

Alex Spohr



# DER PFAD DES WOLFES

## Impressum

Ulisses Spiele

Band US25727EPUB

Titelbild: Annika Maar

Aventurien-Karte: Daniel Jödemann

Lektorat der Originalausgabe: Florian Don-Schauen

Lektorat & Korrektorat der 2. Auflage: Frauke Forster

Umschlaggestaltung und Illustrationen: Nadine Schäkel,  
Patrick Soeder

Layout und Satz: Nadine Hoffmann, Michael Mingers

**Administration:** Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz **Marketing:** Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Öcalan, Katharina Wagner **Verlag:** Zoe Adamietz, Mirko Bader, Steffen Brand, Tim Brothage, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Jens Ullrich **Verlag USA:** Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson, **Vertrieb:** Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert

Copyright © 2020 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit

schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH,  
Waldems, gestattet.

Alex Spohr

# Der Pfad des Wolfes

Ein Roman in der Welt von *Das Schwarze Auge*®



## 2. überarbeitete Auflage

Dieses Erstlingswerk widme ich  
meinen Eltern Lydia und Günter.



## **Danksagung und Widmung**

Meine größte Sorge ist es, jemanden bei dieser Danksagung vergessen zu haben, deswegen möchte ich mich, falls dies doch passieren sollte, gleich im Vorfeld dafür entschuldigen. Ich gelobe Besserung beim nächsten Roman.

Mein Dank gilt:

Alexander Mai, Annika Löffler, Dr. Nikos Petridis, Dr. Rui Costa Fraga und Michael Heinz, meinen getreuen Mitstreitern, ohne die ich auf manche Idee überhaupt nicht gekommen wäre.

Meiner Schwester Martina und meiner guten Freundin Claudi (und ja, na gut, auch Isi und Sarah).

Zoe Adamietz, Isabelle Dechert und Gina Flora, deren abstruse Ideen eine gewisse Genialität beinhalten. Jonathan Werle, Pauline Billert, Sarah Richter, Ariane Willumeit, Johannes Kaub und Philipp Jerulank - allesamt für ihre vorzüglichen Ideen.

Patric Götz und Thomas Römer für ihre Unterstützung. Werner Fuchs und Catherine Beck für ihr Ja.

Markus Plötz, Nikolai Hoch und alle anderen Verantwortlichen für das Thorwal (und Gjalskerland)-Crowdfunding.

Nadine Schäkel für die Art Direction und Annika Maar für das neue Cover.

Florian Don-Schauen für seine Kritik und sein gutes Auge, ebenso Frauke Forster, die mindestens mit einem weiteren Auge auf den Text geblickt hat.

*»Lauscht meinen Worten! Wir alle müssen uns vorsehen! Dort, wo wir es am wenigsten erwarten, wird sich Nebel auftun. Und dort warten die Molû-Parra-Dûn. Sie wollen uns verderben und zu Ihresgleichen machen. Seid stark, bekämpft sie, wo immer ihr sie seht und ihrer habhaft werdet, leistet ihnen Widerstand, selbst wenn sie die Gestalt eures Vaters oder dessen Vaters annehmen.*

*Sie gaukeln uns vor, dass sie unsere Ahnen sind. Doch das sind sie gewiss nicht. Sie bringen uns nur Unheil, sie stehen im Bunde mit der Calyach'an Mochûla - der Nachtschwarzen Spinne, der Mutter der Dämonen. Mögen Sindarra und die anderen Götter uns vor ihnen beschützen.«*

*—Beginn einer Geschichte des Brenoch-Dûn Daragh vom Haerad Mortakh, erzählt vor nicht allzu langer Zeit am Lagerfeuer*



## **Prolog: Nachtwache**

Kordash, Uhsrur und Jarkvesh saßen vor dem Wachzelt in der Nähe des Palisadenzauns und tranken aus einem Weinschlauch, den sie beim Überfall auf die Blankhäute erbeutet hatten. Bald schon würde die Sonne vollends aufgehen und ihre ersten Strahlen wieder über die Steppe werfen. Tairachs blutroter Mond ging bereits unter, ein sicheres Zeichen dafür, dass es nicht mehr lange dauern würde, bis ihre Wache endete.

Die drei Orks waren bester Laune, rissen sich lachend und grölend mehrfach den Weinschlauch aus den Händen und ließen die rote Flüssigkeit gierig und ungeschickt in ihren Mund laufen, ohne Rücksicht darauf, dass sie die Hälfte davon auf ihre lederne Kleidung verteilten.

Es war eine gute Nacht gewesen. Nach Wochen der Entbehrungen gab es einen Grund, zufrieden zu sein und zu feiern. Brazoragh war wieder auf ihrer Seite, und es würde noch lange dauern, bis sie in Tairachs Reich einkehren sollten. Hier, in ihrer neuen Heimat, warteten reichhaltige Beute und üppige Jagdgründe. Dies war ein Land, das wie geschaffen war für sie.

Es war schon eine ganze Weile her, seit ihre Sippe in dem Land des Flusses der Blankhäute gewesen war. Sie waren die Horvasch-Orks, eine große Sippe, die zum Stammesverband der Orichai zählte. Die Orichai waren überall im Orkland heimisch, zahlenmäßig der größte Stamm der Orks, aber in viele Sippen und kleinere Stämme unterteilt und sich nicht immer einig – was schon des

Öfteren zu Krieg zwischen den einzelnen Orichai geführt hatte.

Damals, als die Horvasch noch eine mächtige Sippe ihres Stammes gewesen und dem Ruf des großen Aikar Brazoragh gefolgt waren, dem unbesiegbaren Herrscher aller Orks, hatten sie in den Menschenstädten im Land des Flusses reiche Beute gemacht. Wein, Bier, Gold, Silber und Menschenfrauen.

Doch das war schon so lange her, dass sich nur noch der alte Schamane daran erinnern konnte. Mittlerweile waren die Horvasch nur noch wenige Krieger, geschrumpft durch die Fehden mit den anderen Orichai, aber auch anderen Orkstämmen. Andere Orks hatten sie bedrängt, die Gunst des Aikar hatten sie verloren, da ihr Häuptling und er nicht einer Meinung waren, und so waren sie gezwungen gewesen, ihre alten Stammesgebiete zu verlassen und neue Jagdgründe zu suchen.

Vor einigen Monaten hatten sie die Große Olochtai passiert und ein für sie fremdes Land erreicht. Ziellos waren sie zunächst umhergewandert, getrieben nur von dem Willen des alten Häuptlings und des Schamanen. Viele waren zu jener Zeit der Überzeugung gewesen, dass es besser sei, wenn ein anderer Ork die Horvasch anführen würde. Doch alle Herausforderungen, denen sich der Häuptling stellen musste, gewann er. Brazoragh war anscheinend immer noch auf seiner Seite. Dennoch war dies eine Zeit voller Entbehrungen gewesen. Bei der Überquerung des Gebirges war so mancher Ork durch Steinschläge, wilde Tiere und andere Gefahren gestorben. Zunehmend hatte sich Hoffnungslosigkeit ausgebreitet, und es hatte so gewirkt, als habe sich alle Gunst des Brazoragh und der anderen Götter von den Horvasch abgewandt.

Doch schließlich schien es Brazoragh nach der langen Durststrecke bei der Jagd endlich wieder gut mit ihnen zu meinen. Sie hatten vor ein paar Tagen ein riesenhaftes Tier

erlegen können. Südlich der Großen Olochtai, in ihren alten Stammesgebieten, kam dieses Wesen ebenfalls vor, aber weitaus seltener. Es war stets ein besonderes Ereignis, wenn man die Herden dieser Tiere über die Steppen wandern sah - ein Zeichen des gehörnten Gottes. Riesenrüssel nannte man sie, und ihr Fleisch war zart und köstlich. Die Jagd auf einen Riesenrüssel jedoch war schwierig, und nur mit einem guten Plan gelang es den Khurkach, ein Tier dieser Größe zu erlegen. Diesmal jedoch war die Jagd erfolgreich gewesen, und die Khurkach hatten erst einen der Riesenrüssel vom Rest der Herde trennen und dann das Ungetüm über eine Felskante treiben können, sodass es am Boden zerschellte und starb.

Das viele Fleisch hatte die Stimmung der Harordaks und auch aller anderen Sippenmitglieder steigen lassen. Die gute Jagd hatte dazu geführt, dass der Häuptling an alle Jäger und Krieger einen Teil der Wein- und Biervorräte der Horvasch verteilen ließ, die sie vor einigen Wochen einem reisenden Norbardenhändler abgenommen hatten. Und an eben jenen labten sich auch Kordash, Uhsrur und Jarkvesh. Ihre Laune war deshalb trotz des Wachdienstes ausgezeichnet.

In der Regel waren die Wachen bis zum Morgengrauen langweilig, doch diesmal genossen die drei Orks ihre Aufgabe, die mit dem Wein mehr als nur erträglich war. Zuvor hatte es eine ordentliche Portion Rüssel gegeben, und es stand vielleicht sogar in Aussicht, dass sie eine der Frauen des Häuptlings bekommen würden, immerhin waren sie an der Jagd beteiligt gewesen - auch wenn sie nicht sonderlich viel getan hatten, denn es war nur ihre Aufgabe gewesen, Lärm zu machen und den Riesenrüssel zu erschrecken.

Die neuen Jagdgründe meinten es also doch gut mit ihnen, die Legende über das Land der Tiermenschen war anscheinend nichts als eben genau das: eine Legende. Das Land jenseits der Großen Olochtai galt bei den Horvasch

als noch gefährlicher als die Heimat der Orks selbst. Hier lauerten angeblich furchtbare Ungeheuer, die jeden Ork fraßen, den sie zu Gesicht bekamen. Gharyakschra - barbarische Menschen - wurden sie genannt, doch es waren keine Menschen. Manchmal erzählte man sich, sie sollten ihnen ähneln, doch sie hatten etwas Tierhaftes an sich, etwas, das sie mehr zu Olochtai - zu Barbaren - machte.

Die Gharyakschra kannten Tairach und sprachen auch manchmal über ihn, sie riefen ihn an, meist dann, wenn sie in einen Blutrausch verfielen. Die Geschichten der Schamanen ließen die Gharyakschra zu einem fast unüberwindbaren Gegner werden, dem man besser aus dem Weg ging.

Doch die Harordaks hatten sich davon nicht abschrecken lassen. Der alte Tairachpriester Bunurgh hatte andere Geschichten gehört. Schon früher hatten Orks die Gharyakschra bekämpft, und zwar so lange, dass man sie fast alle ausgerottet hatte. Sie waren sterblich und nicht stärker als eine gewöhnliche Blankhaut. Also hatten es die Horvasch ohne zu zögern gewagt, in ihr Land zu ziehen. Nicht ein einziges Mal hatten sie einen Gharyakschra gesehen. Und so begannen die meisten Horvasch, das Geschwätz von den Tiermenschen zu vergessen.

Die drei Wachen stritten gerade erneut darüber, wer den Trinkschlauch als nächstes bekommen sollte, als sie plötzlich ein seltsames Geräusch vernahmen. Es war das Rascheln von Gras unweit ihres Zeltes. Auch wenn sie angetrunken waren, schärften sie nun ihre Sinne und wurden ruhiger.

Kordash war es, der zuerst reagierte, seinen Speer aufhob und langsam und vorsichtig in die Richtung ging, aus der das Geräusch kam. Die anderen beiden Orks blieben am Lagerfeuer zurück, hatten aber Arbach und Byakka ergriffen. Sie grunzten Kordash hinterher, denn sie wollten wissen, was dort so seltsame Geräusche machte. Das Gras

bewegte sich erneut und ließ die Orks zusammenzucken. Da die Halme an dieser Stelle sehr hoch waren, konnte sich dort alles Mögliche verstecken. Selbst ein Gharyakschra, wie ihnen voller Schrecken klar wurde.

Kordash, der nun am Rand des hohen Grases war und damit ganz dicht bei der Stelle, von der das Geräusch ausging, nahm seinen Speer in beide Hände und stocherte vorsichtig in dem Gestrüpp herum. Zunächst geschah gar nichts, doch dann schoss etwas blitzschnell aus dem Gras hervor. Kordash sprang mit einem Angstschrei zurück und fiel auf den lehmigen Boden.

Die anderen beiden Orks machten sich sofort kampfbereit, zögerten aber noch, zu ihm zu eilen, trotz seines Angstschreis. Als sich Kordash wieder beruhigt hatte und seine beiden Kumpane anfangen, laut und kehlig zu lachen, schaute er noch einmal ganz genau hin. Außer einer harmlosen Natter, die sich dort verborgen hatte und sich nun panisch davonschlängelte, war nichts zu sehen. Kein Gharyakschra.

Kordash stand fluchend auf. Er war auf sich selbst und auf seine Kameraden wütend. Auf sie, weil sie ihn auslachten, auf sich, weil er sich von einer kleinen, ungefährlichen Schlange hatte hinters Licht führen lassen. Das war eines Khurkachs nicht würdig. Er spuckte auf den Boden, wandte sich den anderen zu, die noch immer lachten, und rief ihnen üble Beschimpfungen und Beleidigungen zu.

Gerade, als er sich wieder zu den anderen Wächtern aufmachen wollte, ertönte ein seltsames, summendes Geräusch, und im nächsten Moment stürzte Jarkvesh nach vorne wie ein gefällter Baum. Irgendetwas hatte ihn getroffen.

Kordash und Uhsrur waren so überrascht, dass sie zunächst gar nicht reagierten. Uhsrur jedoch erkannte in dem Licht des Sonnenaufgangs, dass etwas Großes über die eilig errichteten Palisaden geklettert war. Es war so schnell, dass er ihm kaum mit den Augen folgen konnte. Es

hatte bereits Kordash erreicht, der sich nun umdrehte und anfang, zu schreien. Uhsrur sah mit Entsetzen, dass das bärenartige Ungeheuer Kordash mit einem Prankenhieb den Speer aus der Hand schlug und ihm dann einen schweren Schlag gegen die Brust versetzte, woraufhin der Ork schreiend zu Boden fiel.

Überall aus dem Lager hörte man plötzlich entsetzliche Geräusche, tierhafte Laute, durchmischt mit den Schreien der Orks. Jetzt hielt Uhsrur nichts mehr an seinem Platz. Er lief los, rannte zu den Zelten der anderen Khurkach. Aus dem Augenwinkel sah er, dass weitere Ungeheuer über die Palisade kletterten und die anderen Orkwachen angriffen.

Als er die Mitte des Zeltlagers erreichte, musste er feststellen, dass eine große Zahl der Ungeheuer seine schlafenden Kameraden überrascht hatte. Ein Monstrum, halb Wildschwein, halb Mensch, hatte das Zelt der Khurkach niedergerissen und schlug mit einer riesigen Axt auf die Orks ein, die unter den Fellen des Zeltes herumkrochen. Die hellen Felle färbten sich unter den Axthieben rot, und bei jedem Hieb schrie das aufrechtstehende Wildschwein voller Entzückung.

Uhsrur rannte weiter, ohne zu wissen, wohin. Überall um ihn herum tobte das Chaos. Der ankettete Oger des Schamanen versuchte sich aus Leibeskräften zu wehren, doch zwei dieser Wesen stachen mit Waffen auf ihn ein und fügten ihm mit ihren Tiermäulern entsetzliche Wunden zu, sodass selbst der gewaltige Menschenfresser keine Chance hatte, den Angriff zu überleben. Er biss zwar selbst nach den Angreifern, doch er ging unter, überwältigt von Bestien, die noch schlimmer waren als er selbst.

Uhsrur stolperte über einen Leichnam. Entsetzt stellte er fest, dass es einer der Harordak war, der alte Schamane. Mit weit geöffneten Augen lag er dort, übersät mit einigen kleinen Verletzungen und einer großen Wunde im Brustkorb. Er schien voller Entsetzen auf das

Kampfgeschehen zu blicken, doch sein Geist war schon bei Tairach.

Uhsrur rannte panisch davon. Ihm war klar, dass nichts die Bestien mehr aufhalten konnte. Viele Mitglieder seiner Sippe waren dem Tod geweiht, er aber würde vielleicht diesem Schicksal entgehen können, wenn es ihm gelang, zu fliehen.

Da sah er, wie Häuptling Kurkarwak mit zwei seiner Khurkach Widerstand leistete und sogar eines der Wesen erschlagen hatte. Neue Hoffnung keimte in ihm auf, und er rannte so schnell er konnte zu seinem Häuptling. Jetzt waren sie zu viert und allesamt bis auf Uhsrur verletzt. Doch viel Zeit, darüber nachzudenken, welchen Ausweg es gab, hatte er nicht. Inmitten des Lagers, auf einer kleinen Anhöhe, sah er all die Sterbenden und die Ungeheuer.

Mit einem entsetzlichen Schrei kam einer der Gharyakschra auf sie zu galoppiert. Es war ein Wesen, das sich durch Rammstöße den notwendigen Platz verschaffte. Kein Khurkach schien es aufhalten zu können. Es glich mehr einem Wollnashorn als einem Menschen, dennoch schwang es eine todbringende Axt. Orks, die ihm im Weg waren, wurden einfach hinweggefegt und niedergemacht, entweder durch die Waffe oder durch einen Rammangriff des Horns dieses Wesens.

Schon sprang Drazogh, einer von Kurkarwaks Begleitern, vor, um sich dem Gharyakschra in den Weg zu stellen, doch noch bevor ein zweiter an seine Seite treten konnte, hatte der Gharyakschra ihn schon mit einem wuchtigen Angriff an der Schulter getroffen und zu Boden befördert. Dem zweiten Ork, Shardur, gelang es immerhin, mit seinem Arbach mehrere Angriffe abzuwehren. Uhsrur, der es immer noch nicht wagte, sich einem solchen Wesen entgegenzustellen, blieb bei seinem Häuptling.

Drazogh erhob sich mit schmerzverzerrtem Gesicht und griff nach seiner Waffe. Noch immer hatte der Gharyakschra keine Möglichkeit gefunden, die Deckung

Shardurs zu durchdringen. Doch mit immer heftigeren Schlägen gelang es ihm schließlich, Shardurs Arbach zu zerbrechen. Der Ork war so überrascht, dass er erst gar nicht versuchte, dem Hieb auszuweichen. Die Axt des Ungeheuers drang so tief in seinen Schädel, dass sie dort stecken blieb. Der Gharyakschra wandte sich wieder Drazogh zu und wich dessen ungelenten Hieben aus. Der Ork war noch immer benommen und verletzt, sodass seine Kampfeskünste eingeschränkt waren.

Unvermittelt sprang das Wesen vor und ergriff Drazoghs Arm. Zwar fraß sich dessen Arbach tief in die Schulter des Nashornkriegers, doch außer dass dieser ihn mit noch größerem Hass ansah und Speichel aus seinem Maul floss, geschah zunächst nichts. Das Monstrum wankte nicht, es fiel nicht, es blieb an Ort und Stelle stehen.

Der Khurkach, Uhsrur kannte ihn als sehr starken Krieger, der auch den Riesenrüssel in den Abgrund gejagt hatte, hatte große Mühe, sich der Kraft des Wesens zu widersetzen. Beide hatten die Waffe umschlossen und versuchten den Säbel zu bewegen. Dem Gharyakschra gelang es schließlich, die Klinge aus seiner Schulter herauszuziehen. Drazogh war sichtlich erstaunt, doch er hatte keine Zeit, sich auf die neue Situation einzustellen, denn das Ungeheuer brach ihm mit einem Kopfstoß die Nase, sodass er zurücktaumelte. Der Gharyakschra setzte nach und rammte ihm das Horn direkt in die Magengegend. Drazogh schrie auf und schlug noch einige Male mit Arm und Ellbogen auf den Rücken des Wesens, doch seine Bemühungen wurden schwächer, er hatte all seine Kraft verloren. Immer tiefer trieb der Gharyakschra das Horn in den Bauch, bis der Ork sich nicht mehr bewegte und seine Arme schlaf herunterhingen.

Jetzt machte sich Häuptling Kurkarwak bereit, den Gharyakschra mit seinem Gruufhai niederzustrecken, denn dieser wandte ihm den Rücken zu. Uhsrur, der immer noch

wie gelähmt war, blieb einfach stehen, statt seinem Harordak zu folgen und zu helfen.

Noch bevor Kurkarwak seinen ersten Schlag ausführen konnte, hatte sich der Gharyakschra des sterbenden Orks entledigt. Er drehte sich geschwind um und versuchte, dem herabsausenden Hammer auszuweichen. Allerdings gelang ihm das nicht gänzlich, und so traf der Häuptling zumindest die Schulter des aufrechtstehenden Wollnashornmonstrums und brachte es ins Wanken. Schon setzte Kurkarwak nach, indem er den Gruufhai über seinen Kopf schwang und zu einem weiteren Hieb gegen die Schultern ansetzte. Dem Gharyakschra gelang es jedoch diesmal, vollständig unter dem Hieb wegzutauchen, indem er sich fallen ließ. Er ergriff einen herumliegenden Arbach und stieß, noch auf dem Boden liegend, zu und traf den Häuptling am linken Bein. Kurkarwak zog sich überrascht einen Schritt zurück, um sofort zu einem neuerlichen Angriff auszuholen. Dies nutzte der Nashornmann, um wieder aufzuspringen.

Selten hatte Uhsrur gesehen, dass jemand versuchte, die Schläge eines Gruufhai abzuwehren, doch die Kraft des Gharyakschra erlaubte es ihm, einige der Hiebe abgleiten zu lassen. Und der Gharyakschra war recht schnell und gewandt, trotz seiner Größe und Masse.

Der Kampf tobte einige Angriffe hin und her, keinem der beiden gelang es, einen Treffer zu landen. Uhsrur bewegte sich derweil überhaupt nicht, versagte seinem Häuptling voller Furcht seine Hilfe. Er glaubte jedoch, dass ein Erfolg des Harordaks das Glück in diesem Kampf noch einmal zu ihren Gunsten wenden und dass Brazoragh ihnen beistehen würde. Er wollte Tairach noch nicht in das Totenreich folgen, jetzt noch nicht.

Kurkarwak setzte seinem Gegner mittlerweile ordentlich zu und hatte ihm sogar einen Treffer in den Rücken versetzt, doch was einem gewöhnlichen Menschen, einer Blankhaut,

das Rückgrat gebrochen hätte, zog nur einem wütenden Schrei nach sich.

Uhsrur sah im Augenwinkel flackerndes Licht und wandte den Blick auf das Kampfgeschehen um ihn herum. Seine Sippe steckte in großen Schwierigkeiten. Die meisten Orks waren entweder schwer verwundet, erschlagen oder versuchten, zu fliehen. Zwar war die Zahl der Ungeheuer nicht groß, aber ihr Überraschungsangriff hatte die Horvasch völlig unerwartet getroffen. Die Einzigen, die sich zu freuen schienen, waren die Menschenfrauen. Aber selbst unter ihnen waren einige, die vor Furcht schrien.

Uhsrur hatte nur von wenigen Malen gehört, dass es jemandem gelang, sich an Orks heranzuschleichen, vor allem bei schlechten Sichtverhältnissen, wie in der Morgendämmerung.

Zwischen all den Gharyakschra sah er auch einige, die wie normale Glatthäute aussahen und keine Tierattribute zeigten. Sie wirkten weitaus weniger gefährlich, obwohl sie sich in Fellumhänge kleideten und sich Kriegsbemalung ins Gesicht geschmiert hatten.

Verzweiflung stieg in Uhsrur auf. Überall lagen tote Orks, und die Lage wurde immer aussichtsloser, da wandte er seinen Blick wieder dem Häuptling zu. Auch wenn nur wenige Sekunden vergangen waren, so hatte der Harordak doch einen weiteren Treffer gegen die Beine einstecken müssen. Damit hatte er einen großen Teil seiner Beweglichkeit eingebüßt. Der Tiermensch nutzte seine Chancen, führte einige Scheinangriffe gegen seinen Kontrahenten aus und schlug dann unnachgiebig mehrmals zu. Zahlreiche Wunden schwächten den Häuptling, doch er kämpfte todesmutig weiter, bis der Tiermensch seine rechte Hand traf und sie abtrennte. Uhsrur sah nur, dass der Streithammer zu Boden fiel und der Häuptling jegliche Deckung aufgab. Mit einer fließenden Bewegung schlug der Gharyakschra abermals zu und traf seinen Hals so

kraftvoll, dass er Kurkarwak köpfte. Wenige Augenblicke später kippte der Rest des Körpers vornüber.

Jeglicher Hoffnungsfunken, den Uhsrur verspürt hatte, erlosch. Er sah, wie das Ungeheuer den Kopf des Toten in die Linke nahm und ihn gen Himmel reckte, ebenso wie sein Schwert mit der Rechten. Mit einem grauenvollen Ruf verkündete es den Sieg über die Orks, und die übrigen Scheusale stimmten mit ein.

Uhsrur drehte sich um und versuchte noch einmal, wegzulaufen. Er rannte vorbei an den dahingemetzelten Leibern seiner Brüder, rannte in Richtung der Palisade, um es vielleicht doch noch zu schaffen, daran hochzuklettern und zu entkommen. Sein Leben war ihm wichtiger als Mut und Ehre. Er wollte noch nicht in das Totenreich von Tairach!

Ein am Boden liegender, verletzter Gharyakschra mit dem Kopf eines Wolfes griff nach ihm, doch es gelang dem gewandten Ork, auszuweichen. Er hatte die Palisade erreicht und sprang daran empor, um sich möglichst weit oben irgendwie festzuhalten. Er sah nicht, dass der Gharyakschra, der seinen Häuptling getötet hatte, einen Wurfspeer aufgehoben hatte und ihm diesen nun hinterherwarf. Erst als sich der Speer einen halben Schritt von ihm entfernt in das Holz der Palisade bohrte, bemerkte er die Gefahr, die ihm drohte. Einen kurzen Augenblick lang starrte er den vibrierenden Wurfspeer an.

Ein zweiter Speer verfehlte ihn ebenfalls, und Uhsrur kletterte weiter, hatte die Spitze der Palisade fast erreicht. Doch dann spürte er einen beißenden Schmerz in seinem rechten Arm und sah entsetzt, dass ihn das dritte Wurfgeschoss getroffen und an das Holz des Palisadenzauns genagelt hatte. Er hielt sich mit der Linken immer noch an der Palisade fest, aber seine Finger rutschten langsam ab. Voller Panik blickte er sich um und sah, dass ein hässliches, an einen Molch erinnerndes Wesen, bedeckt mit zahlreichen rötlichen Schuppen und

völlig haarlos, neben dem Wollnashornwesen stand und einen weiteren Wurfspeer aus einem Köcher zog. Uhsur nahm all seinen Mut zusammen. Er zog sich weit genug hinauf, um in den Schaft des Speers beißen zu können und zu versuchen, ihn aus dem Holz zu ziehen. Er konnte nicht schreien, nur ein schmerzverzerrtes Geräusch entfuhr ihm, doch es gelang ihm tatsächlich, den Wurfspeer zu bewegen. Gerade als er ihn gelockert hatte, hörte er erneut das Sausen eines Speers. Schmerz breitete sich vom Rücken bis in seinen Kopf aus, und doch versuchte er noch einmal, den Speer durch eine Kopfbewegung aus seinem Arm zu ziehen. Er schmeckte Blut.

Wieder ein Sausen. Diesmal kaum Schmerz, dafür fühlte er sich nun taub und steif. Er versuchte, hinter sich zu schauen und sah die beiden Speerschäfte aus seinem Rücken ragen. Angst und Verzweiflung überkamen ihn erneut, doch diesmal konnte er nicht wegrennen. Seine Bewegungen wurden langsamer und immer langsamer, seine Kraft verließ ihn. Dennoch gab er nicht auf, versuchte sich zu befreien und zu entkommen. Ihm war die Ausweglosigkeit seiner Situation noch immer nicht bewusst, er wollte sie nicht wahrhaben.

Ein weiterer Wurfspeer traf ihn, er versank in Dunkelheit und wachte erst in der Totenwelt Tairachs wieder auf.

\*\*\*

Als endlich der neue Tag das Lager der Horvasch vollends in Licht hüllte, lebte kein einziger Orkkrieger mehr. Die Gharyakschra hatten alle getötet, alle, die sich ihnen widersetzt hatten. Die Geflohenen waren verfolgt und ebenfalls erschlagen worden.

Die wenigen Orkfrauen, die im Lager waren, wurden verschont, ebenso die Säuglinge und Kinder, sofern sie keinen Widerstand leisteten, allerdings schickten die

Gharyakschra sie nach Süden zurück, einem unbekanntem Schicksal entgegen.

Die menschlichen Sklaven, allesamt Frauen aus dem Svellttal, wurden befreit, bekamen etwas zu essen und zu trinken. Doch die Gharyakschra nahmen sie ebenfalls nicht mit, sondern schenkten ihnen ein paar Waffen und Decken, dann schickten sie auch sie fort. Die meisten waren dankbar, andere fürchteten ihre Befreier mehr als die Orks.

Zahlreiche Siegesrufe erfüllten das verwüstete Lager, und immer wieder die Rufe nach Ifrunn und Natûru-Gon. Doch inzwischen sahen die Gharyakschra nicht mehr so aus, wie die Orks sie erlebt hatten. Es waren muskulöse Menschen, aber eben nichts weiter als Menschen.

Irgendwo außerhalb des Lagers saß jedoch ein einzelner Schwarzpelz, in dessen Augen erst Trauer und Verzweiflung zu sehen waren, doch schon bald Wut und Zorn. Keiner der Gharyakschra hatte ihn gesehen, denn er war nicht im Lager gewesen, als es zum Überfall gekommen war. Gerade, als er zurückkehren wollte, hatte er das Feuer gesehen und sich wie ein feiger Hase zwischen einigen Büschen versteckt.



## **Krallessa**

Der Himmel über dem Moor war bereits dunkel, Sindarras goldstrahlendes Auge, das Dharra, hatte sich hinter den Horizont zurückgezogen und dem silbernen Auge Makkas Platz gemacht. Es war der Abend der Sommersonnenwende. Eine frische Kühle hatte sich langsam über das Land gelegt und schlich sich auch in die Glieder zweier Männer. Sie marschierten in Richtung des vor ihnen liegenden Hügels inmitten der sumpfigen Landschaft.

Der eine war ein alter Mann, sein Haar lang und verfilzt. Eigentlich war es bereits ergraut, doch heute hatte er es nach Art der Brenchi-Dûn weiß und rot gefärbt: rot für das Blut und das Opfer, weiß für den Pfad, dem sie folgten. Sein Bart war kurz und gänzlich mit Pflanzensaft und verkrustetem Blut rot gefärbt. Nur wenig trug er mit sich: einen Überwurf aus Fellen, eine Lederkette mit kleinen Steinen, Knochensplintern und Blättern, einen Trinkschlauch und an seinem Gürtel eine Knochenkeule aus dem Bein eines Wolfes sowie eine kleine Trommel.

Der andere war deutlich jünger, zählte vielleicht zwanzig Winter. Er war kräftig und sein Haar kürzer als das des Älteren. Auch war es nicht ergraut, sondern schwarz. Anstelle der Gewandung eines Schamanen trug er den gewickelten Rock eines Kriegers, an seinem Gürtel hing ein gjalskerländisches Schwert, und auf seinem Rücken pendelte ein Speerköcher mit sechs Wurfspeeren hin und her. Zudem hatte er eine Bakka dabei, eine rituelle Klaue,

die aus Bein und Holz gefertigt war. In einer ledernen Tasche trug er ein zusammengewickelttes Fell. Nur ein einziges Thar'an Mór - ein Hautbild - zeichnete sich um seinen Bauchnabel herum ab: das Zeichen der Schlange auf dem Sonnenrund. Er befand sich noch in der Zeit der Blüte - kurz vor seiner Krallessa. Sein Blick war entschlossen, und seine Miene verriet große Anspannung.

Viele Jahre lang hatte Daragh, der klügste aller Brenchi-Dûn Mortakhs, seinen Freund und Schüler Druan auf diesen Tag vorbereitet. Heute sollte er endlich dem Pfad des Wolfes folgen und die Macht seines Odûn kennenlernen. Seine erste Reise stand kurz bevor, und Daragh hatte bereits alle Vorkehrungen getroffen, um ihm den Weg aufzuzeigen. Nur gehen musste er ihn allein. Lang war es her, dass Daragh Druans Bestimmung erkannt hatte. Wie durch ein Wunder hatte er als Kind den Angriff eines Ogers überlebt, aber auch nur, weil der Madadh selbst ihn beschützt hatte. Es war ein Wolf gewesen, der sein Leben für das des Kindes gegeben hatte. Seither wusste Daragh, dass in Druan ein Durro-Dûn heranreife, ein Tierkrieger. Seit diesem Tag hatte er ihn in die Wildnis mitgenommen und ihn viel über das Wesen der Götter und der Natur gelehrt. Der wissbegierige Junge war ein gelehrsamer Schüler gewesen. Und nun war endlich die Zeit der Prüfung gekommen.

»Wann sind wir da?«, fragte der Jüngere.

»Bald schon. Komm«, antwortete ihm der Brenoch-Dûn.

Druan verspürte schon seit Tagen eine Anspannung, die er so bisher nicht gekannt hatte. Er malte sich seit Langem in seinen Träumen aus, was passieren würde an jenem Tag, wie es sein würde, in der Welt der Geister, der Heimat des Odûn, zu wandeln. Was würde er sagen, wenn er dem Madadh, dem Großen Wolf, begegnete? Und was würde geschehen, falls er bei dieser Prüfung versagte?

Druans Bedenken mehrten sich mit jedem Tag. Schon seit Wochen wälzte er sich nachts in seiner Schlafstätte hin und

her, das kleinste Geräusch riss ihn aus den Träumen, wenn er denn überhaupt einmal Schlaf fand.

Nun hatten die Männer endlich das Moor erreicht. Hier lag der Zugang zu der Welt der Odûn.

Das Ugnarmoor war selbst am helllichten Tag ein unheimlicher Ort. Auch Daragh zog es vor, ihm fernzubleiben. Es waren nicht die wilden Tiere, die den Gjalskern Angst vor dem Sumpf machten. Mit Wölfen, Schlangen und dem Ungeziefer kannten sich Daragh und Druan gut aus und fürchteten höchstens die Schädeleulen, die von großem Hass auf alle Durro-Dûn und Brenchi-Dûn getrieben wurden. *Sendboten der Mochûla* nannte Daragh sie. Er trug am Hinterkopf die Narbe von einem Angriff einer Eule. Damals war er noch ein Kind gewesen und hatte einen großen Respekt, ja geradezu eine gewisse Furcht, vor den Schädeleulen zurückbehalten.

Doch dieser Sumpf war den Gjalskern deshalb unheimlich, weil sie hier ihre Toten aufbewahrten. Die Mortakher ließen die Überreste der Verstorbenen an einer bestimmten Stelle in ein Moorloch hinab, wo sie verharren konnten, bis die Zeit der Wanderung nach Amanma Rudh gekommen war. Dann brachte man sie zum Meer, damit sie ihren Flug in Zwanfirs Reich Marthyr vollziehen konnten. An drei dieser Wanderungen nach Amanma Rudh hatte Druan schon teilgenommen, doch noch immer war es für ihn ein unheimliches Ereignis. Wenn es etwas gab, vor dem er sich fürchtete, dann war es die Totenwelt Zwanfirs. Sein Schwert konnte Geistern nichts anhaben, und alles, was nicht bluten konnte, jagte ihm einen Schauer über den Rücken. Das Ugnarmoor war ein Zugang zur Welt dieser Geister. Und das war es, was ihm und anderen Mortakhern Angst machte. Mit zehn Orks gleichzeitig hätte er es aufgenommen. Aber Geister ...

Verkrüppelte Bäume markierten den Weg durch den Sumpf zu dem Geisterpfad, den sie suchten. Druan ging hinter Daragh her, der zielsicher auf einen heiligen und nur

den Brenoch-Dûn bekannten Ort zusteuerte. Von dort aus sollte Druans eigentliche Reise beginnen, und je näher sie dieser Stelle kamen, desto nervöser wurde der junge Krieger.

*Ich hoffe, ihr Götter steht mir bei. In vielen Nächten habe ich zu euch gebetet. Nun helft mir, meine Suche zu überstehen. Andernfalls kehre ich in Zwanfirs Reich ein, kann euch nicht mehr anbeten und auch keine Orks erschlagen. Also schenke mir Kraft, Natûru-Gon, und du mir Weisheit, Sindarra ...*

Trotz seines stummen Gebets war Druan nicht wohl bei dem Gedanken an das Moor und seine Prüfung. Nicht alle Tierkrieger schafften es, die Krallessa, die Prüfung, zu überleben.

Sie waren auf dem Pfad nicht allein. Während Daragh sich nichts anmerken ließ und dem Weg zielsicher folgte, ohne sich ablenken zu lassen, blickte sich der nervöse Druan ab und an um. So erblickte er zwei kleine Finken, die trotz der einbrechenden Dunkelheit ein fröhliches Lied angestimmt hatten, und einen Molch, der in einen Brackwassertümpel verschwand, als er die beiden Menschen bemerkte.

Stumm betete Druan weiter zu Natûru-Gon, dem großen Mammut, und zu Yurriga, auf dass sie ihn bei der bevorstehenden Aufgabe begleiteten und beschützten. Druans Glaube war wie immer von großer Zuversicht geprägt und so beruhigte ihn das Gebet. Er glaubte fest daran, dass die Götter auf seiner Seite stehen würden. Selbst der überraschende Ruf einer Eule erschreckte ihn nicht mehr sonderlich, sodass er nur kurz von seinem Gebet abließ und sich schnell wieder mehr auf seine Umgebung konzentrierte.

Daragh blieb unvermittelt stehen, und Druans Muskeln spannten sich intuitiv an, als ob eine Bedrohung genau vor ihnen läge. Es wäre nicht das erste Mal, dass ihn ein Wildtier als lohnende Beute betrachtet hätte. Doch der Alte schien nicht deswegen angehalten zu haben. Offenbar hatte

Druan sich geirrt. Vor den beiden Männern lag eine Lichtung im Moor. Alte, verkrüppelte Eichen umsäumten einen moosbewachsenen Boden, mehrere kleinere Felsen lagen verstreut umher. Sie stammten von den Vorfahren der Gjalsker, den Gajka, die überall im Land seltsame Bauwerke zurückgelassen hatten. Man erzählte sich, dass sie mächtige Zauberer gewesen seien und selbst ihre Hinterlassenschaften noch Magie in sich bargen.

»Wir sind da«, war die schlichte Bemerkung Daraghs, bevor er damit begann, den Inhalt seines Lederbeutels auf einem der Steine zu entleeren.

Der junge Durro-Dûn hatte noch nie verstanden, was es mit den Zauberutensilien Daraghs auf sich hatte. Die seltsamen Steine und Knochensplitter, die Kräuter und getrockneten Pflanzen, die der Alte mit sich führte, schienen je nach Situation eine andere Wirkung und Bedeutung zu haben. Mal konnte er damit Wunden heilen, mal böse Geister oder den Bhalur, den Nebel, vertreiben. Auch wenn er ihn schon viele Jahre sehr gut kannte, hatte er dennoch nicht viel von dem Wissen des alten Schamanen um die Kraft Makkas und der Geister erfahren.

Der Brenoch-Dûn schaute sich die hingeworfenen Gegenstände an, wischte sie mit der Hand mehrmals durcheinander, als ob sie ihm die Sicht versperrten.

»Es ist so weit. Lege die Haut des Wolfes an«, befahl der Schamane. Druan gehorchte und holte das einzige weitere Kleidungsstück hervor, das er dabei hatte. Vor einigen Tagen war er auf die Jagd gegangen und hatte einen einsamen Wolf erlegt. Er wusste, dass er dies tun musste, damit der Große Madadh ihn in sein Reich lassen würde. Ohne selbst ein Wolf zu werden, konnte er den Pfad des Wolfes nicht betreten. Dennoch hatte er großes Bedauern empfunden, als er das Tier erlegte. Niemals vorher hatte er das Blut von Wölfen vergossen. Und doch war es unvermeidlich.

Der Brenoch-Dûn hatte am Fuß eines Felsens Platz genommen und stellte seine kleine Trommel vor sich hin. Dann stand er wieder auf und ging zu Druan.

»Die Zeit ist gekommen. Sobald Makkas Auge den höchsten Punkt des Himmels erreicht hat, musst du dich der Krallessa stellen. Du wirst dort entlanggehen müssen. Fürchte dich vor nichts, denn die Furcht wird dein Tod sein. Und nun trink!«

Er hatte einen Wasserschlauch hervorgeholt. Druan hatte bereits von anderen Durro-Dûn gehört, dass dies das Getränk der Durro-Dûn war. Es machte einem Krieger Mut und zugleich beruhigte es ihn. Der Schamane reichte ihm den Schlauch und wiederholte noch einmal seine Worte: »Trink nun. Trink.«

Druan nahm einen tiefen Schluck von dem würzigen und scharfen Getränk, das nach einer Art Beeren- oder Kräutersaft schmeckte. Nachdem er den Schlauch ausgetrunken hatte, gab er ihn Daragh zurück, der sich wieder vor seine Trommel setzte. Mit beiden Händen schlug er abwechselnd auf die Trommel und stimmte dabei einen monotonen Gesang an, ein Gebet zu den Göttern und Ahnengeistern in der alten Sprache der Gajka.

Druan stand noch immer an der gleichen Stelle, doch in seinem Magen breitete sich ein unangenehmes Gefühl aus, als ob ihm schlecht werden würde.

Das Auge Makkas hatte den Zenit erreicht, und als er nun Daragh ansah, gab dieser ihm mit einem Nicken zu verstehen, dass es Zeit war, zu gehen. Also machte er sich auf, den Pfad des Wolfes zu betreten, den einzigen anderen Weg, der zu dieser Lichtung führte, mitten durch das Moor. Die Schläge auf der Trommel hallten in seinen Ohren. Seine Haut war schweißnass, ein Zittern ging durch seinen Körper. Selbst seine Augenlider zuckten unablässig, begannen zu flattern. Fast schien es, als würde er einfach in sich zusammenfallen, doch er zwang sich, Schritt für