

Leben und Tod

- Uruban Stories -

Einst begab es sich, dass ein Ork eine Reise unternahm.

5 Nicht irgend Ork, sondern Krash'Nug.

Unter den Grünhäuten war er ein weit bekannter und ebenso gefürchteter Schamane. Die Dunklen Schamanen der Ödlande waren die am meisten verabscheuten Magiewirker in Uruban und trugen im Rest der Welt den Titel des Hexenmeisters.

10 Sie übten sich seit jeher in den Künsten der Totenmagie.

Dunkle Worte, die dunkle Rituale begleiten. In weiten Teilen der Welt galt sie allgemein als verpönt und bekennende Anwender hatten es im Alltag schwer. In vielen Regionen

Urubans mussten sie sich gänzlich bedeckt halten, stand auf
15 die Ausübung dieser scheußlichen Magie doch die Todesstrafe. Krash'Nug war der mächtigste unter ihnen, doch verschwand er spurlos an einem Tag, der mindestens so schicksalhaft war, wie der, um den es in dieser Geschichte gehen soll.

20 Mit jedem Schritt verseuchte er das Land zu seinen Füßen.

Seine verdorbene Seele verdichtete sich über die Jahre so sehr, dass sie bereits begann seinen Körper zu verlassen und sich an alles zu heften, was ihr in den Weg kam.

Ein schwarz schimmernder Nebel strömte hier und da aus

25 seinem Körper hervor. Was er berührte, das wurde augenblicklich bewandert von der Seuche und mit dem finsternen Unheil infiziert, welches Krash'Nug über viele Jahre gelernt hatte zu beherrschen.

Er bereiste ganz Uruban, um alle nur denkbaren Geheimnisse

30 zu erfahren und so seine Künste noch weiter zu verbessern.

So begab es sich einst, dass er vor der Grenze des großen Waldreiches der Elven stand, dem Nor Perea Nellar. Dieser Wald von gigantischem Ausmaß zog sich seinerzeit fast über den gesamten Kontinent Pereanor. Lediglich die Regionen um
35 die Berge im Osten zählten nicht dazu.
Doch blieb die Anwesenheit Krash'Nugs nicht lange unbemerkt. Alduin'idra, der Hüter des Waldes wurde von dem Hexenmeister angezogen, wie die Fliegen vom Misthaufen. Dem Elv war nicht klar was da auf ihn zukam, doch er spürte großes Leid und
40 den kühlen Hauch des Todes aufklaren.

Gerade als der Ork den Wald betreten wollte stand der Elv vor ihm, nur wenige Meter trennten die beiden voneinander. Er saß auf einem riesigen Hirsch. Ein Geweih so prächtig und
45 stolz anmutend als trüge er die Krone des Waldes selbst.
Diesen Vielender trug der Bulle, unbeeindruckt von dessen Gewicht, vollen Stolzes hoch erhoben.
Hironama war sein Name, er war der Herr der Hirsche. Nur einem erlaubte er jemals auf seinem Rücken zu sitzen,
50 niemand geringerem als dem Hüter aller Wälder.
Sein Fell glänzte in der Sonne und wehte in Wellen mit dem Wind. Er scharrte mit den Hufen und stieß heftig Luft durch die Nüstern. Auch er spürte die Präsenz der Verwesung, die von Krash'Nug ausging und war mindestens so aufgebracht wie
55 sein Reiter.

Alduin'idra war eine Ausnahme unter den Elven, denn er war hoch gewachsen, mit breiten Schultern und erstaunlichen Muskeln am Leib.
60 Erstaunlich für einen Elven, wohlgemerkt, waren sie doch

gewöhnlich von schlanker, graziler Statur. Er hatte ein
langes, hartes Gesicht. Die Züge der Wangen zeichneten
klare, unverhandelbare Linien zum Kinn. Augen und Nase
hatten genau die richtigen Proportionen. Nicht zu klein und
65 nicht zu groß. Sein Blick war stets ernst, selbst wenn er
scherzte.

Was Alduin'idra selten tat.

Das Haar hing ihm lang und glatt am Kopf herab. Braune und
grüne Strähnen zogen sich in unterschiedlicher Länge durch
70 das sonst blass blaue, Schulterlange Haar. Wie für Elven
üblich, standen zwei spitze Ohren schräg vom Kopf ab.

Auf seinem Hirsch saß er hoch erhobenen Sitzes und blickte
das Scheusal mit ernsten, befehlenden Augen an.

75 „Verschwinde von hier! Kehre um und gehe zurück in die
unheilvolle Wüste, aus der du gekommen bist.“, zischte er in
Gemeinsprache.

Strenger Miene betrachtend fügte er hinzu, „Nicht einen
Schritt sollst du in die Wälder hinter mir setzen,
80 scheußlicher Ork!“

Krash'Nug stand regungslos da.

Das Alter zeichnete den Ork, er wandelte bereits viele Jahre
über diese Welt. Nicht so lange wie Alduin'idra, nein denn
85 Orks lebten für gewöhnlich nur an die 100 Jahre. Ähnlich den
Menschen, sofern die Umstände nicht allzu ärmlich waren.
Theoretisch zumindest, denn in der unwirklichen Umgebung,
mit all den mordlustigen Artgenossen und Gefahren durch die
Ödlande, erreichten die meisten Orks nicht einmal die 60.
90 Doch schien dieser Greis etwas besonderes zu sein, denn er

war noch viel älter.

Krash'Nug verstand sich auf alle Arten der Totenmagie. Den
Geschichtsschreibern war nichts weiter bekannt, doch
95 irgendwann in seinem Leben lernte er, seine Lebensjahre in
die Länge zu ziehen.

Manch ein Magier vermutet dahinter einen extrem starken
Zeitzauber. Andere mutmaßen er habe die Druidenmagie
erlernt. Wieder andere führen es auf eine Art des
100 Lebensdiebstahls zurück, der der Verderbnismagie zugeordnet
werden kann. Doch keiner vermochte sich auszumalen, was
Krash'Nug tatsächlich verrichten musste um dies zu erlangen.

Ebenso erstaunlich für das Alter des Orks war die
105 Unversehrtheit seiner Haut. Nicht eine Narbe zierte sein
Äußeres. Dafür dicke Falten, die schwer auf seiner Stirn
lagen. Seine Augen waren finster und tief, als blicke man in
einen Malstrom, der direkt in die Unterwelt führt.

Um die Augen und den Mund war die Haut gerissen. Doch kein
110 Blut ran aus den Wunden, eine schwarz wabernde Masse ruhte
darin. Hier und da funkelten rote Punkte hervor.
Er trug einen Kapuzenmantel, dunkel wie die Nacht zur
finstersten Stunde. Sein Gewand war verziert mit Unheil
verkündenden Zeichen aus der Orksprache, die pulsierend
115 aufleuchteten in einem giftigen Grün, von dem sich einem der
Magen umdrehte.

So stand er vor dem Elv, scheinbar schwer auf seinen
knöchernen Stab gestützt. Dessen oberes Ende zierte der
Totenschädel eines Orks. Die Hauer, die aus dem Unterkiefer
120 ragten, und der Durchmesser der Schädeldecke ließen

vermuten, dass der ursprüngliche Eigentümer nicht sehr alt wurde. Einige grüne Federn waren oberhalb angebracht, sie lagen nach Hinten gerichtet an dem Knochen an. An den Seiten waren Bänder angebracht, behangen mit schwarzen Steinen, auf
125 denen lila glühend orkische Runen leuchteten. In den Augenhöhlen waren dunkelrote Rubine eingesetzt worden.

Eine Skelettbienne kroch unter dem Kragen des Hexers hervor, und begann Kreise auf seiner Brust zu ziehen. Hin und her,
130 als würde sie etwas suchen. Dann machte der Ork Anstalten etwas zu sagen. Er hob die freie Hand mit der Innenfläche empor und sprach, „Krash'Nug me'nak.“
„Me'steck tul nekke et reg.“, presste er mit drohender Stimme heraus und ließ den linken Handrücken eine abwertend,
135 wegschiebende Geste vollführen.

Alduin'idra bäumte sich auf, er ragte die Brust nach vorne und spannte die Schultern an.
„Ich bin Alduin'idra, Herr aller Wälder und Wohl meiner
140 Worte werde ich mich in deinen Weg stellen.“
Er streckte den rechten Arm zur Seite weg, augenblicklich schoss eine braun grüne Klinge empor.
So der Schein zumindest, denn tatsächlich wuchs ihm die Klinge über die Haut. Wurzeln umrankten die Finger und
145 formten den Schaft der Waffe, an dessen Ende wuchs die Grasklinge in die Länge, mit tief braunem hölzernem Rücken.
„Kehre um und komme nie mehr wieder, dann will ich dein Leben verschonen.“, er hob die Waffe nun in Richtung des Orks, die Spitze genau auf Kopfhöhe.

150

Der Schamane machte keine Anstalten sich zu bewegen, dann im kurzen Augenblick eines Momentes zog er die Hand näher zur Brust. „Me'tekk tik saa. Me ukassa tu'nakka.“

Die Biene auf Krash'Nugs Brust krabbelte einige Schritte,
155 dann hob sie in die Luft ab und flog flinke Zickzack
Manöver. Es sah fast so aus als wolle das Insekt vor dem Hexer fliehen. Doch er fischte sie gekonnt aus der Luft.

Zielsicher packte er sie, mit kontrolliert ruhiger Hand.
160 Genau zwischen Zeigefinger und Daumen surrte und zappelte
das Knocheninsekt nun. Es konnte dem Griff nicht entkommen,
so sehr es sich auch anstrengte. Denn die primitive Magie,
die diesen geschundenen Körper zusammenhielt kannte nur
diesen einen Modus.

165 Krash'Nug zerquetschte sie ohne Vorwarnung und stieß in
raschen, harten Worten „Knock Rastuk“ hervor. Augenblicklich
erwuchs eine dichte Wolke aus Knochenstaub zwischen seinen
Fingern und umhüllte bald schon den gesamten Ork. Krash'Nug
verschwand mit einem finsternen „HeHeHe“ in dem Dunst.

170 Doch Alduin'idra ließ sich nicht beirren und setzte zum
Spurt an.

Bevor der Reiter und sein Ungetüm bei dem Ork waren,
lichtete sich der Nebel und zum Vorschein kam eine
175 Knochenrüstung, die den Ork nun schützte. Seine Beine waren
umhüllt von einem Rock. Das Gewand war mit harten, dicken
Platten versehen, die in einigem Abstand zueinander
angeordnet waren, um Bewegungsfreiheit zu gewähren.
Der Oberkörper wurde umschlungen von dicken kräftigen
180 Rippen, die sich ineinander

- verkeilten. Doch passgenau, mit genau so viel Luft
dazwischen, dass sich der Hexenmeister nahezu ohne
Einschränkungen bewegen konnte. Auf den Schultern und über
die Arme hin, bis zu den Händen und die Finger umhüllend,
185 formte sich eine passgenaue Rüstung.
Die Knochen verschmolzen mit dem dunklen Gewand in einem
schwarz weiß Kontrast, in dem unablässig giftgrüne Blitze
pulsierten.
- 190 Der Hirsch war derweil an ihn herangestürmt. Alduin'idra
gelangte in Reichweite und sprang mit einem gewaltigen Satz
vom Rücken seines Reittieres ab. Er schoss in Richtung des
Orks durch die Luft, seine Waffe zielsicher auf den Feind
gerichtet.
- 195 Als die letzten Knochenstaubwolken sich lichteten und dem
Ork die Sicht zurückgaben, sah er gerade noch die braun
grüne Klinge auf sich zurasen.
- Die Grasklinge bohrte sich ohne Mühe durch die
200 Knochenrüstung und Krash'Nugs linke Schulter. Sogleich
entwuchsen Wurzeln aus dem hölzernen Rücken der Klinge und
drangen in den Körper des Orks ein.
Alduin'idra holte mit der freien Hand zum Schlag aus, doch
Krash'Nug war schneller. Er stieß den Stab in die Höhe,
205 „Me'rekka ta keckar, tu'okk n'akka ak'arra!“
- Sogleich begannen die Rubine des Totenschädels, die den Stab
des Orks zierten, zu glühen. Ein schwaches Licht ging vom
Schädel aus und hüllte den Elv in blutroten Schein.
- 210 Alduin'idra wurde von dem Fluch ergriffen. Wie ein später

Sonnenuntergang, der dem Land seine Farbe aufzwang, packte ihn die Trance. Das Land um ihn herum verschwamm, doch nicht in Form sondern in Farbe. Rot- und Gelbtöne ersetzten das satte Grün der Wälder und Gräser, dem Himmel und dem Boden, und die Farben verschmolzen zu neuen. Alles was er nun sah, war gehüllt in einen gar schrecklich anmutenden Schleier. Die Worte, obgleich nur ein einziges mal ausgesprochen, kreisten in Alduin'idras Kopf.
„Me'rekka ta keckar.“

Wie Fliegen um einen Misthaufen, surrte die Fluchformel in seinen Gedanken.
„Tu'okk n'akka ak'arra!“
Die Stimme des Widerhalls wurde leiser, „Me'rekka“, und wieder lauter, „Ak'arra“

Flüche kannte er bereits, doch dieser war anders, er kämpfte mit aller Kraft dagegen an, doch Verlor das Kräftemessen.
„Me'rekka ta keckar, tu'okk n'akka ak'arra!“, dröhnte die Stimme ein letztes Mal, bevor Alduin'idra das Bewusstsein verlor.

Als der Elv die Augen wieder öffnete, war er allein. Keine Spur von Krash'Nug, keine Spur der Verwüstung, nur er stand da. Er drehte sich um die eigene Achse, doch nichts war zu sehen, außer dem Wald. Grün und majestätisch stand er da, wie eh und je. Ihm war nicht klar ob all dies eine Illusion sei oder ob er soeben aus einem fürchterlichen Albtraum erwacht war.

Es war ein schöner Tag, die Sonne spendete wohltuende Wärme. Eichhörnchen spielten hoch oben in den Baumkronen. Über die Wiese wehte eine laue Brise und lies die Blumen und Gräser

tanzen.

Eben wollte er das Grauen vergessen, welches ihn plagte und in den Wald zurückkehren, da hörte er ein Geräusch. Ein dumpfes Grollen, scheinbar weit entfernt. Noch zumindest,
245 denn schien es näher zu kommen. Schritte, viele Schritte. Nicht von einem Wesen, auch nicht von zweien oder fünf. Die Erde zitterte mit einem Mal und lautes Gebrüll kam hinter ihm auf. Noch ehe er sich umdrehen konnte, rannten Massen von Orks an ihm vorbei, direkt auf den Wald.

250 Furcht packte Alduin'idra erneut, denn rannten die Orks den Wald und alles Leben darin nieder. Die Waldelfen, sich ihrer Pflicht wohl bewusst, begegneten den Angreifern mit Mut und Stärke. Eine heftige Schlacht um das Land entbrannte und die
255 Elven setzten sich tapfer zur Wehr. Doch waren die grünen Bestien in der Überzahl.

Alduin'idra versuchte zu seinen Brüdern und Schwestern zu gelangen, doch bewegten seine Beine sich nicht. Er sprach die Worte der uralten Druidenzauber, wollte aus
260 der Ferne helfen, doch nichts passierte. Und bald schon fiel der letzte Elv leblos zu Boden. Schmerz durchfuhr seine Brust, wie er ihn noch nie verspürt hatte. Tiefe Trauer überkam ihn. Er schrie auf, zornerfüllt, voll Leid und Wut. Tränen rannen ihm übers Gesicht, alle die
265 er jemals kannte waren tot. Es gab keine Zukunft mehr für ihn, nein, vielmehr für sein gesamtes Volk.

Der Boden färbte sich schwarz, alles Gras verdorrte. Die Orks rodeten den Wald, sie fällten die Bäume und entzündeten
270 sie.

Alles Leben löschten sie aus und errichteten ihre
abscheulichen Bauten auf dem verdorbenen Land. Der Himmel
verlor seine Farbe, wurde dunkel, eine tiefrote Sonne stand
dort oben und hüllte alles in einen Schimmer des Todes.

275

Alduin'idras Gedanken wurden umhüllt von Schmerz und Leid.
Keine Trauer war mehr da, noch Hass, nur noch Resignation.
Leichen stapelten sich um ihn herum auf, Blut quoll aus der
Erde, sammelte sich und stieg an. Bald zu einer Pfütze, bald
280 zu einem See. Er verging in einem Berg aus Kadavern von
allem, was er so sehr liebte und schützen wollte.
Er hatte versagt, konnte die Feinde nicht aufhalten, noch
die Eigenen oder das Land schützen.

285

Und die See stieg an, bis zu seiner Hüfte und der Geruch
verwesenden Fleisches kroch ihm in die Nase.
Er hatte versagt, dies sollte also seine Strafe sein.
Weiter empor quoll das Meer aus Verderben und Schuld.
Er hatte versagt, er gab sich auf und nahm sein Schicksal
an. So wollte er wenigstens im Tot bei den Seinen sein.

290

Die Suppe aus totem Fleisch kroch ihm alsbald über das Kinn.
Er nahm einen letzten, tiefen Atemzug, bereit sich dem Ende
zu stellen. Heim zu kehren, zu seinen Brüdern und
Schwestern, er versank in dem Meer der Leichen.

295

Derweil griff Krash'Nug mit der freien Hand nach der
Grasklinge. Schmerz war ein Teil seines Lebens geworden,
seit er sich den dunklen Künsten hingab und so zuckte nicht
ein einziger Muskel, als er die Klinge samt Wurzeln aus
seinem Fleisch zog. Dadurch befreite er sich aus

300

Alduin'idras Griff und machte, den Stab noch immer hoch

erhoben, einige Schritte zurück.

Er fühlte den Schmerz des Elven, das Leid und Verzagen, welches er in dessen Herz säte. Seine Wunde schloss sich und neue Kraft durchströmte seinen Körper.

305 Er nährte sich von all dem Unheil, welches er schuf, denn dies war seine Magie. Die verbotene Magie der Orks, die nichts kannte außer Tod und Verderben.

Krash'Nug zog den Dolch, der an seinem Gürtel hing. Eine
310 schwarze Klinge, dessen Heft getränkt war mit dem Blut seiner Opfer.

Er wähnte sich als Sieger und wollte gerade zum tödlichen Stoß ansetzen, da erlosch der Totenschädel an seinem Stab.

315 Alduin'idra begann zu zittern, sein gesamter Körper bebte. Grüne Flammen schossen aus der Brust hervor, breiteten sich rasend schnell über Arme und Beine aus und hüllten den gesamten Elv in eine helles Licht.

Das grelle Grün stach den Ork so sehr in Körper und Geist,
320 dass er sich abwenden musste. Er machte einen Satz nach hinten.

Krash'Nug wusste was gleich kommen würde, oft schon hatte er von den Verwandlungskünsten der Druiden gehört. Er musste handeln, ehe es zu spät war.

325 Er steckte den Dolch zurück und richtete den Stab auf den Boden. Mit kreisenden Bewegungen formte er einen Dämonenzirkel und sprach eine Beschwörungsformel.

Plötzlich riss Alduin'idra die Augen auf, sein Blick glich
330 dem einer erzürnten Bestie. Nie zuvor hatte jemand das

Untier geweckt, welches so lange in ihm schlummerte. In seinem Innern dröhnte ein Schrei, er überkam ihn so schnell, wie die Illusion, welche nun gebrochen war.

Er schrie auf, als seine Muskeln begannen sich zu

335 verkrampfen. Vornüber gebeugt krümmte er die Hände vor dem Gesicht, Schmerz durchfuhr ihn.

Doch nicht sein Geist war es, denn schmerzten ihm die Knochen von Kopf bis Fuß. Alduin'idras hölzerne Haut platzte auf, seine Beine formten kräftige Läufe, gleich denen eines

340 Hirsches. Tief schwarzes Fell zog sich bis zu den Hufen herab.

Auch die Arme wandelten sich, die Muskeln quollen auf und aus den Händen mit Fingern wurden Pranken mit Klauen. Von den Schultern herab entwuchs braunes Fell, zog sich über

345 Arme und Ellbogen bis hin zu den Tatzen. Die Farbe der Haare gingen über von dunkel, zu hell, Braun und dann rötlich in die Klauen mündend.

Der Torso zog mit, seine Rippen knackten und brachen,

350 verbanden sich neu und wuchsen an. Eine gewaltige Brust formte den Oberkörper, braunes Fell mit grauen Streifen verliefen längs dem Rumpf.

Seine Kopfhaare färben sich schwarz, braun und grün und die Farben vergingen ineinander. Über die Schultern und den

355 Rücken hinab formte sich eine Pracht aus Fasern, die mehr an Sumpfgräser denn Haare erinnerten.

Ein gewaltiges Geweih spross ihm aus dem Schädel. Seine

Augen zogen sich in die Breite, die nun grünen Pupillen

strahlten bedrohlich, sie waren umrandet von Braun. Die Nase

360 trat heraus, verschmolz mit dem Mund und formte die Schnauze

eines Wolfes.

Diese Kreatur, die da nun auf ihren Pranken gestützt keuchte und sabberte, war nicht mehr Alduin'idra, der Hüter des Waldes. Vielmehr stand da die Fleisch gewordene Verkörperung
365 all des Zorns der Bäume, Tiere und des Lebens selbst vor dem Ork.

Die Elven kannten diese Form des Lebens als Waldschrat, sie verkörperte all das, was dieses Volk verehrte. Doch nie zuvor war es einem Druiden gelungen diese Kraft in sich zu
370 wecken und dem eigenen Körper diese Form aufzuzwingen.

Krash'Nug erkannte die Gefahr noch zur rechten Zeit. Die Risse an seinen Augen weiteten sich und begannen heftig zu glühen und zu pulsieren. Der Zirkel zu seinen Füßen strahlte
375 gen Himmel, ein Riss teilte die Erde und zog einen Dämon heraus.

Spiralförmige Hörner stiegen empor. Ein Kopf ohne Ohren, rot glühende Augen, ohne Iris, mit nichts als Elend im Blick. Rote Haut, ein breiter Rumpf, Hufe eines Stiers und Hände
380 mit drei Fingern hatte die Kreatur. Nicht freiwillig kam dieses Wesen in die uns bekannte Welt, doch war ihr Wille schwach gegen Krash'Nug und so beugte sie sich ihm.

Der Waldschrat keuchte schwer, stieß heftig aus den Nüstern
385 und Dampf entstieg dem Maul, als würde die Luft um ihn herum brennen.

Das Untier richtete sich auf den gewaltigen Hinterläufen auf, warf den Kopf in den Nacken und begann zu brüllen. Der Schrei gellte dem Ork in den Ohren, so unerträglich, dass er
390 sich die Hände an den Kopf heben musste und das Gesicht in

Schmerz verzog.

Endlos schien das Ungetüm zu singen, bis die Stimme in ein tiefes dröhnen überging. Die Erde bebte, durchfuhr Krash'Nugs Körper, sodass er auf ein Knie sank. Selbst der
395 Dämon konnte dem nur schwer standhalten.

In diesem Moment war nur der Waldschrat, seine Präsenz nahm alles um sich herum ein und selbst in einem Kilometer noch war das Brüllen zu vernehmen. Nichts und niemand, noch der kleinste Käfer, wagte sich zu rühren.

400 Urplötzlich verstummte die Kreatur, welche aus Hirsch und Bär entwachsen schien. Sank auf ihre Pfoten nieder und hielt einen Moment inne.
Sie hob den Blick, stieß sich vom Boden ab und setzte zum
405 Sprint an.

Krash'Nug erholte sich noch immer von der Erschütterungen, die Körper und Seele erfuhren, doch war der Dämon nicht länger betäubt. Er bereitete sich schon auf den Kampf vor,
410 machte einen Schritt nach vorne, um den Stand zu verstärken und hob die Hände vor sich.

Der Waldschrat stürmte, getragen von den kräftigen Hinterläufen, auf auf die Höllenkreatur zu. Die Pranken seitlich angewinkelt brauchte es nur wenige Schritte. Er
415 stieß die Krallen nach vorne und die beiden Kontrahenten prallten aneinander, Hand in Hand, im Kräftemessen.

Der Dämon war stark, stärker noch als der Schrat. Doch weit weniger wendig, denn dieser zögerte nicht lange und verbiss sich in der Schulter des Wächters. Wutentbrannt trieb er die
420 Reißzähne in das rote Fleisch, schwarzes Blut quoll hervor.

Der Dämon sank auf ein Knie, schrie auf, doch gab nicht nach. Er packte das Untier am Geweih, zerrte und zog daran. All seine Kraft musste er aufwenden, doch gelang es ihm und so riss er die Bestie hoch empor. Mit einem kräftigen Ruck
425 schwang er den Schrat über seinen Kopf und schmetterte ihn auf den Boden. Mit solch gewaltiger Wucht schlug die Bestie auf, dass sein Geweih brach.

Krash'Nug hatte sich in der Zwischenzeit erholt, doch blieb
430 er nicht untätig. Erneut sprach er beschwörende Worte, doch nicht die Dämonenwelt war sein Ziel.

Dunkle Wolken zogen herauf und verfinsterten das Land um den Ort des Geschehens herum. Mit den Handflächen gen Himmel zeigend murmelte Krash'Nug die Formel der Untoten und
435 sogleich begann sich die Erde zu seinen Füßen zu bewegen. Rings um die Beteiligten erhoben sich Skelette aus dem Erdreich. Unzählige Krieger scharrten sich um Krash'Nug und die beiden teuflischen Kreaturen.

Das Heer aus Knochen begann zu klappern und zu knacken. So
440 viele waren es, dass die Geräusche bald schon eine hypnotisierende Wirkung hatten. Und wären andere Lebewesen zu jener Zeit dort gewesen, so wären sie dem Lied der Gebeine erlegen.

445 Der Dämon machte einen Schritt zurück, um seine Schulter zu beäugen. Während sich der Schrat nur langsam von dem Schlag erholte und begann sich aufzurichten. Erneut wollte er das Höllenvieh anfallen, doch wurde er sich in diesem Moment der Skelettarmee bewusst.

450 Krash'Nug zögerte nicht und er befahl seinen Sklaven den

Angriff. Wie Ameisen fielen die Untoten über den Waldschrat her.

Der Schrat wischte eine Welle um die andere mit seinen Pranken zur Seite, die Skelette zerfielen in ihre

455 Einzelteile. Knochen barsten und brachen, als wären es nur kleine Äste, als die wuchtigen Hiebe der Bärenkrallen sie trafen.

Doch war das Wesen bald schon übersät von den klappernden

460 Soldaten. Sie rissen und bissen. Zerrten an ihm, stachen mit ihren gebrochenen Knochen in sein Fleisch. Ihr Opfer war nicht klein zu kriegen, doch konnten sie es beschäftigen, durch ihre schiere Überzahl.

465 Der Ork richtete seinen Willen auf den Dämon, er wendete all seine Konzentration auf und schenkte ihm eine Waffe.

Krash'Nug war kein Formwandler, wie es die Druiden waren, doch vermochte er die Struktur seiner Diener nach belieben zu verändern. Und so formte er aus dem rechten Arm des

470 Dämons ein höllisches Schwert. Rot glühend, mit schwarzem Schimmer auf den Klingen. Und er befahl den finalen Schlag.

Der Waldschrat richtete sich unter mühen auf, er selbst war nicht mehr zu sehen, nur noch ein Berg aus Knochen. Dann

475 nahm er all seine Kraft zusammen und stieß erneut einen Schrei aus. Kein einziges Skelett konnte dem widerstehen und so zerbarsten sie und die Splitter verteilten sich ringsum im Gras.

Zornentbrannt richtete der Geist des Waldes seinen Blick

480 zurück auf seinen Feind. Doch zu spät bemerkte er den Dämon,

der schon in Reichweite gelangt war. Dieser war herangestürmt, die Klinge im Anschlag, setzte zum Sprung und stieß das Schwert nach vorne.

Sein Opfer wollte in einem rettenden seitwärts Schritt dem
485 Angriff entgehen, war jedoch nicht schnell genug. Und so trieb der Dämon seine Waffe tief in die Brust des Schrats. Die Klinge drang durch Fell und Haut, brach die Knochen und bohrte sich durch den gesamten Leib, bis sie schließlich über den Rücken wieder austrat.

490 Ein schmerzerfüllter Schrei gellte über das Land und verstummte sogleich. Der Dämon hielt einen Moment inne, sah seinem Gegner in die Augen und knurrte ihn an. Dann zog er die Klinge heraus und sogleich sank der Waldschrank zu Boden. Kein Laut gab er mehr von sich.

495 Die Kreatur begann wieder zu schrumpfen, der Dämon brachte ihr eine tödliche Wunde bei. Nicht länger konnte die Form aufrechterhalten werden und so erschien der Elv wieder.

Da lag nun also Alduin'idra, der Hüter aller Wälder, eine
500 klaffende Wunde in der Brust und schien besiegt, wenn auch noch nicht gestorben.

Doch auch Krash'Nug war jetzt stark in Mitleidenschaft gezogen, denn zehrte die Magie der Orks an der Lebenskraft. Er atmete schwer und musste sich auf seinen Stab stützen,
505 aber sein Wille war stärker denn je, gestärkt durch den Schmerz und die Schmach. Noch nie hatte sich jemand so sehr zur Wehr gesetzt wie Alduin'idra, niemals würde er dies vergeben. Und war der Tod doch zu gnädig für solch ein Vergehen, so befahl er seinem Diener doch den Todesstoß
510 auszuführen.

Der Dämon zögerte nicht, erneut hob er den Arm und lies die Klinge auf den wehrlosen Elv niedergehen.

Alduin'idra war sich der Situation schmerzlich bewusst. Der Fluch des Orks war wahr geworden. Die Welt war dunkel und

515 Verderben überzog nun das Land.

Er hatte versagt und so sah er das, was nun passieren sollte, als seine Strafe. In Gedanken bat er um Vergebung bei seinem Volk und dem Wald.

Er schloss die Augen und begrüßte das Urteil.

520

Endlos schienen dem Elv die Sekunden bis zu seinem Ableben, jeden Moment rechnete er mit dem Hieb.

Doch es passierte nichts. So öffnete er die Augen und er konnte seinem Blick nicht trauen. Ein weißer Wolf, groß

525 gewachsen wie ein Hirsch und kräftig wie ein Bär stand vor ihm.

Auf die Vorderläufe gestützt fletschte er die Zähne, knurrte und bellte den Dämon an.

Er war nicht alleine, unzählige Wölfe standen rings um

530 Alduin'idra, schirmten ihn ab und griffen den Dämon ohne Unterlass an.

Neih'alla war gekommen ihn zu retten, sie war seine Schwester und die Wölfe ihre Kinder. Alduin'idra wollte sich

535 aufrichten, doch fuhr ihm sogleich ein lähmender Schmerz von der Brust in den gesamten Körper. Die Klinge war vergiftet, wie üblich bei solch einem Gegner, und selbst wenn er hätte kämpfen können mit einer solch schweren Verletzung, so konnte er doch nicht dem Gift in seinen Adern standhalten.

540 Plötzlich spürte er wie sein Körper angehoben wurde.

Hironama stand hinter ihm und lud ihn sanft auf sein Geweih.
„Der Hirsch, der die Wölfe herbeibringt.“, keuchte
Alduin'idra, schloss die Augen und grinste, „Niemals gab es
einen treueren Gefährten, ich danke dir Hironama.“, dann
545 fiel er in Ohnmacht.

Hironama eilte in den Wald hinein, im Schutz der Wölfe
brachte er seinen Freund in Sicherheit.

Krash'Nug kochte vor Wut, wie konnten diese stinkenden Hunde
550 es wagen sich ihm in den Weg zu stellen. Er entschloss sich
zum Rückzug, denn zu schwach war er nun, es mit einer
solchen Überzahl an Gegner aufzunehmen. Doch sah er darin
keine Niederlage, denn er vertraute auf sein Gift und auf
die Wunde, die die dämonische Klinge dem Elv beigebracht
555 hatte.

So hüllte der Ork sich in Schatten. Er grinste finster und
hämisch, als er in einem galanten rückwärts Schritt in der
Finsternis verschwand. In der Gemeinsprache hinterließ er
ein Versprechen zum Abschied, „Heute wart ihr siegreich,
560 doch erwartet meine Rückkehr.“

Ein dunkles Echo aus der Dunkelheit hallte über das Land,
„Krash'Nug me'nak. Keckar me'nak. Nalar me'nak.“

Dann war er verschwunden und auch der Dämon kehrte in seine
Welt zurück.

565 So endete die Begegnung von Leben und Tod am Rande des Nor
Perea Nellar. Krash'Nug kehrte in seine Heimat zurück und
sollte noch viele Jahre für Schrecken und Chaos sorgen.
Doch was aus Alduin'idra wurde, das weiß auch ich nicht,
570 denn verwehrten mir die Elven die Antwort auf diese Frage

und ich drängte sie nicht, war doch ihre Gastfreundschaft und Offenheit mehr als ich je erwarten durfte.

Die Begegnung von Leben und Tod.

575 Eine Überlieferung aus den gesammelten Schriftstücken von Nemo, dem erzählenden Priester.