die Energien der Protoss von Aiur und die der geächteten Dunklen Templer durch die Hülle seines Schiffes, der Gantrithor, und begab sich auf Kollisionskurs mit dem monströsen Overmind. Tassadars tapferem Opfer folgte eine Explosion, die den Overmind vernichtete und seine Diener auf Aiur in Verwirrung stürzte. Trotzdem hatten die Protoss wenig Grund aufzuatmen, lag doch ein Großteil Aiurs in Ruinen. Darüber hinaus war der Schwarm als Ganzes bei Weitem nicht geschlagen. In weiter Entfernung, auf dem Planeten Char, spürte Kerrigan den Tod des Overmind und wurde sich jetzt endlich der wahren Bestimmung ihrer Erschaffung bewusst. Die Herrschaft der Königin der Klingen sollte nun beginnen.

EIN UNERWARTETER VERBÜNDETER

Auch ohne den Overmind bestanden nur wenig Zweifel daran, dass die Zerg die verbliebenen Protoss auf Aiur letztendlich überrennen würden. Die einzige Hoffnung der Protoss auf Aiur war die Flucht zum Planeten der Dunklen Templer, Shakuras, auf der Zeratul den Protoss-

Flüchtlingen Schutz versprach. Hier trat den Protoss Kerrigan entgegen, die verlangte, mit der Matriarchin der Dunklen Templer, Raszagal, sprechen zu dürfen. Kerrigan schwor, dass sie nicht länger ein gnadenloser Killer sei und informierte die Protoss darüber, dass mehrere Zerg-Zerebraten sich miteinander verbunden hätten, um einen neuen Overmind zu erschaffen. Sollte dieser Overmind heranreifen und die Kontrolle über den Schwarm übernehmen, würde sie sich in die wilde und grausame Kreatur zurückverwandeln, die sie einst war. Um dies zu verhindern erbot sich Kerrigan, den Protoss dabei zu helfen, die Zerg und den neuen Overmind zu bekämpfen. Trotz der Vorbehalte von Zeratul und anderen nahm Raszagal Kerrigans Angebot an. Während sie ihren Plan ausführten, wuchs bei den Protoss das Misstrauen gegenüber Kerrigan. Zu spät erkannten sie, dass das Bündnis mit ihr einzig und allein der Königin der Klingen diene, ihr wahres Ziel zu erreichen: jedwede Konkurrenz ihrer Herrschaft über den Schwarm auszuschalten. Dank der Unterstützung der Dunklen Templer wurden einige der abtrünnigen Zerebraten vernichtet. Kerrigan verließ Shakuras, während den entsetzten Protoss klar wurde, dass ihnen keine andere Wahl blieb, als zu beenden, womit sie begonnen hatten. Mithilfe der Macht eines uralten Tempels der Xel’Naga gelang es den Protoss, die Zerg auf Shakuras zu vernichten. Doch mussten sie einen schrecklichen Preis für diesen Sieg bezahlen, da die katastrophale Explosion Shakuras in eine Wüstenlandschaft aus Sanddünen und zerstörten Ruinen verwandelt hatte.

DAS VEREINIGTE ERD-DIREKTORAT

Von den Terranern im Koprulu-Sektor unbemerkt, hatte die Erde lange die weit entfernten Kolonien still beobachtet. Die erschreckende Entdeckung von feindseligen Außerirdischen hatte zu einer nie zuvor möglichen Einigkeit geführt, die in der Bildung einer neuen Regierung gipfelte, dem Vereinigten Erd-Direktorat (VED). Als klar wurde, dass die Koprulu-Kolonien an Kraft verloren, betrachtete das regierende Konzil des VEDs die Zeit als gekommen, die entfernten Verwandten unter ihre Kontrolle zu bringen. Nachdem es die Aktivitäten der Zerg und der Protoss einige Monate lang beobachtet hatte, war das VED sicher, dass es in der Lage wäre, die Zerg zu kontrollieren. Zu diesem Zeitpunkt hatte das VED in Erfahrung gebracht, dass ein neuer Overmind auf dem Planeten Char entstanden war. Siegesicher entsandte das VED eine Expeditionsflotte, um den jungen Overmind zu versklaven und den Schwarm für einen Umsturz der Terranischen Liga zu benutzen. Als Ausgangspunkt für die Machtübernahme sollte der Planet Braxis dienen, und das VED begann mit Angriffen auf dessen Hauptstadt. Die Stadt verfügte allerdings über gute Verteidigungsstrukturen und das VED machte nur wenig Fortschritte. Es gelang jedoch, Kontakt mit Streitkräften des Konföderierten Widerstands aufzunehmen. Ihr Anführer, Samir Duran, erklärte, dass sie geschworen hätten, die Terranische Liga und Imperator Mengsk zu stürzen. Die Kämpfer erboten sich, neue Rekruten des VEDs zu werden. Mit Durans Hilfe hatte das VED schon bald Zugriff auf das Hauptdatennetz der Liga – insbesondere auf ihre Waffen, Analysen und weitere streng geheime Materialien. Als nächstes begab sich das VED zu den Werften von Dylar, in denen der Hauptanteil der Schwere Kreuzer der Liga angedockt hatte. Im Handstreich beschlagnahmten die Soldaten die Schiffe für ihre eigenen Zwecke und zwangsverpflichteten die verbliebenen dylarischen Verteidiger. Das VED verstärkte weiterhin seine Streitmacht und begab sich nach Korhal IV, der Hauptwelt der Liga. Nach einer erbitterten Schlacht belagerten die Truppen des Direktorats Augustgrad, die Hauptstadt Korhals, und zwangen Imperator Arcturus Mengsk, mit dem VED in Kontakt zu treten und um Verhandlungen zu bitten. Die kleine Flotte des Imperators war umzingelt. Doch während die Streitkräfte des VEDs sich bereit machten, Mengsk in Gewahrsam zu nehmen, erschien Jim Raynor in Mengskts altem Schiff, der Hyperion, zusammen mit einer kleinen Protoss-Flotte. Verärgert machte Raynor klar, dass er Mengsk nur retten würde, weil einer gemeinsamen Bekannten daran gelegen sei, Mengsk lebend zu bekommen. Nur Augenblicke später gelang Raynor, seinen Protoss-Verbündeten und Mengsk die Flucht. Das VED setzte seine Kampagne fort und begab sich nach Char, um

den sich entwickelnden Overmind gefangen zu nehmen und mit seiner Hilfe die Kontrolle über die Zerg zu gewinnen. Die Streitkräfte des Direktorats überwältigten die Verteidigung des Overminds und schon bald begannen speziell ausgebildete [Sanitäter](#) damit, mächtige Neurostimulanzen anzuwenden, um den Organismus ruhigzustellen. Zu diesem Zeitpunkt war bereits aufgedeckt worden, dass Duran als Spion mit Kerrigan zusammengearbeitet hatte, doch machte diese Entdeckung wenig Unterschied: Der Overmind befand sich fest in der Hand des Direktorats.

DIE ZERSTÖRUNG DES PSI-DISRUPTORS

Die Kontrolle des VEDs über den neuen Overmind und die Brut auf Char gab dem Direktorat einen entscheidenden Vorteil gegenüber Kerrigan, da eine Waffe, die als Psi-Disruptor bekannt geworden war, die Königin der Klingen davon abhielt, diejenigen Zerg zu beherrschen, die sich noch nicht unter der Kontrolle des Overminds befanden. Zum Glück für Kerrigan hatte sie diese Schwierigkeit jedoch vorhergesehen und entsprechend gehandelt. Kerrigan war mit Jim Raynor von ihrer Festung auf dem Planeten Tarsonis aus in Kontakt getreten. Raynor hatte gewisse Gefühle für sie gehegt, bevor sie Teil des Schwarms geworden war, und sie wusste, dass er es, zu einem gewissen Grad, noch immer tat, obwohl er ihr misstraute. Der Kontakt mit ihm bedeutete also nur ein minimales Risiko für Kerrigan und Raynor war als Botschafter zwischen ihr und den Protoss auf Shakuras, die Kerrigans vergangene Manipulationen nicht vergessen hatten, perfekt geeignet. Sobald Raynor und die Protoss willens waren, zuzuhören, bat sie sie darum, Imperator Mengsk und die von der Schlacht gezeichneten Überreste der Liga-Flotte vor dem VED zu retten. Von der Bedrohung durch den sich entwickelnden Overmind in den Händen des VEDs angetrieben, sah Raynor kurzzeitig über seinen Hass auf Mengsk hinweg und willigte in Kerrigans Plan ein. Nachdem Raynor Mengsk gerettet hatte, versicherte Kerrigan dem Imperator, dass sie keinerlei Intention hätte, ihn zu töten, da sie ihm seinen Verrat nicht länger nachtragen würde. Der Sieg über das VED, so beteuerte sie, wäre ihr weit wichtiger, als nichtige Geschichten aus der Vergangenheit. Kerrigan erläuterte, dass sie Mengsks Psi-Emitter benutzen wolle, um die Kontrolle über zusätzliche Zerg zu erlangen. Dann wäre sie in der Lage, den Psi-Disruptor zu zerstören und hätte damit endlich eine Chance, die Flotte des Direktorats zu schlagen. Im Gegenzug versprach sie Mengsk, ihm dabei zu helfen, dem VED den Planeten Korhal zu entreißen. Mengsk stünde es natürlich frei, ihr Angebot abzulehnen, doch würde sie ihn dann für den Rest seines Lebens einkertern. Mengsk konnte keinen anderen Ausweg sehen und die Aussicht, Korhal zurückzugewinnen, war einfach zu verlockend. Also ließ er Kerrigan die Psi-Emitter. Kerrigans Plan funktionierte perfekt und sie zerstörte den Psi-Disruptor auf Braxis. Nachdem es Kerrigan gelungen war, die Kontrolle über eine große Anzahl von Zerg zu erlangen und sie genügend Ressourcen gesammelt hatte, griffen sie und ihre widerwilligen Verbündeten Korhal an. Die Besatzungstruppen des VEDs auf dem Planeten wurden überwältigt und Mengsk frohlockte, als er den Planeten wieder in Besitz nehmen konnte. Während er sich erneut zum Imperator der Terranischen Liga ausrufen ließ, richtete er seine Operationsbasis in Augustgrad ein.

EIN GEBROCHENES BÜNDNIS

Kerrigan, die ihre Zerg-Streitmacht wieder aufgebaut und das VED von seinem Thron im Koprulu-Sektor vertrieben hatte, entschied, dass ihre Verbündeten keinen weiteren Nutzen mehr für sie hatten. Duran wies darauf hin, dass, würde sie jetzt zuschlagen, ihre einstigen Bündnispartner überrascht würden. Ohne Vorwarnung entsandte Kerrigan Massen ihrer Untergebenen gegen die terranischen Lager. Mengsk beschuldigte Kerrigan des Verrats. Sie entgegnete, dass ihre Handlungen die wohlverdiente Rache seien, für das Leid, das sie durch Mengsks Verrat auf Tarsonis hatte erleiden müssen. Was Mengsk betraf, so würde sie ihn leben lassen: sie wollte, dass er Zeuge ihres Aufstiegs zu unendlicher Macht würde und sich

dabei bewusst wäre, dass er es gewesen war, der dabei geholfen hatte, sie zur tödlichen Königin der Klingen zu machen. Raynor schlug sich mutig, doch wusste er, wann ein Kampf aussichtslos war. Während er von Korhal flüchtete, versprach er Kerrigan, dass sie für all die Leben, die sie genommen hatte, eines Tages würde zahlen müssen. Eines Tages, so schwor Raynor, würde er sie töten.

DIE BEFREIUNG RASZAGALS

Kerrigan war weiterhin entschlossen, die Streitkräfte des VEDs und dessen versklavten Overmind zu vernichten. Um dies zu erreichen, begab sie sich nach Shakuras und entführte Raszagal, die Matriarchin der Dunklen Templer. Mit Raszagal als Druckmittel stellte Kerrigan ihre Forderungen. Da nur Zeratul und seinesgleichen in der Lage waren, den Overmind und seine Zerebraten zu vernichten, unterbreitete Kerrigan ihnen ein Angebot: Wenn die Dunklen Templer die abtrünnigen Zerg töteten, würde Kerrigan Raszagal erlauben, nach Shakuras zurückzukehren. Obwohl Zeratul Vorbehalte hegte, gelang es Raszagal, ihn davon zu überzeugen, dass er zum Wohle aller Protoss tun müsse, was Kerrigan verlangte. Letztendlich gehorchte Zeratul. Die Dunklen Templer griffen die VED-Truppen auf Char an und vernichteten den Overmind zusammen mit seinen Zerebraten. Als Konsequenz hörten nun alle Zerg im Koprulu-Sektor auf Kerrigans Kommando. Als die Mission beendet war, fragte Kerrigan Raszagal, ob sie zu ihrem Volk zurückkehren wolle. Die Matriarchin allerdings gab an, dass ihr einziger Wunsch darin bestände, Kerrigan zu dienen. In diesem Moment erkannte Zeratul, dass Kerrigan Raszagals Geist schon vor längerer Zeit versklavt und korrumpiert hatte. Nach ihrer Niederlage war der verbliebene Teil der Direktoratsflotte von Char geflohen. Zeratul und die anderen Dunklen Templer überlisteten Kerrigans Verteidigungsvorkehrungen und retteten ihre Matriarchin. Noch war ihnen nicht bewusst, dass Raszagals mentale Versklavung nicht rückgängig gemacht werden konnte. Bevor die Dunklen Templer mit Raszagal entkommen konnten, umzingelten die Zerg Zeratuls Basis und setzten zum Angriff an. Während Kerrigan und ihre Getreuen näher kamen, bedachte Zeratul Kerrigan mit bitteren Flüchen. Anstatt zuzulassen, dass Raszagal erneut den Zerg in die Hände fallen würde, streckte Zeratul selbst die Matriarchin mit einem tödlichen Schlag nieder. In ihren letzten Augenblicken dankte sie ihm dafür, dass er sie von Kerrigans Einfluss befreit hatte. Von Trauer und Schuldgefühlen innerlich zerrissen, schwor Zeratul, den Sturz der Matriarchin zu rächen.

EINE WEITAUS GRÖßERE MACHT

Beim Verlassen Chars untersuchten Zeratul und die Dunklen Templer Protoss-Energiesignaturen auf einem nahen, bis dahin unerforschten Mond. Sie entdeckten mehrere Stasiszellen, die Protoss und Zerg beinhalten. Weitere Untersuchungen ergaben, dass Samir Duran genetische Manipulationen vorgenommen hatte, in einem unheiligen Versuch, eine Art Hybridenkreatur zu schaffen, bestehend aus der DNA von Zerg und Protoss. Am beunruhigendsten jedoch war der Umstand, dass Durans Versuche erfolgreich zu sein schienen. Von Zeratuls Abscheu ungerührt, enthüllte Duran, dass er einer Macht diene, die weitaus größer sei als Kerrigan, und dass die Kreation des Hybriden der letzte Schritt sei in einem Kreislauf, der sich nun seinem Ende nähere. Duran behauptete, dass die Hybriden, verstreut auf tausende verschiedene Welten, kurz davor ständen, das Ende ihrer Entwicklung zu erreichen. Sie würden das Universum für immer verändern, sobald sie erwachten.

KERRIGANS AUFSTIEG

Für einen kurzen Augenblick hatte Kerrigan mit mehreren Herausforderungen zu kämpfen. Duran war ungünstigerweise verschwunden, die Orbitalplattform, von der aus sie Char beobachtete, war Ziel von Angriffen und die meisten ihrer Streitkräfte befanden sich noch immer auf der Oberfläche des Planeten. Arcturus Mengsk hatte eine neue Flotte um sich geschart und

darüber hinaus hatte sich auch noch eine schimmernde Armada von Protoss-Schiffen von Shakuras herangewarpt. Und zu guter Letzt schienen die Streitkräfte des Direktorats hartnäckig darauf aus zu sein, die Frau zu Fall zu bringen, die sie derart manipuliert und gedemütigt hatte. Und doch bewies die Königin der Klingen, dass sie ein fürchterlicher Gegner war, als sie ihre ganze Wut auf ihre Feinde richtete. Im Angesicht der drohenden Niederlage zog Mengsk sich früh aus der Schlacht zurück. Er ließ Kerrigan wissen, dass sie besser vorsichtig sei – er würde warten und er würde bereit sein, zuzuschlagen, sobald sie den Fehler machte, der unvermeidlich irgendwann würde kommen müssen. Auch die Truppen, die sich aus den Protoss von Aiur und Dunklen Templern zusammensetzten, zogen sich nicht ohne ein Wort des Abschieds zurück: Sie würden den Tod Raszagals niemals vergessen. Und auch sie würden Kerrigan beobachten. Schließlich wurde deutlich, dass die Flotte des VEDs alle Hoffnung aufgeben musste, Kerrigan auf dem Höhepunkt ihrer Macht zu besiegen. Zu ihrer eigenen Unterhaltung erlaubte Kerrigan der Flotte, in Richtung Erde zu fliehen und gewährte ihnen sogar einen angemessenen Vorsprung, bevor sie ihnen den Schwarm hinterherschickte. Kerrigans Streitkräfte überholten die VED-Flotte jedoch schnell und rissen sie in Stücke. Nicht eines der Schiffe sollte die Erde erreichen, um zu berichten, was sich im Koprulu-Sektor zugetragen hatte. Die Königin der Klingen wiegt sich keineswegs in selbstgefälliger Sicherheit ob ihrer Siege. Vielmehr hält sie weiterhin von Char aus Ausschau über ihren Schwarm. Der Brood War hat verdeutlicht, dass sie weit mächtiger ist, als sich irgendjemand hatte ausmalen können: Sie ist wahrhaftig die dominierende Kraft im Koprulu-Sektor. Und doch – während der letzten vier Jahre ist anstelle des ursprünglichen gnadenlosen Expansionsstrebens eine unheilvolle Stille eingetreten. Es existieren nur Spekulationen darüber, was Kerrigan die letzten vier Jahre getan hat, da keine der Erkundungsmissionen zu von Zerg besetzten Planeten je zurückgekehrt wäre, um zu berichten, was sie gesehen haben. Viele glauben, dass die Zerg ihre Stärke weiter ausbauen und neue Organismen entwickeln, bevor sie erneut in die Offensive gehen. Andere behaupten, dass Kerrigan sich zurückhielt, da in ihr noch immer ein Rest Menschlichkeit herrsche, doch diejenigen, die der Königin der Klingen gegenübergestanden haben, befürchten, dass es sich dabei nur um Wunschdenken handelt. Die Protoss von Aiur haben sich bemüht, sich vom Verlust ihrer Heimatwelt zu erholen und gleichzeitig ihre Gesellschaft mit der der Dunklen Tempel von Shakuras zu vereinen. Für beide Seiten war dies eine schwierige Zeit und die Erinnerung an Raszagal musste mehr als einmal dazu dienen, den Frieden wiederherzustellen. Die Interaktion mit den Dunklen Templern und der Xel’Naga-Technologie auf Shakuras hat darüber hinaus zu vielen Neuentwicklungen geführt, während sich die Protoss bereitmachen, den Krieg gegen die Zerg fortzusetzen. Die Erinnerungen an Raszagal quälten Zeratul und das Zusammentreffen mit Samir Duran hat ihn tief verstört zurückgelassen. Mehrere Jahre hatte er sich zurückgezogen, von Schuld und Schmerzen gepeinigt, bis ein tapferer terranischer Archäologe, der seiner Hilfe bedurfte, ihn aufsuchte. Er überzeugte Zeratul, sein selbst gewähltes Exil aufzugeben. Seitdem hat Zeratul eine Offenbarung entdeckt, die irgendwie im Zusammenhang steht mit den Xel’Naga, den Schöpfern sowohl der Zerg als auch der Protoss. Er hat sich auf die Suche begeben nach weiteren Hinweisen, um das Mysterium zu lösen. Arcturus Mengsk und seine Truppen kehrten zunächst nach Korhal zurück, um sich neu zu formieren. Seine erste Amtsanordnung war der Wiederaufbau der Terranischen Liga. In Kerrigan hat er ein neues Ziel für seine Rache gefunden. Die Liga ist erneut zu der größten Macht unter den Fraktionen der Terraner aufgestiegen und hat fast alle der ehemals von der Konföderation geführten Welten übernommen. Die Expeditionsflotte des VEDs wurde während des Brood War-Konflikts in alle Himmelsrichtungen zerstreut und derzeit existieren nur einige wenige versprengte und isolierte Gruppen von Überlebenden, die sich im Koprulu-Sektor versteckt halten. Jim Raynor war der Anführer der Widerstandsbewegung gegen die um sich greifende Macht der Liga, die unter dem Namen „Raynor’s Raiders“ bekannt geworden ist. Doch über die Jahre zeichnete sich ab, dass dies ein aussichtsloser Kampf war. Arcturus Mengsk hat seine größten Waffen eingesetzt – Medien und Propaganda

– um Raynors Bemühungen an den Rand zu drängen. Nun scheint Raynor kurz davor zu stehen, die Hoffnung aufzugeben, und die Geister der Vergangenheit im Alkohol ertränken zu wollen. Diejenigen, die Jim Raynor am besten kennen, sagen, dass ein kleiner Teil von ihm nicht ruhen wird, bis Sarah Kerrigan tot ist ... und ein anderer sich weigert, sie gehen zu lassen.

Völker

TERRANER



Die Terraner sind relativ neu im Koprulu-Sektor. Sie sind die Nachfahren einer unglücklichen Kolonialisierungsexpedition, die vor Jahrhunderten von der Erde entsendet wurde. Die Menschen an Bord der Kolonialisierungsschiffe waren Andersdenker und Systemkritiker, die von der Regierung der Erde als „entbehrlich“ eingestuft wurden. Die Überlebenden der Expedition errichteten drei Kolonien, die sich zu den Machtzentren der einflussreichsten Organisationen im terranischen Raum entwickelten: die [Terranische Konföderation](#), das [Kel-Moria-Kombinat](#) und das [Umojanische Protektorat](#). Die korrupte Konföderation wurde von dem Terroristen und Revolutionär [Arcturus Mengsk](#) gestürzt, während gleichzeitig eine Invasion der [Zerg](#) Chaos und Schrecken verbreitete. Aus den Resten der Konföderation hat sich jetzt die [Terranische Liga](#) gebildet. Diese dominierende Organisation wird von niemand anderem regiert als von Imperator Arcturus I. selbst.

Die Terraner waren gezwungen, sich den rauen Lebensbedingungen anzupassen, die auf den wenig gastfreundlichen Planeten des Sektors herrschen. Dadurch wurden sie zu echten Überlebensspezialisten. Sie verfügen weder über die fortschrittliche Technologie der [Protoss](#), noch über die angeborene Furchtlosigkeit der [Zerg](#). Deshalb besteht das terranische Militär aus einer anpassungsfähigen Mischung vielseitiger Einheiten. Von der einfachen aber schlagkräftigen Infanterie wie den [Space-Marines](#) bis zum vollausgerüsteten [Schweren Kreuzer](#) setzen die terranischen Einheiten auf eine stabile Panzerung, massenhaft Feuerkraft und Stärke durch eine große Zahl von Einheiten. Besonders stark sind die Terraner in der Verteidigung, wo sich ihre Bunker und [Belagerungspanzer](#) als äußerst nützlich erweisen.

ZERG



Als die Zerg den [Koprulu-Sektor](#) erreichten, einte sie der absolute Gehorsam gegenüber einem kollektiven Bewusstsein, das als der [Overmind](#) bekannt war. Der Overmind lenkte die Handlungen jeder Zerg-Kreatur im [Schwarm](#), indem er seine Befehle durch eine Hierarchie geringerer Wesenheiten ausführen ließ. Obwohl der Overmind vorrangig auf die Vernichtung und Assimilierung der fortschrittlichen [Protoss](#)-Spezies aus war, fand er in der menschlichen Spezies nützliches und unerschlossenes Material. Der Overmind nahm eine mächtige, [terransische Psi](#)-Kriegerin namens [Sarah Kerrigan](#) gefangen und morphte sie zu einer neuen und einzigartigen Kreatur: die [Königin der Klängen](#). Nachdem die Protoss den Overmind während der Invasion von [Aiur](#) zerstört hatten, übernahm die Königin der Klängen schließlich die Herrschaft über den Schwarm.

Die Zerg unterscheiden sich stark von den Terranern und den Protoss. Der Schwarm setzt sich aus vielen verschiedenen Arten zusammen, die von den Zerg befallen und in den Schwarm integriert wurden. Diese Kreaturen wurden schnell und gezielt zu unbarmherzigen Killermaschinen weiterentwickelt, um das Ziel der Zerg voranzutreiben: absolute Herrschaft. Die Zerg setzen keine herkömmlichen Technologien ein, um ihre Waffen, Panzer oder Raumschiffe zu entwickeln. An ihre Stelle treten biologische Adaption und geplante Mutation von Zerg-

Stämmen, die ihre Funktionen effizient erfüllen. Sogar die Gebäude der Zerg sind eigentlich spezialisierte Organe in dem lebenden, wachsenden Organismus eines Zergnests.

PROTOSS



Aufgrund ihrer fortschrittlichen Technologie und ihrer starken [Psi](#)-Kräfte hielten sich die Protoss einst selbst für die mächtigste Spezies der Galaxis. Ihr Krieg mit den [Zerg](#) hat sie eines Besseren belehrt. Sogar der erfahrenste Einzelkrieger hat einer solchen Überzahl nichts entgegenzusetzen. Dies war eine harte Lektion für die Protoss, denn ihre Gesellschaft beruht auf einer philosophischen Weltanschauung, an der sie tausende von Jahren festhielten. Nichtsdestotrotz hat der Überfall der Zerg auf [Aiur](#), die Heimatwelt der Protoss, der stolzen Spezies eine große Entscheidung abverlangt. Die Protoss müssen Veränderung akzeptieren, wenn sie überleben und siegen wollen.

Jetzt werden in dem immer verzweifelteren Kampf neue Taktiken und Technologien zum Einsatz gebracht, aber auch uralte, schreckliche Waffen reaktiviert, die von den Protoss vor langer Zeit ausrangiert wurden. Die Protoss waren noch nie ein Volk mit besonders vielen Nachkommen und unterstützen ihre Armee deshalb mit robotischen Kriegsmaschinen. Einzelne Protoss-Krieger sind unübertroffen, da ihre Leistungsfähigkeit durch eine Kombination aus Technologie und gefährlichen Psi-Kräften erheblich gesteigert wird. Trotzdem müssen die Protoss auch auf ihre Mobilität und Überraschungsangriffe setzen, um ihren Vorteil zu vergrößern und um nicht in eine reine Materialschlacht verwickelt zu werden. Die Flotte der Protoss ist eine ihrer größten Stärken, die sich einer Vielzahl mächtigster Schiffe rühmt, die den Gegner zu atomisieren vermögen.

Planeten

AIUR

[Platzhalter]







CHAR

[Platzhalter]

KORHAL

[Platzhalter]

MAR SARA

	Planetare Daten
	 BEVÖLKERUNG: 80.000+ Terraner, unbekannter Zerg-Bestand
	 ZUGEHÖRIGKEIT: Terranische Liga
	 DURCHMESSER/GRAVITATION: 9.265 km / 1,09 Standard
	ACHSNEIGUNG/KLIMA: 13,5° / ø 34° C / geringe Luftfeuchtigkeit
	GEOGRAFIE/GROÙE ANSIEDLUNGEN: 18 kleine Staubmeere, 28 Hochlandregionen (17 vulkanisch) / 12 größere Siedlungen (zerstört), 86 Bergbau-Außenposten, 12 Raffinerien
	MONDE: 2 – Pyramus, Thisby (Grau, mittelgroß, 2.000+ km Durchmesser)
	VORHERRSCHENDES TERRAIN: Ödland / Gebirge / Wüste
	 DOMINANTE LEBENSFORMEN: Menschlich – Kel-Moria-Kombinat / Terranische Liga
	EINHEIMISCHE LEBENSFORMEN: Keine / Zerg-Befall (gering)
 IMPORTE: Bergbauausrüstung, Personal, Nahrungsmittel, Wasser	
EXPORTE: Veredelte Mineralextrakte, unveredelte Erze, Vespingas, Terrazingas, geborgene Altmetalle	

Mar Sara war die achte Koloniewelt, die von der früheren [Terranischen Konföderation](#) besiedelt wurde. Obwohl der Planet eher trist ist und abgeschieden liegt, galt seine Bergbauindustrie einst als eine strategische Schlüsselressource. Er wurde von den [Zerg](#) überrannt und später von den [Protoss](#) eingeäschert. Unerschrockene [Terraner](#) terraformierten den Planeten und kolonisierten ihn im Jahre 2502 wieder.

Das Sara-System wurde zunächst von freischaffenden Schürfern katalogisiert und einige Jahre später durch eine Expedition von [Tarsonis](#) kolonisiert. Mar Sara bildete die achte der dreizehn Kernkolonien der terranischen Konföderation. Das Sara-System war durch seine zwei bewohnbaren Planeten ungewöhnlich, doch Mar Sara war stets eine Provinzkolonie im Vergleich zum wohlhabenderen **Chau Sara**.

Mar Sara war einer der ersten Planeten, der von den Zerg infiziert wurde, als diese im terranischen Raum auftauchten. Es war ebenfalls der erste Planet, auf dem die Konföderation die vorrückenden Zerg in nennenswertem Ausmaß bekämpfte, obwohl der Großteil der eigentlichen Kämpfe von den einheimischen Miliztruppen ausgetragen wurde.

Colonel **Edmund Duke**, der kommandierende Offizier der Konföderationsflotte im System, ließ im Anschluss die Miliztruppen für die Verteidigung ihrer Heimat festnehmen. Diese Gefangenen wurden später von einer Rebellengruppe namens „**Söhne von Korhal**“ freigelassen. Der Anführer der Rebellen war [Arcturus Mengsk](#).

Die Söhne von Korhal halfen, Mar Sara zu evakuieren, nachdem der Planet von der Konföderation komplett aufgegeben wurde. Sie bargen auch Informationen aus einer Forschungseinrichtung der Konföderation, der so genannten Jacobs-Installation. Diese Informationen enthüllten, dass sich die Konföderation über die bevorstehende Ankunft der Zerg im Klaren gewesen war und mit eingefangenen Exemplaren experimentiert hatte. Man nimmt an, die Konföderation opferte den Planeten vorsätzlich, um eine Geheimwaffe zu testen, welche die Zerg zur Invasion anstachelte.

Um eine weitere Verseuchung einzudämmen, äscherte eine Flotte der [Protoss](#) unter dem Kommando von Exekutor **Tassadar** Mar Sara vom Orbit aus ein, ebenso wie sie es auch mit Mar Saras Schwesterplaneten Chau Sara getan hatte. Nach Mar Saras Einäscherung durch die Protoss schien das Sara-System dem terranischen Volk nur noch wenig zu bieten zu haben. Durch den anschließenden Kollaps der Konföderation war das System völlig verlassen.

Gleichwohl fanden Schürfer des [Kel-Moria-Kombinats](#) heraus, dass die Mineralien auf Mar Sara durch das Bombardement der Protoss einzigartige Eigenschaften erhalten hatten. Kurz darauf erhob das Kel-Moria-Kombinat Anspruch auf Schürf- und Bergungsrechte im Sara-System. Unabhängige und angeheuerte Unternehmer begannen bald, die natürlichen Ressourcen beider Planeten im Tagebau zu fördern.

Die [terranische Liga](#) hat in letzter Zeit erneut Interesse am Sara-System gezeigt und einige Außenposten gegründet. Das Kel-Moria-Kombinat behauptet, die Außenposten seien auf die Bitte des Kombinati hin errichtet worden, da Sicherheitsprobleme durch Piraterie und Aufstände der Schürfer vorlägen. Auch gibt es Berichte über Sichtungen der Zerg auf dem Planeten. Man vermutet, dass diese Organismen die verlassene Welt kurz nach dem Bombardement der Protoss wieder infizierten.

TARSONIS
[\[Platzhalter\]](#)

Persönlichkeiten

ARCTURUS MENGSK



Arcturus Mengsk wurden schon ein Held der Rebellion genannt, ein Massenmörder und alle Abstufungen dazwischen. Ein Wort wurde jedoch noch nie zu seiner Beschreibung verwendet: gewöhnlich.

Als Spross einer der Alten Familien der [Konföderation](#) hätte Mengsk ein leichtes und unbeschwertes Leben führen können. Er hätte das enorme Vermögen seiner Eltern geerbt und ein Leben voller Macht und Ruhm genossen.

Aber ihm stand nicht der Sinn danach, in die Fußstapfen seines Vaters Angus zu treten, einem Senator auf [Korhal IV](#). Schon in jungen Jahren war er fest entschlossen, seinen eigenen Weg in der Galaxis zu gehen.

Sehr zum Verdruss seiner Eltern führten Mengsks Ambitionen ihn dahin, dass er sich dem [Space-Marines](#)-Korps der Konföderation anschloss. Dort hoffte er, die Kunst und das Handwerk des Schürfens zu erlernen. Dieser Beruf hatte schon lange eine große Faszination auf ihn ausgeübt.

Als die Spannungen zwischen der Konföderation und dem [Kel-Moria-Kombinat](#) wuchsen, fand sich Mengsk plötzlich inmitten der brutalen Kämpfe der [Gildenkriege](#) wieder. Als Space-Marine machte er sich einen Namen als brillanter Taktiker und geborener Anführer, aber ein Leben beim Militär war nie sein Ziel gewesen.

Mengsk verließ die Space-Marines noch vor dem Ende der Gildenkriege und begann in den Randwelten eine Karriere als Schürfer. Nachdem Mengsk es in seinem Beruf zu Erfolg gebracht hatte, geriet seine Welt aus den Fugen. Sein Vater hatte Korhals Unabhängigkeit von der Konföderation erklärt und als Antwort darauf, ließ diese Mengsks gesamte Familie ermorden.

Obwohl dadurch die sich anbahnende Revolution auf Korhal im Keim erstickt werden sollte, bewirkte dieser Anschlag genau das Gegenteil. Mengsk wurde zum größten Rädelsführer des Aufstands. Er war mit den hitzigen Phrasen seines Vaters gegen die Konföderation niemals einverstanden gewesen, aber der Tod seiner Familie erfüllte ihn mit einem unstillbaren Verlangen nach Rache.

Mengsk führte einen lähmenden Guerilla-Krieg gegen die Konföderation. Als Reaktion bombardierten seine Feinde Korhal – mit eintausend Nuklearraketen der Apocalypse-Klasse. Der Angriff vernichtete alles Leben auf dem Planeten.

Mengsk, der zu der Zeit nicht auf Korhal verweilte, nannte die Gruppe seiner Revolutionäre zu Ehren der verstorbenen Planetenbewohner in die „[Söhne von Korhal](#)“ um und er führte den Aufstand mit umso skrupelloseren Taktiken fort.

Zu der Zeit als die [Zerg](#) und die [Protoss](#) im [Koprulu-Sektor](#) auftauchten, infiltrierten Mengsks Streitkräfte gerade die strenggeheime Jacobs-Installation auf [Mar Sara](#) und brachten die Pläne für einen [Psi-Emitter](#) in ihren Besitz. Diese Waffe



der Konföderation war in der Lage, Massen von Zerg anzulocken. Der Psi-Emitter war schließlich der letzte Nagel im Sarg der Konföderation.

Trotz des beispiellosen Blutbads, zu dem der Einsatz der Erfindung unweigerlich führen würde, stationierte Mengsk mehrere Psi-Emitter auf [Tarsonis](#), dem wichtigsten Planeten der Konföderation. Bald trafen die Zerg ein und überrannten den Planeten. Das versetzte der Konföderation den Todesstoß.

Den Sieg zum Greifen nahe, verließ Mengsk Tarsonis. [Sarah Kerrigan](#), ein ehemaliger [Ghost](#) der Konföderation und Mengsks Stellvertreterin, ließ er dabei auf der Planetenoberfläche zurück. Diese Missachtung seiner ehemaligen Weggefährtin sollte jedoch katastrophale Folgen haben.

Anstatt sie zu töten, nahmen die Zerg Kerrigan gefangen und transformierten sie in die [Königin der Klingen](#), ein gnadenloses Geschöpf, das später zur Matriarchin der grausamen Aliens wurde. Nach dem Untergang der Konföderation ernannte sich Mengsk zum Imperator der [Terranischen Liga](#), wie die neue Regierung von da heißen sollte.

Aber als sein Imperium langsam Formen annahm, erreichte das **Vereinigte Erd-Direktorat** den Koprulu-Sektor und übernahm die Herrschaft über den Planeten Korhal, den die Liga kurz zuvor einem Terraforming-Prozess unterzogen hatte. In Anbetracht dieser Umstände blieb Mengsk keine andere Wahl, als seine Kräfte mit denen Kerrigans und ihrer Zerg zu vereinen. Außerdem verbündete er sich mit dem Freiheitskämpfer [Jim Raynor](#), einem ehemaligen Mitglied der Söhne von Korhal, der eine Rebellengruppe gegen die Liga anführte, die sich **Raynor's Raiders** nannten.

Mit der Hilfe seiner Verbündeten eroberte Mengsk Korhal zurück, aber er wurde anschließend von Kerrigan verraten. Mengsk rächte sich an den Zerg, aber die Folgen waren verheerend. Die meisten seiner Streitkräfte wurden ausgelöscht und er zog sich nach Korhal zurück.

In den folgenden vier Jahren hat Mengsk beständig am Wiederaufbau und der Erweiterung der Liga gearbeitet, in der steten Sorge, Kerrigan könnte erneut zuschlagen. Darüber hinaus stellte er die Verbindung zu seinem Sohn [Valerian](#) wieder her, der aus einer kurzen Beziehung mit Juliana Pasteur in seinen Tagen beim Space-Marines-Korps hervorgegangen war.

Obwohl er praktisch Valerians gesamtes Leben über abwesend war, hatte Mengsk viel Zeit damit verbracht, seinen Sohn als den zukünftigen Erben der Liga aufzubauen. Zu Mengsks Wohlgefallen sah er ein wenig seiner Selbst in Valerian – ein Mann, der nur seinem eigenen Willen folgt und niemandem sonst.

Mengsks repressive Herrschaft und seine Machtposition machten ihn zum Ziel diverser revolutionärer Gruppen der Terraner. Diese wurden von Raynor's Raiders angeführt, die Mengsk ein steter Dorn im Auge waren, seit sie sich von den Söhnen von Korhal abgespalten hatten. Mengsk versuchte nicht nur, die Rebellen auszurotten, sondern er betrieb außerdem Propaganda, um die öffentliche Meinung gegen sie zu richten und ihren Anführer Jim Raynor als nichts weiter als einen rücksichtslosen Terroristen zu diffamieren.

Mengsks großer Einfluss auf die Öffentlichkeit bewirkte weit mehr als die Rufschädigung seines Feindes. Mithilfe seiner meisterhaften Redekunst und seines Einflusses auf die Medien gelang es ihm, seine Gräueltaten der Vergangenheit und Gegenwart vor der Öffentlichkeit zu verbergen.

Der Großteil der Bevölkerung der Liga akzeptiert Mengsks Herrschaft und sieht in ihm den einzigen Anführer, der in der Lage ist, sie vor der Bedrohung durch die Aliens im Koprulu-Sektor zu schützen. Mengsk behauptet, die einzige Überlebenschance der Menschheit in den vorausliegenden Tagen der Dunkelheit bestünde darin, sich unter seiner Führung zu vereinen – ob freiwillig oder mit Gewalt.

JAMES RAYNOR



Als die [Zerg](#) zum ersten Mal auf [Mar Sara](#) einfielen, diente Jim Raynor als [konföderierter](#) Marshal auf dem Planeten. Obwohl er den angreifenden Aliens tapfer entgegengetreten war und viele Leben gerettet hatte, wurde er im Anschluss unter dem Vorwand festgenommen, bei der [Backwater Station](#) Konföderationseigentum zerstört zu haben. Als er daraufhin von der von [Arcturus Mengsk](#) geleiteten Rebellengruppierung „[Söhne von Korhal](#)“ befreit wurde, die die Konföderation bekämpfte, fasste er den Entschluss, sich ihnen anzuschließen.

Mengsk's Machtgier und seine zunehmende Skrupellosigkeit bereiteten Raynor jedoch schon bald große Sorgen. Das Schicksal von [Sarah Kerrigan](#), die unter Mengsk als Lieutenant diente und von ihm verraten wurde, und die gewissenlose Manipulation der Zerg, die Mengsk auf konföderierte Welten hetzte, zeigten Raynor, dass dieser um keinen Deut besser war als die Unterdrücker, die er zu stürzen suchte.

Raynor führte daher eine Revolte innerhalb der Söhne von Korhal an und brachte Mengsk's persönliches Flaggschiff, die [Hyperion](#), in seine Gewalt, zusammen mit einer kleinen Flotte weiterer Schiffe. Bei seinem Versuch, Kerrigan vom Zerg-Planeten [Char](#) zu retten, stieß Raynor dort auf die [Protoss](#) und erlangte den Respekt des tapferen Exekutors [Tassadar](#). Raynor's ungeschliffene Ehrlichkeit ermöglichte es ihm, ein Band zwischen Tassadar und dem Dunklen Templer [Zeratul](#) zu schmieden.

Raynor und seine Truppen bestritten mehrere Schlachten an der Seite der Protoss und spielten anschließend eine wesentliche Rolle in der Verteidigung gegen den Einfall des [Vereinigten Erd-Direktorats](#). Eine Laune des Schicksals zwang Raynor dann, sich vorübergehend mit Arcturus Mengsk und der [Königin der Klingen](#) zu verbünden, dem Wesen, das der Zerg-[Overmind](#) aus Sarah Kerrigan geschaffen hatte.

Obwohl die beiden Tyrannen gegen einen gemeinsamen Feind antraten, war es nur eine Frage der Zeit, bis dieses brüchige Bündnis ein Ende fand. Es war zu guter Letzt Kerrigan, die den ersten Schlag führte und sich gegen ihre Kampfgefährten wendete, und ihr Verrat kostete viele von Raynor's Kameraden das Leben.

Raynor selbst kam mit dem Leben davon, doch er schwor, sich für das Massaker zu rächen. Dennoch standen seine Chancen gegen den mächtigen Zerg-[Schwarm](#) und die gewaltigen [Psi](#)-Kräfte der Königin der Klingen mehr als schlecht. Schließlich musste er sich erschöpft und ohne Hoffnung geschlagen geben.

Raynor kehrte in terranischen Raum zurück, um eine Untergrundbewegung gegen die wachsende Macht von Mengsk's [Terranischer Liga](#) zu organisieren. Über die Jahre hinweg lief der Kampf nicht sehr erfolgreich. Arcturus Mengsk nutzt seine besten Waffen – Rhetorik, die Medien und seine Propaganda – um Raynor's Anstrengungen zunichte zu machen.

[Raynor's Raiders](#) gelten unter der mächtigen Herrschaft der Terranischen Liga nach wie vor als Staatsfeind Nummer 1. Die bloße Existenz Raynor's stellt für Mengsk bereits eine unerträgliche Provokation dar. Er wird sich jedoch davor hüten, seinen Widersacher durch eine Hinrich-



tung zum Märtyrer zu machen, und beschränkt sich daher darauf, Raynor und seine Gefolgsleute ständig zu hetzen und in Bedrängnis zu bringen. Auf diese Weise will er verhindern, dass ihnen eine Atempause bleibt und sie ihre Kräfte effektiv bündeln können.

Jahrelange Scharmützel gegen die unerschöpflichen Ressourcen der Liga haben Raynors Streitkräfte so weit dezimiert, dass sie nur noch ein Schatten ihrer selbst sind. Um genug Kapital für die nötigsten Reparaturen und Waffen zusammenzukratzen, war Raynor bereits des Öfteren gezwungen, Söldneraufträge anzunehmen. Wenn er seine Truppen halten will, wird sich das in absehbarer Zeit vermutlich auch nicht ändern – Freiheit hat ihren Preis.

Raynor ist ein guter Anführer und ein ausgezeichneter Taktiker, auch wenn er weder die Ausbildung noch das Vorwissen besitzt. Er hat seine Kenntnisse in der Praxis erworben und ist daher nicht an das gebunden, was die „übliche“ Vorgehensweise diktiert. Raynor plant selten bis ins Detail, doch seine Stärken liegen in der Improvisation und darin, dass er sich bestens darauf versteht, eine nachteilige Situation zu seinen Gunsten zu nutzen.

Raynor ist außerdem ein Mann mit Vergangenheit. Er ist als Partner des berüchtigten Sträflings **Tychus Findlay** bekannt; die beiden Männer dienten gegen Ende der **Gildenkriege** zwischen der Konföderation und dem **Kel-Moria-Kombinat** gemeinsam im 321. Ranger-Bataillon „Heaven’s Devils“. Raynor und Findlay begegneten sich zum ersten Mal auf Turaxis II in Fort Howe, nachdem Findlay für Tötlichkeiten gegen einen Vorgesetzten eine dreimonatige Haftstrafe in einer militärischen Vollzugsanstalt absolviert hatte.

In der Endphase der Gildenkriege waren Raynor und Findlay gemeinsam der fahrlässigen Tötung während einer missglückten Mission auf Turaxis II angeklagt worden. Beide waren sich darüber im Klaren, dass die Schuld für das Desaster und die daraus resultierenden Tode bei ihren Vorgesetzten lag. Raynor und Findlay flohen vor dem Militär in dem Bewusstsein, dass man ihnen niemals eine faire Verhandlung zugestehen würde, wenn das bedeutete, dass kommandierende Offiziere der Konföderation belastet würden.

Die beiden waren einige Jahre gemeinsam vor dem Gesetz auf der Flucht, bis Tychus schließlich von den konföderierten Behörden gefasst und zur Haft in einer kryogenischen Vollzugsanstalt verurteilt wurde. Wie genau Raynor diesem Schicksal entkommen und einen Job als Marshal auf Mar Sara ergattern konnte, ist ungewiss.

SARAH KERRIGAN



Sarah Louise Kerrigan entdeckte die Kraft ihrer latenten **psionischen** Kräfte als junges Mädchen. Ein Blitz ungezügelter, kindlichen Ärgers ihren Eltern gegenüber resultierte in einer massiven Hirnblutung und gleichzeitig grausamen Tod ihrer Mutter. Ihr Vater war in den folgenden Jahren nur in der Lage, immer und immer wieder den einen Satz zu wiederholen: „Ich hab ihren Kopf sich spalten sehen.“

Dieses grauenhafte Ereignis lenkte die Aufmerksamkeit der **Terranischen Konföderation** auf ihre Kräfte und so wurde sie schnell zum Hauptaugenmerk des frisch gegründeten **Ghost**-Programms. Da sie bisher ungesehene Ergebnisse im Test ihrer Psi-Fähigkeiten erreichte, musste das Bewertungssystem komplett neu angepasst werden, um ihre Werte erfassen zu können. Die Überreste ihrer Menschlichkeit wurden ihr genommen und Kerrigan wurde Ghost Nummer 24601.

Nach Abschluss des Ghost-Programms wurde sie eine unaufhaltbare Attentäterin im Dienst der korrupten Regierung der Konföderation. Es war der von ihr durchgeführte Mordanschlag auf den unabhängigen Senator Angus Mengsk, durch den sein ambitionierter Sohn, **Arcturus**, auf sie aufmerksam wurde.

Sein Wunsch nach Rache an ihr für den Mord an seinem Vater war zuerst groß, doch er wurde sich schnell darüber bewusst, dass sie lebend ein viel nützlicheres Werkzeug gegen die Konföderation darstellte. Nachdem er sie aus einer geheimen Experimentaleinrichtung befreit hatte, entfernte er ihren neuralen Hemmer und nutzte die wiederhergestellten Erinnerungen, um

Zorn gegen die Regierung zu erzeugen, die sie missbraucht hatte. Kerrigan und Mengsk wurden Verbündete.

Sie war während eines Auftrags auf [Antiga Prime](#) unterwegs, als sie erstmals dem ehemaligen Konföderierten-Marshal [Jim Raynor](#), einem neuen Rekruten der [Söhne von Korhal](#), über den Weg lief. Er missbilligte ihren todbringenden Umgang mit der Konföderation, der Streit zwischen den beiden wich jedoch schnell tiefem Respekt, Bewunderung und sogar ein wenig mehr für einander.

Kerrigan und Raynor führten gemeinsam zahlreiche geheime Missionen aus, bevor die Unabhängigkeitsbewegung von Mengsk sie letztendlich nach [Tarsonis](#) brachte. Selbst Kerrigan mit ihren abgestumpften Empfindungen war geschockt, als sie herausfand, was Arcturus für ein Vorhaben für die Hauptstadt der Konföderierten geplant hatte: Die Installation eines [Psi-Emitters](#), der die [Zerg](#) auf einen der am dichtesten bevölkerten Planeten des Sektors locken sollte.



Diese Tat würde zu der fast vollständigen Vernichtung allen Lebens auf Tarsonis führen. Trotz der von ihr geäußerten Bedenken erfüllte sie loyal ihren Auftrag, den [Schwarm](#)-Cluster vor dessen neuen, mysteriösen und fremden Feinden zu schützen, den [Protoss](#).

Mengsk schlug einen Vorteil aus dieser Loyalität, indem er sie auf Tarsonis zurückließ, nachdem sie ihre Mission abgeschlossen hatte. Er konnte nicht das Risiko eingehen, eine solch mächtige Waffe wie Kerrigan im Schatten seiner neuen Regierung frei herumlaufen zu lassen – außerdem konnte er seinem Drang nach Rache nachgeben, die schon lange überfällig war. Dieser Verrat veranlasste Raynor, wutentbrannt und mit dem Versprechen sich zu rächen, die Revolution zu verlassen.

Arcturus Mengsk war sich nicht darüber bewusst, dass er mit dieser Tat den Zerg eine mächtige Waffe gegen ihn selbst geliefert hatte. Der Zerg-[Overmind](#) spürte die unglaublichen psionischen Kräfte von Kerrigan und beehrte diese Waffe dem Schwarm zunutze zu machen. Durch die gleichzeitige Anwendung der evolutionären Kraft der genetischen Fähigkeiten an dem einstigen Ghost verwandelte der Overmind Sarah Kerrigan in eine unaufhaltbare Kombination aus psychischen Fähigkeiten sowie biologischer Tödlichkeit: Die [Königin der Klängen](#) war geboren.

KÖNIGIN DER KLINGEN



Kein Mensch ist so tief in die verworrenen Schicksale der [Terraner](#), [Protoss](#) sowie [Zerg](#) verwickelt wie [Sarah Kerrigan](#). Mächtige [psionische](#) Fähigkeiten, unerreichter Mut, scharfe taktische Instinkte und ein hochwirksames Training sowohl im Nahkampf als auch an ballistischen Waffen ermöglichten Kerrigan einen schnellen und steilen Aufstieg in den Rängen des [Ghost](#)-Programms der [Konföderation](#).

Vereinte dunkle Kräfte brachten sie unter die Kontrolle des Zerg-[Overminds](#), der gleiche Mut und Beharrlichkeit jedoch, den sie als Ghost früher und später als Rebellin gegen die Konföderation gezeigt hatte, verschaffte ihr Kontrolle über die fremden Gedanken und Empfindungen.

Jetzt beherrscht sie den [Schwarm](#) und verfügt damit über eine unüberschaubare Armee an monströsen Kreaturen, die bereit sind, über die Menschheit des [Koprulu-Sektors](#) hinwegzufegen.

Der Overmind wollte die intellektuelle und strategische Brillanz von Kerrigan nicht beeinträchtigen und beließ ihr daher einen gewissen Grad an Individualität, der sie von den anderen

Zerebraten unterschied. Es war dieser Freiraum, die ihre Ambitionen wachsen ließ und es ihr alsbald erlaubte, ihre Zerebraten-Sippe zu erobern und die Kontrolle über den Schwarm zu übernehmen, nachdem der Overmind vernichtet wurde.

Kerrigan führt den Schwarm einer bisher unbekanntem Zukunft entgegen. Uralte Prophezeiungen haben ihre Ankunft vorhergesagt. Der Sinn sowie Absicht hinter diesen Prophezeiungen ist vage, allerdings dürfen sie nicht unterschätzt werden: Abermillionen von Leben sind an die Bestimmung von Sarah Kerrigan geknüpft.



VALERIAN MENGSK

[Platzhalter]

ZERATUL

[Platzhalter]

Lexikon

ARACHNOMINE

[Platzhalter]

BERSERKER

[Platzhalter]

FEUERFRESSER



[Platzhalter]

FORSCHUNGSSCHIFF

[Platzhalter]

GHOST

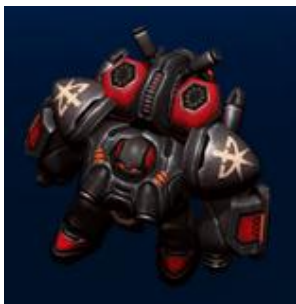


Geboren mit außergewöhnlichen psionischen Fähigkeiten, werden diese Individuen rekrutiert, unter Quarantäne gestellt und von Kindheit an durch die Regierung ausgebildet. Ghosts lernen, ihre psionischen Energien zu bündeln, um ihre körperliche Stärke und Ausdauer zu verbessern. Sie sind gefürchtet für ihre außergewöhnlichen Scharfschützenfähigkeiten mit dem K-10-Kanistergewehr sowie ihre Fähigkeiten, gut getarnt zu operieren. Ghosts können mit psionisch gesteuerten Tarnfeldern ausgerüstet werden, die sie quasi unsichtbar für Feinde machen, die nicht mit speziellen Sensoren ausgestattet sind.

KEL-MORIA-KOMBINAT

[Platzhalter]

MARODEUR



Mit seinem verstärkten Feuerfresser-Kampfanzug mit integriertem K12-Granatwerfer ist der Marodeur in erster Linie eine Unterstützungseinheit, die feindliche Gebäude und Truppen aus einiger Entfernung angreift. Als die Militärberater der Liga begannen, ihre Waffensysteme neu zu bewerten, stellten sie eine zu große Spezialisierung auf Kämpfe Terraner gegen Terraner fest. Für die Zerg jedoch bedurfte es einer Verstärkung durch Kampfeinheiten, deren Waffen selbst gehärtete Zerg-Panzer durchschlagen können. Der Marodeur war die Lösung für dieses Problem. Diese im wahrsten Sinne des Wortes laufenden Panzer stellen für die Liga eine relativ leicht zu produzierende, dafür jedoch hart zu schlagende Einheit dar, die bisher bei den Front-

streitkräften schmerzlich vermisst wurde.

OVERMIND

[Platzhalter]

PSI

[Platzhalter]

PSIONIKER

[Platzhalter]

RÄCHER



Kandidaten, die für das Space-Marinecorps selbst nach der neuralen Resozialisierung unbrauchbar sind, werden zum Ausbildungslehrgang der Rächter geschickt. Diese Truppen werden mit Chemikalien modifiziert, um ihre Aggressivität noch weiter zu steigern, bevor sie im Nahkampf und dem Umgang mit Sprungdüsen unterwiesen werden. Diese Düsen erlauben dem Rächter ein hohes Maß an Mobilität, sie können Hindernisse leicht überspringen und schnell weite Strecken zurücklegen. Im Kampf greifen Rächter mit ihren Schnellfeuer-Gaußpistolen und relativ instabilen D-8-Ladungen an. Nach dem Ablauf von zwei Jahren wird den Rächern ihre Freiheit gewährt, jedoch hat bisher noch keiner von ihnen länger als sechs Monate überlebt.

RAVEN

[Platzhalter]

SANITÄTER



[Platzhalter]

SCHWARM

[Platzhalter]

SPACE-MARINE



Space-Marines sind für die meisten terranischen Welten im Koprulu-Sektor die erste Verteidigungslinie. Zu Zeiten der alten Konföderation handelte es sich bei der großen Mehrheit der Space-Marines um Kriminelle oder Rebellen, die einer obligatorischen neuralen Resozialisierung unterzogen wurden, um ihre unbedingte Loyalität zu gewährleisten. Obwohl dieses Vorgehen angeblich reduziert wurde, bleibt es doch gängige Politik, weil es zu wenig Freiwillige für den Militärdienst gibt. Die schwere Panzerung der Space-Marines ist besonders effektiv gegen den Beschuss durch leichte Waffen und versorgt sie mit einem Lebenserhaltungssystem sowie einer ABC-Abschirmung (Atomar/Biologisch/Chemisch) für Einsätze in den Tiefen des Alls und anderen lebensfeindlichen Umgebungen. Space-Marines sind mit C-14 „Impaler“ Gaußgewehren ausgerüstet, die Metallbolzen von 8mm Durchmesser mit Überschallgeschwindigkeit verschießen.

SPINNENMINE

[Platzhalter]

TERRANISCHE KONFÖDERATION

[Platzhalter]

TERRANISCHE LIGA

[Platzhalter]

UMOJANISCHES PROTEKTORAT

[Platzhalter]