

Wenn eine verzweifelte Situation ein besonderes Können erfordert, dann bringt man dieses Können auch auf, obwohl man vorher keine Ahnung hatte.

Zitat von Napoleon Bonaparte

Danksagungen

Ich danke allen meinen Freunden und meiner Familie, die immer an mich geglaubt haben.

Ich danke auch Pia Liessmann, die mir dieses wunderschöne Cover gezeichnet hatte.

Wörterbuch der schwarzen Sprache

Und Übersetzung/Bedeutung

Zeitrechnung

Lichtbringer	Sonne
Umlauf	ein Tag
Augenblick	2-10 Minuten
Herzschlag	2-10 Sekunden

Allgemeine Wörter

Agh	-	Ja
Nar	-	Nein
Nâfig	-	Danke
Najor	-	Mensch

Haradnîn:

Grob übersetzt bedeutete es Alkoholwasser.
Eine meist braune, siffige und undefinierbare Flüssigkeit.
Ein Gebräu was aus Wasser, billigen Schnaps und diversen Früchten als Geschmacksträger besteht.

Kâpul:

Eine Bezeichnung eines Goblins innerhalb der schwarzen Sprache. Sie sind kleiner als die Orks, aber dafür teilweise auch gerissener, verschlagener und hinterhältiger. Was ihnen an der Körperstärke fehlt, machen sie mit Einfallsreichtum wieder weg. Sie halten sich für schlauer als alle anderen Völker, was leider nicht immer zu trifft.

Snâga:

Sklave- meistens Menschen, da diese einen debilen Willen haben der leicht zu brechen war.

Gazat:

Zwerg, aber im groben und ganzen wird das Wort mehr als Beschimpfung angesehen. Da die dunklen Völker besagte Rasse mehr in Abscheu und Hass ansehen, da sie anders waren als sie selbst.

Olog:

Die Rasse der Trolle, sind in den dunklen Landen nicht sonderlich weit verbreitet, aber es gibt sie. Von Körperbau, Gesichtszüge, Intelligenz und Aggressivität sind sie genauso vielschichtig wie Orks oder Goblins als Beispiel.

Ork:

Ein Ork oder Uruk genannt ist Teil der dunklen Rasse und weit verbreitet. Sie sind stark, haben eine hohe Ausdauer und sind an sich sehr rassistisch veranlagt. Diese Wesen sind von sich selbst sehr eingenommen und betrachten andere Rassen eher abfällig, trotz Differenzen arbeiten und Leben andere Rassen auch unter ihnen, was aber meistens nur im eigenen Zweck dient.

Gijak:

Blut. Hat in vielen Religionen der dunklen Rassen eine wichtige Bedeutung.

Flâgit:

Idiot, Trottel, allgemeine Beleidigung

Puschdug:

Scheiße, Mist, allgemeine Verfluchung. Wird gerne, von allen dunklen Völkern als kombinierte Beleidung genutzt.
„Puschdug Flâgit“ – Du dämlicher Idiot.

Lôb:

Allgemeine Bezeichnung einer weiblichen Person. Meist abwertend gemeint da die grobe Übersetzung dazu Weib wäre.

Avûul:

Eine Drogen, die aus Knochenmehl und anderen Substanzen bestand. Sie machte aggressiv und munter.

Ränge

Obrok:

Der Anführer des Clans. Oberhaupt, Clanführer und Befehlshaber.

Brok:

Stellvertreter des Anführers und meistens dessen Leibwächter. Sein Wort ist Gesetz und dieser muss sich nur vor seinem Obrok rechtfertigen.

Ku'Mur:

Im Allgemeinen bedeutet es Offizier. Meistens als Kampftrupp Führer eingesetzt.

Ushatar:

Krieger, der sich das Privileg erarbeitet hat, über andere Uruk zu befehlen. Die Ushatar sind verantwortlich dafür, dass der Clan kampfbereit ist und sich mit den anderen Clans messen kann.

Krankûsh:

Krieger, der dem Clan einen großen Dienst erwiesen hat. Das Wort der Krankûsh besitzt ein besonderes Gewicht. Durch besonderen Einsatz für den Clan kann dieser Ehrentitel erlangt werden.

Tukurz:

Krieger, der bewiesen hat, dass er dem Clan dienen will. Er/Sie ist hiermit ein vollwertiger Teil des Clans. Der Rang der meisten Uruks, ob Krieger, Flicker oder andere Aufgaben.

Dalgum:

Anwärter des Clans. Muss seinen Wert noch beweisen. Werden meistens wie Abfall behandelt, sind entbehrlich und die kaum einer merkt sich ihre Namen.

Götter der Busnûrz Nurum

Starkok'mor:

Der Rabe, der Richter (aka. Burgul Thraktal / der Schatten Bringende)

Dûr'horn:

Das Biest, der Jäger. Er ist eine Kreatur des Krieges und Bestrafer der Unwürdigen.

Kor:

Die Krähe, der Bote. Von allen verehrt. Kor, die in der Form einer Krähe über das Schlachtfeld fliegt und gefallene, stolze Krieger in die ewige Steppe bringen.

(Die ewige Steppe)

Ein Ort, vergleichbar mit dem Jenseits ist ein Ort, wo die Verstorbenen, den Rest der Ewigkeit verbringen. Ein gefallener Krieger tritt dort vor die Ahnen und muss seinen Wert hinterlegen. Zu seiner Lebzeit musste er, so viel er konnte, dem Fleischbaum opfern, damit seine Ahnen genug zum Fressen bekamen. Die Opferungen ergaben sich aus den getöteten Gegnern.

Wer unwürdig war, da er ein zu friedvolles Leben geführt hatte, wurde von den Ahnen vertrieben und musste hungernd und frierend in der ewigen Dunkelheit fristen. Er lebte dabei in ständiger Angst, da Dur'Horn selbst dort lebte und sie Jagte, wobei er ihre Seelen verschling und endgültig aus der Welt gerissen wurden.

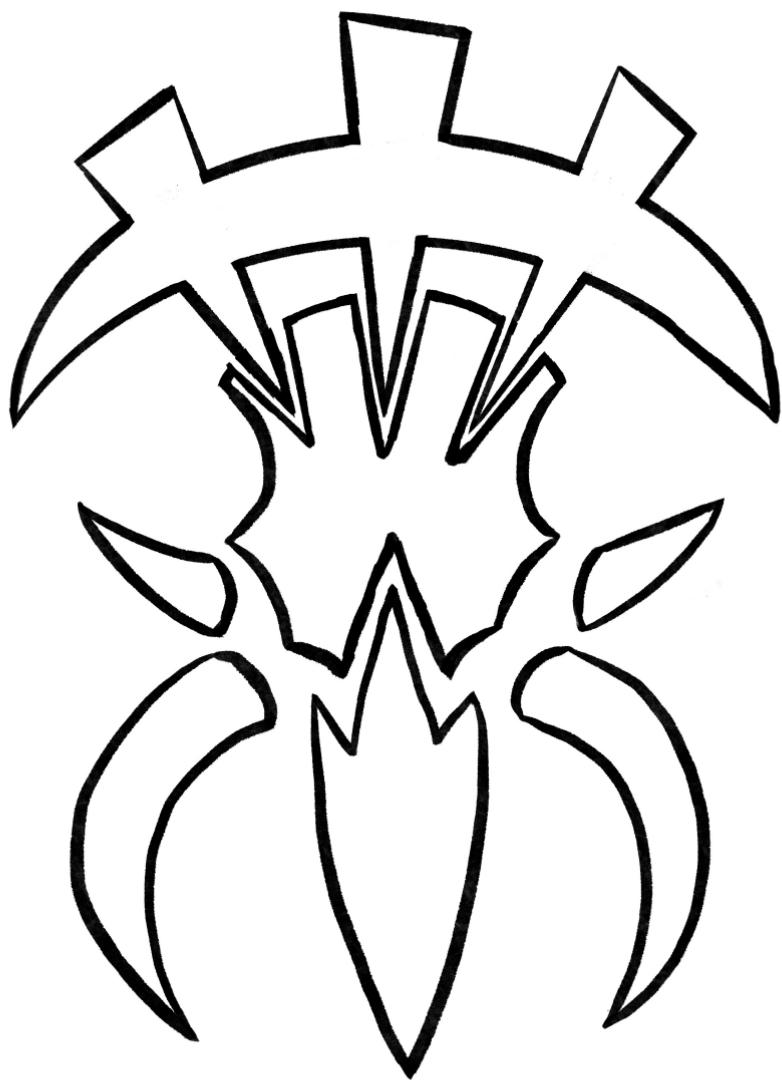
Orte und Umgebung

Badzûr Gund:

Die Feste ist eine ehemalige Zwergenburg, die vor vielen Jahren von Orks der Shrak'kor erobert wurde. Ihr Name bedeutet so viel, wie Loser Fels bedeutet und einen Hinweis auf deren Zustand gibt. Nach dem Zerfall der Shrak'kor, wurde die Feste verlassen oder von anderen Kreaturen besetzt. Später ging sie in den Besitz der Busnûrz Nurum über.

Klingenberge – Feuerloch:

Das Feuerloch ist ein Berg nahe der angrenzenden Gebirgs-kette, die das Land der Orks, von dem sich immer weiter ausbreitenden Zwergenreich trennt.



Das Wappen der Bushûrz Nurum

Das Gobbo Lied

Sing und tanz , kleiner Gobbo,
denn wo Gobbos sind da brennts.

Sing und tanz kleiner Gobbo, nach ver-
brannter

Elf stinkts!

Sing und tanz immer weiter,
denn die Elfe soll vergehn,
sing und tanz kleiner Gobbo, denn wir
wölln

Sie brennen sehn!

Sing und tanz kleiner Gobbo,
Bring ein Feuer schell in Gang,
Sing und tanz kleiner Gobbo, zieh die
Elfenohren lang!

Brenne, brenne, kleines Feuer,
Brenne am Elfen schnell empor,
Denn was uns zu unsrem Glück fehlt, sind
gebrat ne Elfenohr n!

Schlaf' ein, kleiner Gobbo,
Leg dich hin im Feuerschein,
Schlaf' und träume, kleiner Gobbo,
Morgen brennt der Elfenhain!

Kapitelübersicht

<u>Prolog</u>	<u>12</u>
<u>Kapitel 1 - grüne Horden</u>	<u>14</u>
<u>Kapitel 2 - eisiger Start in den Tag</u>	<u>29</u>
<u>Kapitel 3 - Kalte Nächte</u>	<u>39</u>
<u>Kapitel 4 - Schmerzhafte Diplomatie</u>	<u>50</u>
<u>Kapitel 5 - Klare Verhältnisse</u>	<u>65</u>
<u>Kapitel 6 - Feindkontakt</u>	<u>81</u>
<u>Kapitel 7 - Neue Freunde</u>	<u>92</u>
<u>Kapitel 8 - Ratten und Ungeziefer</u>	<u>106</u>
<u>Kapitel 9 - explosive Zeiten</u>	<u>122</u>
<u>Kapitel 10 - Teilen und Herrschen</u>	<u>136</u>
<u>Kapitel 11 - der Weg in das ungewisse</u>	<u>148</u>
<u>Kapitel 12 - wo das Licht verschwand</u>	<u>162</u>
<u>Kapitel 13 - im Herzen des Berges</u>	<u>176</u>
<u>Kapitel 14 - Eruptionen</u>	<u>193</u>
<u>Kapitel 15 - dem Ende so Nahe</u>	<u>216</u>
<u>Kapitel 16 - reinigendes Feuer</u>	<u>248</u>
<u>Kapitel 17 - die Flucht nach Vorne</u>	<u>274</u>
<u>Kapitel 18 - die Ruhe vor dem Sturm</u>	<u>300</u>
<u>Kapitel 19 - alles auf eine Karte</u>	<u>321</u>
<u>Kapitel 20 - die Geschichte wird von</u>	<u>367</u>
<u>Den Siegern geschrieben</u>	
<u>Epilog</u>	<u>388</u>

Prolog

Die Welt von Drâghun war alt, geformt von vergessenen Kriegen und Reichen, die zu Staub zerfallen waren. Über ihr wachten zwei Monde – Narûk, der silberne Wächter, kalt und unbarmherzig, und Gorash, der rote Jäger, dessen Licht wie Blut auf den Felsen lag. In ihren Schatten wuchsen gewaltige Wälder, dunkle Berge türmten sich wie die Gebeine uralter Titanen, und unter der Erde erstreckten sich Höhlen, deren Tiefen nie ein sterbliches Wesen ganz erforscht hatte. Es war eine raue, gnadenlose Welt, in der nur die Stärksten überlebten.

Die Orks kannten diese Härte besser als jedes andere Volk. Sie lebten nicht in prunkvollen Städten, sie priesen keine goldenen Könige. Ihr Reich bestand aus Clans, zusammengehalten durch Blut, Stahl und das Gesetz der Stärkeren. Ihre Lieder erzählten von Heldenaten und Krieg, von Ruhm und Niederlagen – doch niemals von Frieden. Denn es gab keinen Frieden für die Orks, nicht solange die Gier der Zwerge wie eine Plage über ihr Land kroch.

Die Zwerge nannten sich die Herren der Berge, doch ihre Herrschaft kannte keine Grenzen. Wo immer Gold in der Erde ruhte, wo Silber und Goldadern durch das Gestein flossen, dort ließen sie ihre Hämmer niederfahren. Ihnen gehörte nicht nur das, was sie bauten, sondern auch das, was sie begehrten. Und wenn Worte und Handel nicht ausreichten, dann zogen sie mit Stahl und Feuer in die Schlacht. Für die Orks war der Boden, auf dem sie schürften, heilig – für die Zwerge war er nur ein weiteres Stück Land, das es sich einzuverleiben galt.

Sie gruben sich tief in das Fleisch der Berge, raubten, was die Erde verbarg, und ließen nichts zurück außer Asche und Eisen.

Sie brauchten jemanden, der in die Tiefen hinabstieg. Jemanden, der sich durch das unterirdische Labyrinth bewegte, lautlos wie ein Schatten. Keinen Kriegsfürsten, keinen Helden – sondern eine List, eine Klinge im Dunkeln. Und so fiel die Wahl auf einen Goblin.

Fryâ.

Ein Name, der kaum Beachtung fand. Ein Wesen, klein und schwach, übersehen von denen, die sich für wichtig hielten. Es hieß, Goblins seien feige, heimtückisch und unzuverlässig – und doch sollte Fryâ es sein, die das Schicksal der Orks wenden sollte. Niemand glaubte wirklich daran, dass sie Erfolg haben könnte. Wahrscheinlich würde sie sterben, in irgend-einem Tunnel, verschluckt von der Dunkelheit.

Und doch zogen die Monde ihre Bahnen, und in der kalten Nacht leuchteten ihre Lichter auf das Schicksal von Drâghun herab.

Kapitel 1 -Grüne Horden

Der Winter zog langsam in die Länder, und der Frost griff um sich. Die Busnûrz Nûrum hatte sich in ihr Winterlager zurückgezogen. Es war der erste Winter auf der Badzûr Günd, einer alten Festung, die einst den Shrak'Kor gehört hatte und nun unter neuer Kontrolle stand.

Die Verhandlungen um die Festung waren alles andere als angenehm gewesen. Die Azshag'Ardaí hatten sich bereits auf dem Gebiet breitgemacht – sie nutzten die Festung selbst nicht, aber das Land darum. Es hatte viel Harachnîn, Fleisch und unzählige Bab's erfordert, um eine Einigung zu erzielen. Natürlich hätte man das Land und die Festung auch mit Gewalt nehmen können, aber wozu Krieg führen, wenn es anders ging? Ein Weg, der nicht im Blutvergießen und in der Schwächung des Clans endete, sondern in einem gestärkten Bündnis, das beiden Clans zugutekam.

Die Aufräumarbeiten waren fast abgeschlossen. Ein paar Leichen von Najor lagen noch in einigen Räumen herum. Wahrscheinlich waren es Geflohene, die sich in den Katakomben verirrt oder einfach verhungert waren. Kaum einer trug Kampfspuren – ihre Körper waren lediglich von den Peitschenhieben ihrer alten Herren gezeichnet. Woher sie kamen, wusste niemand, aber wohin sie gehörten, war klar. Die Shrak'Kor waren dafür bekannt, ihre Dalgum – jene, die sich nicht für den Kampf eigneten – einfach über die Mauern zu werfen.

An der Ostmauer gab es eigens dafür eine gemauerte Planke, über die man einst die Bestrafungen vollzog. Im Grund der Schlucht lagen hunderte Skelette ver-

streut – ein Massengrab für zahllose Orks, die die Prüfungen nicht bestanden hatten.

Raskar lehnte sich an die Mauer und beobachtete zwei Goblins, die verzweifelt versuchten, ein Knäuel aus ineinander verkeilten, toten Najor über die Mauer zu hieven – ohne dabei selbst in die Tiefe zu stürzen. Die Leichen lagen bereits eine Weile dort und waren durch die Kälte teilweise mumifiziert worden. Dadurch waren sie zwar leichter, aber längst nicht mehr biegbar.

Raskar war das egal. Er betrachtete amüsiert, wie sich die beiden kleinen Kerle mit einem halben Dutzend Toter abmühten. Sie ächzten und stöhnten unter der Last, bis der hintere Goblin etwas zu viel Schwung nahm. Der vordere verlor den Halt, ruderte hektisch mit den Armen und kippte zurück.

Gerade als er in die Tiefe stürzen wollte, packte Raskar ihn am Kragen und zog ihn zurück. Das Knäuel aus Toten hingegen rauschte klappernd in die Schlucht hinab.

„Verdammte Scheiße!“, keuchte der Goblin, während er zitternd wieder festen Boden unter den Füßen hatte.

„Näfig, Ork!“, stammelte er immer wieder, während sein Kumpan bereits wieder auf dem Weg nach unten war.

„Trink was, du wirkst etwas grün um die Nase“, lachte Raskar hämisch, doch der Goblin verstand die Anspielung nicht.

Raskar grinste und reichte ihm einen Trinkschädel.
„Ihr macht eure Arbeit echt gut. Ich weiß schon, warum Grishluk euch eingeladen hat.“

Der kleine Goblin kippte den Schädel beinahe in einem Zug in sich hinein.

„Was soll der Scheiß hier?!"

Die donnernde Stimme ließ Raskar aufblicken. Neben ihm stand ein weiterer Ork – breit gebaut, mit einer schweren Lederrüstung und einem Köcher voller Pfeile auf dem Rücken.

„Lässt man dich nur mal ein paar Monde alleine, und schon schließt du Freundschaften mit Gobbos?“ fauchte der Ork.

Raskar lehnte sich entspannt zurück. „Hey, ich bin kein Gobbo, ich bin—“

Weiter kam der Goblin nicht. Der Ork riss ihm den Trinkschädel aus den Krallen und trat ihm mit voller Wucht frontal gegen die Brust.

Raskar zuckte zusammen, als er den schrillen Schrei hörte. Der kleine Kerl segelte an ihm vorbei – direkt in die Tiefe der Schlucht. Beide Orks blickten über den Rand der Schlucht. Noch immer hallte das immer leiser werdende Gebrüll durch die Finsternis, bis es abrupt verstummte – gefolgt von einem dumpfen Knirschen und dem Brechen von Knochen.

„Bist du bescheuert?!" fauchte Raskar und versetzte Rogtharr einen kräftigen Schlag gegen die Schulter, sodass dieser einen Schritt zurücktaumelte.

„Wieso? War doch nur ein stinkender Kâpul.“ Rogtharr zuckte unbeeindruckt mit den Schultern.

„Dir ist schon klar, dass wir mit einem dieser Kâpul-Clan verbündet sind?“ knurrte Raskar, während sein Blick erneut in die Tiefe glitt. Nichts zu sehen – keine Spur von dem kleinen Kerl. Er atmete erleichtert auf.

„Hör auf, Kâpuls ohne Befehl umzubringen. Das könnte dir irgendwann mal das Genick brechen.“

Er ließ sich zurück an die Mauer sinken und griff wieder nach seiner Karaffe Haradnîn. Doch dann bemerkte er etwas hinter seinem langjährigen Waffenbruder.

Ein halb nackter Najor hockte da, eine schwere Kette um den Hals. Er zitterte wie Espenlaub, sein Gesicht war entstellt, von Schlägen gezeichnet – aber es war deutlich zu erkennen, dass er nicht freiwillig hier war.

„Proviant oder Snâga?“ fragte Raskar und entkorkte die Karaffe, ehe er sie Rogtharr reichte.

Dieser nahm erst einen tiefen Schluck, bevor er grinste. „Irgendwie beides.“ Dann ließ er einen lauten Rülpser los.

„Wo hast du den gefunden?“

Raskar ließ sich an der Mauer hinabgleiten, bis er auf Augenhöhe mit dem Gefangenen war. Der Kerl war gut genährt, seine Finger weich und ohne Schwielen – und seine Zähne, soweit er sehen konnte, noch vollständig.

„Der Flâgit ist mir nahe der Azshag -Grenze in die Arme gelaufen. Steckte mit dem Kopf voran in einem Zuckerfass – das fette Schwein wollte sich wohl selbst mästen, damit ihn ein Olog frisst!“ Rogtharr lachte, dann trat er dem Najor heftig in die Seite, sodass dieser mit einem gequälten Wimmern umfiel.

„Wie heißt du, mein Kleiner?“ fragte Raskar in gespielter Freundlichkeit.

Der Mann rappelte sich mit zitternden Armen auf.
„Ich... ich heiße Eduard...“ stammelte er voller Furcht.

Rogtharr prustete los. „Falsch, Fettschlauch! Du heißt jetzt wie alle anderen Snâgas: Bob. Und du wirst schuften, bis du tot umfällst!“

Dann ließ er seine gepanzerte Faust auf den Schädel des Mannes niederkrachen. Der Najor sackte bewusstlos zusammen.

Raskar lachte. „Na toll, jetzt hast du ihn kaputt gemacht.“

Rogtharr wollte gerade eine bissige Antwort geben, als plötzlich ein Goblin vor ihnen auftauchte.

„Habt ihr meinen Bruder gesehen? Etwa so groß wie ich, schlanker, trägt eine Lederkapuze?“ Der Goblin wirkte unruhig.

Raskar zuckte innerlich zusammen. War das etwa der Kâpul aus der Schlucht?

„Klar, der ist...“ setzte Rogtharr schon an, doch Raskar boxte ihm schnell in die Seite, um ihn zum Schweigen zu bringen.

„Er ist runter in den Keller. Er wollte sich die alten Zuchthöhlen ansehen.“

Der Goblin blinzelte. „Zuchthöhlen?“

Raskar nickte. „Du weißt schon – da, wo die Orks ihren Nachwuchs zeugten.“

Langsam dämmerte es dem kleinen Kerl. „Glaubst du, ich könnte dort auch meine Sporen verteilen?“ fragte er hoffnungsvoll.

Raskar unterdrückte ein Grinsen. „Klar, geh nur runter und hol dir da einen runter – die Lôbs werden dich lieben.“

Der Goblin nickte eifrig und zog von dannen.

Rogtharr starrte Raskar an. „Ich sollte dich gleich hier und jetzt von der Klippe werfen...“ grummelte er. „Du bist doch so ein Flägit.“ Raskar lachte, während er sich einen großzügigen Schluck in seinen Trinkschädel goss. Er rutschte mit dem Hintern auf die Steinmauer, nahm einen tiefen Zug und stieß dann einen zufriedenen Seufzer aus. „Hättest du gedacht, dass wir wieder hier sein würden? Auf diesen Mauern – ohne von der Shrak’Kor heruntergeworfen zu werden?“

Er nahm einen weiteren Schluck, ließ Rogtharr dabei aber nicht aus den Augen. Die Position war ungünstig. Zu nah am Rand.

Rogtharr grinste boshaft und trat einen Schritt näher. „Ich könnte dir einfach einen Klaps geben, Ku’Mur – dann würden dich die alten Ahnen noch heute bei sich begrüßen.“

Doch Raskar blieb unbeeindruckt. „Jepp, könntest du. Aber dann bist du Ku’Mur.“

Sein Lächeln war hämisch, fast schon herausfordernd. Rogtharrs Miene verfinsterte sich. „Du bist kein Brok mehr. Du hast deinen Posten dieser inzüchtig gezeugten Abscheulichkeit überlassen! Dieser Halbtroll ist eine Blutschande – er gehört ausgerottet!“ Er entriss Raskar den Schädel. „Hast du keinen eigenen?“ knurrte Raskar genervt.

Rogtharr drehte sich zum bewusstlosen Snâga um und lachte. „Morgen hab ich einen neuen.“

Raskar schüttelte den Kopf. „Vodakk ist ein Emporkömmling. Als er sich zum Ku’Mur beförderte, war ich nicht da. Ich habe für den Clan gekämpft, geblutet – während Grishluk das einfach geschehen ließ wie ein dummer Welpe.“

Seine Stimme wurde verbittert. „Weißt du, ich hab keine Lust mehr, gegen diesen Kâpulolog vorzugehen. Deshalb habe ich ihm meinen Posten direkt überlassen. Soll er den Clan ruinieren und in Ungnade fallen. Und wenn er Grishluk gleich mitnimmt? Umso besser.“

Er lehnte sich mit einem teuflischen Grinsen nach vorne. „Wir machen es wie beim letzten Mal. Ruf zerstören, ein lenkbare Opfer auf den Thron setzen – und von vorne anfangen.“

Rogtharr nickte langsam. „Dieses Mal brauchen wir aber keinen Dalgum. Wir brauchen etwas anderes. Vielleicht einen Ushatar als neuen Obrok.“

Raskar grinste.

Rogtharrs Miene verfinsterte sich. „Woher willst du einen Ushatar nehmen? Ich bin der einzige mit diesem Rang – und ich werde ganz sicher nicht mitspielen.“

Doch Raskars Grinsen blieb.

Und Rogtharr wusste: Wann immer er so grinste, wurde es für ihn schlecht.

„Jetzt haltet doch mal alle die Schnauze, verdammt!“ brüllte Vodakk und riss seinen Speer in die Luft. Mit Wucht rammte er die Spitze in die hölzerne Decke über sich. „Pushdug!“ knurrte er grimmig und riss den Speer wieder heraus.

Etliche Goblins kicherten, doch das brachte ihn nur noch mehr auf.