

Das Erwachen

Ngrik

Langsam wird Ngrik wach. In seinem Mund ein Geschmack nach altem Hühnerkäfig, der Kopf dröhnt und schmerzt, die Ohren pfeifen. Der ganze Leib ein Gefühl von Taubheit, als würde jede Bewegung mit Verzögerung passieren und nicht seine eigene sein.

Mühsam öffnet sich ein verklebtes Auge. Licht dringt durch Spalten und Ritzen des Stalls zu ihm durch und lässt ihn etwas erkennen.

Stroh. Stroh und Mist und eine Wand aus roh gezimmertem Holz.

Das Pfeifen in den Ohren lässt nach. Gackern ist zu hören, Gackern und Scharren.

Das Auge öffnet sich weiter. Ngrik wird klar wo der Geschmack nach altem Hühnerkäfig herrührt.

Er versucht, sich mit seinen Händen aufzustützen, doch hat er kein Gefühl in ihnen und kann sie nicht richtig nutzen. Beim Bewegen der Handgelenke bemerkt er einen Lederstrick, mit dem er, die Hände auf dem Rücken, gefesselt ist. Aber seine Beine kann er bewegen. Er rollt sich langsam auf den Rücken, dann richtet er sich schnell in eine sitzende Position auf. Starker Schmerz, seine Sicht verschwimmt kurz, klart wieder auf. Er schließt die Augen.

Sein Kopf dröhnt noch stärker. Langsam öffnet er ein Auge und blickt sich um. Sehen kann er nur den aus rohem Holz gezimmerten Innenraum der Hütte. Aus den Spalten und Ritzen des Daches dringt nicht mehr so viel Helligkeit wie vorher. Ein neuer Versuch sich aufzurichten, diesmal langsamer. Sein Kopf will schier zerspringen, aber diesmal wird es nicht schwarz um ihn herum. Schnaufend blickt er sich um. Ein halbes Dutzend Hühner, eine kleine Öffnung in der Wand auf Bodenhöhe, der Boden eine fest gestampfte Masse aus Hühnermist. Er lauscht und hört neben dem Gegacker der Hühner raue Stimmen hinter dem Holz, ebenso das charakteristische Knacken von brennendem Holz.

Mühsam richtet er sich auf, seine Beine versagen fast, als er aufsteht. Dann steht er, zwei Schritt groß, langes blondes doch verfilztes Haar, durchtrainiert und mit deutlich sichtbaren Muskeln. Er bewegt prüfend seinen Körper, bewegt seine Gliedmaßen soweit er kann, um Verletzungen zu erkennen. Sehen kann er an seinem Körper einen Haufen Blutergüsse. Seine Beine und sein nackter Leib sind über und über mit Mist und Kot verschmiert. Es ist kaum zu erkennen, wo Schmutz anfängt oder ein Bluterguss aufhört. Er fängt an, seine Arme so weit es geht zu bewegen und zu strecken. Er zieht und zerrt mit seinen Handgelenken an den Fesseln, um sie zu lockern.

Dann geht er in die Hocke, unter Schmerzen steigt er rückwärts über seine gefesselten Hände und grunzend vor Schmerz hebt er sie vor seinen Bauch.

Von draußen vernimmt Ngrik Stimmen. Die Sprache versteht er allerdings nicht. Die Stimmen sind kehlig, rau und tief. Ein plötzliches Auflachen klingt zutiefst böse und dreckig, ab und an ist auch ein Knurren und Schmatzen zu vernehmen.

Ngrik entspannt sich kurz und versucht dann weiter, seine Fesseln zu lockern. Seine Handgelenke bluten mittlerweile und befeuchten den Strick, welcher hierdurch geschmeidiger wird und sich weitet.

Die Fesseln werden nach und nach unter all der Anstrengung lockerer. Er bückt sich und stellt sich mit einem Fuß auf seinen linken Daumen. Ngrik beißt die Zähne zusammen und zieht seinen Daumen aus dem Gelenk. Vor Schmerz ächzt er kurz, richtet sich aber rasch wieder auf und streift die Fesseln erst über die linke Hand, dann auch vom rechten Handgelenk.

Er packt seinen Daumen und renkt ihn mit einem Knacken wieder ein. Nach einem kurzen Verschnaufen blickt er durch einen Ritz in der Holzwand des Stalles in Richtung Feuer. Er erblickt als erstes ein großes Lagerfeuer, an welchem drei Gestalten sitzen. Zwei haarige Orks in ungepflegten Kettenhemden und ein gewaltiger nackter Oger, der grade an dem Bein eines Menschen nagt.

Um den Hals hat der Oger einen Eisenring, an welchem eine lange Kette befestigt ist. Ein Ende der Kette hat einer der Orks neben sich auf dem Boden liegen.

Vor dem Oger liegt die Leiche eines Menschen, ein Bein ist abgerissen, eine kleine Blutlache breitet sich in Richtung des Feuers aus.

Hinter den Orks ist die Hütte des toten Mannes zu erkennen. Während der Oger schmatzend das Bein abnagt, unterhalten sich die Orks lautstark, kauen an Trockenfleisch und lassen einen Trinkschlauch kreisen. Neben ihnen im Boden stecken ihre großen gezackten Säbel, sogenannte Arbachs. In Köchern an ihren Seiten stecken Pfeile, die Bögen liegen achtlos auf dem Boden herum.

Ngrik überlegt. Seine Erinnerungen kehren zurück. Waren es vorher nicht fünf Orks die ihn überwältigten? Frunu muss mit ihm sein wenn er die Anzahl seiner Bewacher halbiert hat. Die Tür der Hütte schwingt knarrend langsam im Wind hin und her.

Ngrik geht zu der dem Feuer abgewandten Seite des kleinen Stalles und testet durch leichten Druck, ob ein paar der rohen Bretter nachgeben.

Orks

„Der Mensch winselte die ganze Zeit herum. Als wenn ich deren Sprache verstehen würde. Dieses Gejaule. Aber zum Glück hat Garthog hier“, der Ork deutet auf den Oger neben sich, „das beendet. Und das Schönste, jetzt hat er auch genug Futter und ich muss nicht noch selber was jagen!“ Der Ork nimmt einen tiefen Schluck aus dem Trinkschlauch und seufzt: „Ich kann diese ekelhaften Menschen ja wirklich nicht leiden, aber einen Schnaps können die brauen, da gibt es wirklich keinen Zweiten!“ Ein weiterer tiefer Schluck, der Schlauch geht weiter zum nächsten Ork, welcher sich ebenfalls bedient.

Der Oger nagt an dem Bein. Zufrieden beißt er die Zehen von dem Fuß ab. Krachend und schmatzend isst er weiter, reißt das Fleisch in großen Bissen vom Bein, während seine Zunge immer wieder genüsslich über die Lippen fährt.

Die Tür der Hütte schwingt erneut hin und her und knarrt leise im Wind.

Ein Ruck geht durch den Stall, die Hühner gackern erschrocken. Die beiden Orks schauen sich an, der größere von beiden macht eine ungeduldige Handbewegung in Richtung Hütte und lacht: „Da scheint jemand aufgewacht zu sein. Los, geh hin Taznak und klopfe das Fleisch für Garthog weich. Du weißt, er mag es zart!“ Der Ork lacht laut und dreckig.

Der kleinere verdreht die Augen und steht auf, kratzt sich ausgiebig im Schritt und knurrt genervt. Er zieht seinen Arbach aus der Erde und geht zum kleinen Stall.

Der Stall ruckelt noch einmal.

„Verdammte Menschen. Niemals hat man seine Ruhe, erschlagen sollte man sie - alle!“ Der Ork entriegelt die Tür und reißt sie auf.

In einer Wolke aus Federn fliegen ihm zwei Hühner entgegen, panisch mit den Flügeln schlagend und mit den Krallen voran. Der Ork lässt erschrocken seinen Arbach fallen und reißt seine Hände hoch, um die Augen zu schützen. Doch die Hühner kommen nicht allein. Direkt auf dem Fuße folgt ihnen eine Faust, welche direkt die Nase des Orks trifft. Blut spritzt als die Nase bricht.

Völlig überrascht und mit schmerzerfüllten Augen fasst der Ork sich an die Nase, als die zweite Faust Ngriks in einem Hieb von unten kommend seinen Unterleib trifft. Aus Reflex geht der Ork mit einem Grunzen in die Beuge.

Sein Kopf trifft genau auf ein Knie, das ihm bereits entgegen kommt und Taznak bricht wimmernd zusammen.

Ngrik tritt aus dem Stall heraus und hebt den Arbach auf.

Der größere der beiden Orks sieht seinen Kumpane stürzen und den Gefangenen nackt aus dem Dunkeln des Stalls ins Freie treten.

Der Ork zieht sich an der Kette hoch und nimmt seinen Arbach in die Hand. Dabei schreit er dem Oger zu: „Los Garthog! Fass!“

Der Oger richtet sich mit einem Grunzen auf und packt die angefressene Leiche, die vor ihm auf dem Boden liegt. Ein lautes Brüllen erklingt aus seinem Mund, als er seine Wut, seinen Hass und seinen Hunger dem Menschen entgegen schreit.

Ngrik

Ein ohrenbetäubendes Brüllen schallt Ngrik entgegen. Er schwingt seinen Arm mit dem Arbach, um ein Gefühl für die Balance der Waffe zu bekommen. Aufmerksam betrachtet Ngrik den Oger und den Ork. Der Ork lässt die Kette los, sagt etwas zu dem Oger und dieser stürmt heran. Dabei nutzt er die Leiche als Wurfgeschoss.

Ngrik springt im letzten Moment nach vorn, dem Oger entgegen, und rollt sich über den Rücken ab. Die Leiche fliegt über ihn hinweg. Mit einem hässlichen Klatschen schlägt diese auf die Wand des Hühnerstalls, welche die Wucht des Körpers nicht aushält und nachgibt. Teilweise wird die Wand eingerissen und eine Wolke aus Blut, Federn und gackernden, panischen Hühnern strömt aus dem Stall.

Als Ngrik sich zu Boden wirft, folgt ihm der Blick des Ogers.

Aber der Schwung seines Körpers lässt den Oger nicht mehr schnell genug bremsen, seine Unachtsamkeit trägt ihn strauchelnd und weiterhin lauthals brüllend in die Überreste des Stalles.

Ngrik kommt vor dem Ork wieder auf die Beine und kann grade noch den auf ihn herab sausenden Arbach des Orks über seinem Kopf parieren. Mit seiner linken Faust schlägt Ngrik nach dem Ork, welcher den Schlag aber gekonnt blockt.

Ngrik zieht das Bein hoch und rammt es mit aller Kraft in das Gemächt des Orks. Die zuvor hasserfüllten, bösen Augen weiten sich im Schmerz. Der Arbach fällt dem Ork aus der Hand.

Ngrik schlägt mit spitzen Fingern nach dem Kehlkopf des Orks, rammt seine Finger durch die Haut und reißt das, was er zu packen bekommt, aus dem Hals heraus. Blut spritzt, der Ork sinkt röchelnd zu Boden. An den Hauern des sterbenden Orks reißt Ngrik sich den Handrücken auf.

Derweil kommt brüllend der Oger wieder auf die Beine und zerlegt dabei die letzten stehenden Reste des Stalls. Wieder nimmt er den nunmehr völlig zerschmetterten Leichnam des Mannes auf und schleudert ihn auf Ngrik, just in dem Moment als Ngrik dem Ork den Kehlkopf herausreißt.

Der Leichnam trifft Ngrik, welcher nicht mehr schnell genug ausweichen kann und wirft ihn um. Der Aufprall drückt ihm die Luft aus den Lungen. Kurzzeitig wird ihm schwarz vor den Augen und er verliert den Arbach aus der Hand.

Als er sich aufrichtet und blind vor Eile nach der verlorenen Klinge tastet, finden seine Finger einen Trinkschlauch aus dem Flüssigkeit rinnt, welche sofort in der Wunde seiner Hand brennt.

Mit aller Macht wirft Ngrik den Trinkschlauch in Richtung des Ogers und trifft. Der Schlauch reißt und die Flüssigkeit spritzt über den Oger. Als sie in die Augen des Ogers gelangt, brüllt dieser noch lauter und reibt sich mit seinen Händen durch die Augen.

Zeit genug für Ngrik, mittlerweile hat er den Arbach erblickt, ergreift ihn und erhebt sich. Vorsichtig geht er in Kampfposition, sieht wie der Oger sich die Augen reibt. Da kommt ihm eine Idee.

Er nimmt einen brennenden Scheit aus den Flammen des Feuers und wirft ihn auf den Oger.

Sofort steht der Alkohol in Flammen, der Oger gerät in Panik, als er realisiert was passiert. In seiner Angst rennt er los, doch Ngrik springt hinterher und rammt seinen Arbach durch ein Kettenglied in der Kette des Ogers hindurch bis tief in den Boden. Ngrik stützt seinen Hieb zusätzlich mit seinem Körpergewicht, um die Klinge tief in die Erde zu bohren.

Der Oger rennt, die Kette spannt sich. Die Masse des Ogers trägt die Beine nach vorne, hält ihn aber am Hals abrupt fest und der Oger stürzt rücklings zu Boden. Durch die waltenden Kräfte biegt sich der Arbach, bis er dann schließlich bricht.

Diesmal treibt der Aufprall dem Oger die Luft aus den Lungen.

Schreiend und Brüllend liegt der Oger auf dem Rücken und versucht, die Flammen auszuschlagen.

Ngrik hechtet neben den Kopf des Ogers und rammt die Reste des Arbachs direkt in das linke Auge des Ogers. Er schiebt die gebrochene Klinge bis tief in das Gehirn.

Aufheulend greift der Oger nach dem Griff der Waffe, schlägt dabei Ngrik von sich. Hirn und Blut quellen aus dem Loch.

Das Toben wird langsamer, der Oger wird still.

Ngrik rollt über den Boden und atmet aus, die Welt wird schwarz.

Zwerg

Rumpelnd poltert der Wagen über den Pfad. Die Praiosscheibe setzt den Abstieg fort, Mada ist am Himmel bereits zu erkennen. Gezogen wird der Karren von zwei Eseln. Auf dem Kutschbock, wobei man es eher Kutschersessel nennen muss, sitzt ein zufrieden ausschauender Zwerg. Im Mund hat er eine Pfeife, an der er gerade tief und genüsslich zieht. Rauchschwaden ziehen aus Nase und Mund, als er entspannt und seufzend ausatmet. Neben ihm ist eine Zwergenskaya am Wagen befestigt, ein Bierhumpen steckt in einer montierten Halterung am Kutschbock. Eine Armbrust ist auf der anderen Seite des Kutschersessels befestigt. An der Rückenlehne ist auf einem Kleiderbügel ein Kettenhemd aufgehängt. Auf dem Kopf trägt der Zwerg einen Schlapphut aus Leder, an welchen lässig eine Seite hochgeklappt ist und an dem eine

Hahnenfeder steckt. Die roten, langen, dicken Barthaare sind geflochten und hinter den Gürtel gestopft. Über seinen runden Bauch (ein Zwerg ohne Bauch ist ein Krüppel, sagt dieser Zwerg gerne) fließt, ganz untypisch für einen Zwerg, ein langer, gestrickter, warmer Wollpullover. Seine Beine stecken in einer Lederhose, die Füße in hohen schweren Lederstiefeln mit Stahlbeschlagen.

Lässig in sein komfortables Sitzmöbel gefläzt und abwechselnd an der Pfeife ziehend und einen tiefen Schluck aus dem Humpen nehmend, rumpelt dieser Zwerg nun also über den Pfad seinem Ziel entgegen. Er hofft auf ein kleines nettes Dorf mit vielen emsigen Bewohnern und einer hervorragenden Schänke.

Der Gesang der Vögel verstummt plötzlich. „Es ist verdächtig leise geworden“, denkt sich der Zwerg. Auch die beiden Esel, Humpen und Fässchen genannt, werden sichtlich nervös. Die Ohren zucken und die beiden Esel bleiben stehen. Jetzt mag natürlich der Eindruck entstehen, Esel seien dumm und störrisch, doch ist das nicht wahr. Esel sind sogar ausgesprochen intelligent, und denken erst einmal selber nach, bevor sie etwas tun (oder lassen).

Arthag, so heißt der Zwerg, hat schon lange gelernt, sich auf die Wahrnehmung seiner Esel zu verlassen. Schließlich hat er gelernt, dass sie gescheiter sind als mancher Mensch oder gar Zwerg.

Seufzend stellt er seinen Humpen in die Halterung und legt die Pfeife daneben. Er wirft einen Blick auf sein Kettenhemd, packt es und legt es auf seinen Sessel, zuerst steckt er die Arme hinein, dann hebt er es über den Kopf, um es herabgleiten zu lassen. Dabei fegt er in der Eile den Hut von seinem Kopf. Das Kettenhemd gleitet aber nicht in einem Schwung herunter, sondern bleibt teilweise an den Maschen des weiten Wollpullovers hängen. Also beginnt er nun mit dem, wie er es nennt, Kettentanz, so lange bis das Kettenhemd an ihm herabhängt. Schnell wickelt er sich einen breiten Ledergürtel um den Leib. Dann hängt er sich seine Axt an eben diesen. Unter seinem Kutschersessel zieht er einen Rundschild hervor, darauf abgebildet ein großer Bierhumpen, und wirft ihn sich über eine Schulter auf den Rücken. Dann nimmt er seine Armbrust in die Hand und springt vom Kutschbock. Als er gerade einen Bolzen in seine Armbrust eingelegt hat, hört er wildes Gebrüll aus dem Wald zu seiner Rechten.

Seufzend dreht Arthag sich zu seinen beiden Eseln. „Fässchen und Humpen, passt mir gut auf den Wagen auf, ich muss dort mal nach dem Rechten sehen!“

Erneut ertönt ein ohrenbetäubendes Brüllen. Der Zwerg seufzt erneut und setzt sich seinen Hut wieder auf. Er bewegt sich auf den Wald zu.

Arthag ist zwar nicht der beste Schleicher vor Angrosch, aber er gibt sich redlich Mühe. Aufmerksam und achtsam geht er in den Wald hinein.

Taznak

Zuerst nimmt er nur ein Klingeln und Rasseln, wie von den Fußbändern der Sklaven oder der Knochenrassel des Schamanen wahr. Die Geräusche in seinen Ohren verändern sich nur langsam in ein schrilles Krächzen, wie von einem Schwarm Raben. Die Geräusche sind aber nicht das Einzige was er wahrnimmt. Sein ganzer Kopf schmerzt, als wäre damit eine dicke Eichentür eingeschlagen worden oder als hätte ein Schmied ihn als Amboss missbraucht.

Mühsam öffnet er ein Auge und sieht doch nur gleißende Helligkeit, der Kopf schmerzt noch stärker, er scheint gar zu zerspringen. Die Welt beginnt sich zu drehen, obwohl er sich am Boden festhält, nein festklammert. Sein Magen beginnt zu rumoren, der ganze Körper schüttelt sich und von einem brodelnden, fast spastischen Husten begleitet, kotzt Taznak Blut und Galle durch Mund und auch durch die gebrochene Nase. Mühselig, unter großen Würgen und weiterem Husten, richtet Taznak sich langsam und schwankend auf die Knie. Er fasst mit seinen pelzigen Händen an den Kopf und hält sich den Schädel, während die Welt sich beruhigt und nicht mehr schwankt und wirbelt.

„Bei Brazoragh, welch verfluchter Kopfschmerz!“, denkt Taznak bei sich. Grunzend und blinzelnd richtet Taznak sich weiter auf seinen wackeligen Beinen auf. Ganz, ganz langsam streckt er seinen Rücken und hört seine Wirbel knacken.

Doch Plötzlich knackt es auch direkt vor ihm. Stöhnend öffnet er die Augen und blickt direkt auf einen rothaarigen dicken Zwerg, der vor ihm steht.

Seine Pupillen weiten sich erst vor Schreck, weiten sich dann noch mehr, als sie sich auf die Spitze eines Bolzens in einer gespannten Armbrust fokussieren.

Die Augen wandern weiter, nun zu dem Gesicht des Zwergs.

„Zwerge, mit denen kann man verhandeln, für Gold tun die alles!“ denkt Taznak bei sich und hebt die Hände.

„Freund Zwerg!“ radebrecht Taznak in seinen paar Brocken Garethi: „Kampf nein, Taznak“, damit deutet er mit einem Finger auf sich selber,: „Taznak Freund! Taznak Freund!“

Der Zwerg hebt erstaunt eine Braue und sagt: „Hinknien Freund Taznak, hinknien.“

Taznak fällt auf die Knie. Sofort ist der Zwerg bei ihm.

Taznak sieht den Griff der Armbrust näher kommen und spürt einen starken Ruck an seinem Kopf. Er will noch abwehrend eine Hand heben, doch er ist zu langsam und das Licht verlischt wieder vor seinen Augen und er sackt zu Boden.

Ngrik

Mit einem Husten wird Ngrik wach, sein Leib krümmt sich. Er will die Hand zum Mund führen, kann sie aber wieder nicht bewegen. Er dreht sich zur Seite und hustet stärker, seine

gebundenen Arme und Beine zucken. Mit dem Ausspucken eines großen Schleimbrockens endet das Husten.

Stöhnend blickt Ngrik sich um. Er sieht die Leiche des Ogers und eines Orks, die Reste des Hühnerstalls, in der noch immer einzelne Hühner herum wuseln und picken, sowie die Hütte mit offener Tür. Sein Blick wandert langsam weiter.

In der Nähe steht eine kleine Kutsche, an der vorne zwei Esel angespannt sind, welche am erreichbaren Gras mümmeln. Direkt vor dem Wagen auf dem Boden liegt ein gefesselter und bewusstloser Ork. Arme und Beine sind auf dem Rücken gebunden.

Dahinter sieht er einen rothaarigen, fülligen Zwerg auf dem Boden sitzen, eine Pfeife im Mund und aufmerksam zu ihm herüberblicken. „Tag!“ sagt der Zwerg: „Du solltest mir mal erklären, was aus deiner Sicht hier los ist oder los war.“ Der Zwerg steht seufzend auf, Ngrik schaut ihm schweigend zu.

„Weißt du, ich komme grade aus Uhdenberg und habe eigentlich keine große Lust darauf hier zu sein. Lieber wäre ich irgendwo in einem gemütlichen Gasthaus, würde dort ein klein wenig Bier trinken und ein leckeres Essen der lokalen Küche verspeisen. Daran hätte ich jetzt so richtig Freude und könnte es genießen. Aber, ich bin hier und schweife ab. Nun höre ich lieber zu. Also?“ Der Zwerg nimmt die Armbrust, die auf dem Boden liegt, in die Hand und richtet sie wie beiläufig auf Ngrik.

Ngrik räuspert sich und spricht dann mit rauer und trockener Stimme. „Mein Name ist Ngrik und ich bin ein Frunuger aus dem Norden vom Stamm der Eisäxte. Ich bin auf der Suche nach einer Axt meiner Vorfahren mit Namen Bluttrinker, beseelt von einem Geist, geschmiedet von einem mächtigen Zauberschmied meines Volkes vor vielen Wintern.

Man sagt diese Axt würde von Blut zehren und den Träger in einen Kampfrausch fallen lassen, um die Feinde zu besiegen. Und jetzt, wo im Norden immer mehr Gegner auftauchen, braucht mein Stamm jede Hilfe, die er bekommen kann. Darum bin ich auf der Suche. Der letzte Träger der Axt zog, so sagen die Geschichten meines Volkes, mit der Axt von dannen, er sagte, die Gefahr, die von der Axt ausgehe, sei zu groß. Meine Suche nach dieser Waffe währt schon lange und meine letzte Spur führte mich zu dieser Hütte. Doch war der Besitzer bereits erschlagen und dieser Ort von Orks besetzt. Ich war zu spät und versagte bei dieser Prüfung die Frunu mir auferlegt hatte, denn die Orks fingen und banden mich, um mich an ihren Oger zu verfüttern. Ich konnte mich befreien, aber der Versuch zu fliehen schlug fehl, sodass ich hier wieder gefesselt vor dir liege. Nun frage ich mich, wo die anderen Orks sind. Ich sehe nur zwei Orks und den Oger hier, es waren aber ursprünglich fünf dieser stinkenden Bastarde.“

„So so, die Axt deiner Vorväter, wie? Nun, ich als Zwerg kann verstehen, dass du auf der Suche bist. Was ich nicht verstehen kann ist, wie eine solche Axt in den Besitz eines Menschen hätte gelangen sollen, der einsam und verlassen im Wald haust.

Aber, ich will nicht unhöflich sein und mich ebenfalls vorstellen. Mein Name ist Arthag Böbeli, ein Zwerg des Hügelvolkes aus dem schönen Angmar. Ich bin auf einer kulinarischen Reise durch die Reiche Aventuriens und will dabei noch ein paar Jahre geschmacklich etwas erleben, bevor ich mich daheim zur Ruhe setze.

Wenn du mir bei deinen Vorfahren und deinem Frunu schwörst mir nichts zu tun, befreie ich dich von deinen Fesseln, damit wir uns weiter in Ruhe und bequem unterhalten können.“

Ngrik schaut Arthag lange an, dann nickt er und spricht: „So sei es, bei Frunu, ich werde dir nichts tun!“

Der Zwerg kommt näher, Ngrik dreht sich und Arthag löst die Fesseln. Dabei sagt er: „So gefällt mir das. Ich denke du musst durstig sein. Ich hohle Dir gleich einen schönen Schluck Bier aus meinem Reisefass und ich denke etwas zum essen wäre auch gut. Dann kommst du bestimmt auch bald wieder zu Kräften. Verzeih bitte, dass ich dich fesseln musste, aber ich treffe selten auf nackte Menschen inmitten eines Blutbades und bin dann doch eher ein klein wenig vorsichtig.“

Ngrik murmelt Arthag einen fast unverständlichen Dank entgegen. Dieser dreht sich zum Wagen und steigt auf die Ladefläche, um in einer Truhe zu wühlen. Der Mensch reibt sich Hand- und Fußgelenke während er dem kramenden Zwerg lauscht. „Weißt du Ngrik, es ist eher unüblich nackt durch die Gegend zu laufen, du hast allerdings, so muss ich doch feststellen, eine andere Kleidungsgröße als ich. Würde dir gegebenenfalls diese Decke erst mal...“

Ein widerliches Knirschen ist zu hören. Arthag springt auf dem Wagen auf, in der linken Hand eine Decke, in der rechten seine Axt und schaut sich erschrocken um. Er erblickt Ngrik der über den Ork gebeugt ist. Der Kopf des Orks ist unnatürlich weit gedreht, der Körper total erschlaft.

Ngrik schaut zu Arthag, schweigend und mit hartem grimmigen Blick. Arthag erwidert den Blick. Sie schweigen sich an, bis Arthag dann schließlich resigniert seufzt und nickt.

„... ähm, würde Dir gegebenenfalls erst einmal diese Decke reichen bis wir Deine Sachen wieder gefunden haben?“ Ngrik nickt nur wortlos.

Arthag wirft ihm die Decke zu und bückt sich kopfschüttelnd wieder nach unten, um in der Truhe zu suchen. Er hofft nur, er ist nicht zu vertrauensselig. Menschen sind einfach seltsam.

Ngrik hat sich die Decke um den Leib gewickelt, um seine Blöße zu bedecken. Den letzten Arbach der Orks hat er an sich genommen, genauso wie einen der Bögen. Die Orks zu durchsuchen hatte nichts weiteres zutage gefördert, als ein paar Kreuzer und Proviant in fester sowie in flüssiger Form. Zusammen mit einem Humpen Bier des Zwerges reichte es allerdings, um Ngrik zu stärken.

Von seiner Kleidung und Ausrüstung waren nur noch verkohlte Überreste zu finden.

Der Zwerg legt schweigend Feuerholz nach und setzt sich zu ihm, als Ngrik zu sprechen beginnt.

„Ich danke Dir Freund Arthag. Du hast mein Leben gerettet. Ich stehe in deiner Schuld. Ich bin mir nicht sicher, ob ich Dir ebenso geholfen hätte.“ Arthag blickt zu Ngrik und rutscht unbewusst ein kleines Stück ab. „Sag mir mal Ngrik, wie kommst du darauf, dass dieser Mensch hier an die Axt deines Stammes gekommen sein soll?“

„Weißt Du, auch ich war in Uhdenberg, zechte und sprach viele Abende mit verschiedenen Söldnern der Uhdenberger Legion.“

Die Söldner erzählten unter anderem von einem Kameraden aus alten Tagen, einem Doppelsöldner und Berserker. Bewaffnet war er mit einer zweihändigen Streitaxt. Sein Name lautete Mohnfred oder einfach der wilde Mo. Immer stand er in Kämpfen und Scharmützeln in vorderster Reihe. Er soll viele Feinde erschlagen haben. Lauthals schreiend, nach dem Blut der Gegner dürstend. Bei seiner letzten Schlacht ergaben sich dann die Gegner. Mohnfred jedoch erschlug Sie alle ohne Ausnahme. Sogar zwei seiner Kameraden, die ihn von diesem Blutbad abhalten wollten. Direkt am nächsten Tag nahm er seinen letzten Sold, sagte seinen Kameraden Lebewohl und zog weg.“

Arthag hatte bei der Erzählung wortlos zugehört, und bedeutete Ngrik mit einem Nicken in seiner Erzählung fortzufahren.

„Dann hörte ich andere Geschichten von Bauern aus dem nördlichen Uhdenberger Umland über einen Eremiten im Wald, bekannt unter dem Namen der alte Mo, der seinen Lebensunterhalt mit der Köhlerei verdiente. Die Bauern hätten Angst vor ihm, da er oft mit einer riesigen Axt und bösem Blick durch die Wälder streifen solle. Und genau diesen Mo oder Mohnfred, wie ich vermutete, habe ich gesucht. Ich bin, bei Frunu, wohl nicht der erste, der ihn fand.“

Der Mann ist tot, er kann uns nichts mehr erzählen und eine Axt ist auch nicht zu sehen.“

Ngrik macht ein grimmiges Gesicht. Arthag erhebt sich, nimmt seine Armbrust, spannt sie erneut und legt einen Bolzen ein.

„Also ich sehe das so Ngrik. Entweder haben die Orks die Axt und sind über alle Berge. Das glaube ich allerdings nicht, schließlich beweisen deine drei Freunde eher,“ dabei deutet

Arthag auf die Leichen der beiden Orks und des Ogers „dass die Orks hier ein Lager aufgemacht haben und wir uns auf baldigen Besuch gefasst machen dürfen.“

Orks

Die drei Orkjäger waren bei der Jagd erfolgreich. Gorg und seine beiden Kumpane hatten einen kapitalen Eber aufgespürt. Sie schlichen sich an den Eber heran, zielten mit Pfeil und Bogen und schossen. Alle drei trafen sie und sofort machte sich das waidwunde Tier auf die Flucht über viele Meilen hinweg. Doch Gorg war der erfahrenste Jäger seines Stammes. Es war ihm ein leichtes der Spur aus Blut hier, gebogenen Pflanzen dort und dann wieder Tierspuren zu folgen. Letztlich konnten sie den Eber stellen. Das warme Blut tranken sie sofort, auch das Herz verzehrte Gorg mit seinen Begleitern roh. Dann, nachdem der Eber fachgerecht ausgenommen worden war, machten sie sich mit ihrer Beute auf den Rückweg zu ihrem Lager. Bald schon würde es ein Festmahl geben. Zusammen würden sie alle am Feuer sitzen, das Fleisch des Ebers rösten und auf ihre Erfolge und Pläne anstoßen. Und auch mit diesem großen, weißhaarigen Menschen würden sie noch ihren Spaß haben. Alle verabscheuten sie die Menschen, diese elenden Glatthäute. Und genau diesem einen Menschen würden sie sehr genau zeigen, wie sehr sie dieses Volk hassten. Oh ja. Gorg grinste breit. Vor Schmerz würde er winseln, während sie ihn fachgerecht, blutig und langsam zu Ehren Tairachs zerlegten. Danach würden seine Überreste an den Oger verfüttern und sie weiter auf die Jagd gehen. Noch ein paar Weibchen dieser Glatthäute gefangen nehmen, um sie als Sklaven zu verkaufen. Der Häuptling und der Schamane seines Stammes würden Augen machen und ihn, Gorg, in die Reihe der Großen Stammeskrieger aufnehmen. Oder aber, er würde den Häuptling direkt herausfordern und besiegen. Ja. Diese Idee gefiel Gorg noch viel besser. Dann könnte er über alle Weibchen bestimmen. Sein Lächeln wurde breiter. Auf sein kurz gebelltes Kommando hin verfielen die zwei Orkjäger und er in einen Trab. Die Rache würde sein werden. Schon bald.

Arthag

Arthag geht wieder zu seinen Eseln, noch einmal um seinen Wagen herum und inspiziert sowohl Wagen und Ladung als auch die Tiere. Natürlich ist alles immer noch in Schuss, genauso wie die zwei Male zuvor. Er hatte es nicht mehr mit Ngrik in der Hütte aushalten können.

Ngrik durchsucht derweil noch immer das Zuhause des Toten. Außer den mit groben Strichen an die Hüttenwand gezeichneten Bildern einer Streitaxt sowie einer großen Kartoffelkiste,

weiteren Vorratsbehältern, einem kleinen Kamin und einem kargen Bett haben sie nichts gefunden.

Aus der Hütte ertönt wieder das laute Fluchen Ngriks. Immer wütender ist der Mensch geworden, sodass Arthag für sich entschieden hatte hinauszugehen.

„Zum Glück,“ denkt Arthag bei sich „muss ich nach den Tieren schauen. Und Wache halten kann auch nicht schaden. Und sowieso, Appetit habe ich auch.“

Plötzlich fliegt ein Korb im hohen Bogen aus der Hütte. Als er den Boden erreicht, verteilen sich die in ihm enthaltenen Äpfel über den gesamten Platz. Fässchen und Humpen freuen sich und fressen genussvoll die Äpfel, die ihnen direkt vor die Hufe kullern. Als nächstes folgt ein grob gezimmerter Stuhl. Ngrik flucht noch lauter: „Verdammter gelber Schnee!“ Sein Schimpfen geht über in ein lautes Ächzen. Mit einem lauten Stöhnen fliegt sodann die schwere Kartoffelkiste aus der Hütte. Holz splittert und Kartoffeln rollen über den Boden. Arthag reißt ungläubig seine Augen auf. „Beim Barte der Vorfahren. Ngrik, komm schnell, sieh Dir das an!“ Schnaubend, mit einer dicken Zornesader auf der Stirn, stapft Ngrik ins Freie. Auch er stutzt, als er sieht, was inmitten der Überreste der Kartoffelkiste zu sehen ist. Dann beginnt er aus vollem Herzen zu lachen.

Arthag stimmt ein und schüttelt beim Lachen ungläubig den Kopf. Wahrlich, eine Axt in einer Kartoffelkiste zu verstecken, darauf können wirklich nur Menschen kommen.

Gorg

Fast haben sie ihr Lager erreicht. Wie so oft scheint auch dieses mal der Rückweg kürzer zu sein. Kurz vor der Hütte hören sie plötzlich ein lautes Rumpsen, gefolgt von einem Ruf. Es schallt lautes Gelächter durch den Wald, erreicht die Ohren der Orks. Sofort gleitet die Jagdbeute lautlos zu Boden. Die Orks fächern in eine leicht versetzte Formation auf und nehmen ihre Bögen zur Hand. Gorg, an der Spitze der drei Orks, hebt seine rechte zur Faust geballte Hand, spreizt dann die Finger. Seine beiden Begleiter schwärmen aus und gemeinsam rücken sie in einer Linie weiter in Richtung der kleinen Lichtung und der Hütte vor. Am Rand der Lichtung halten sie inne und betrachten erstaunt das Bild, das sich ihnen bietet.

Inmitten des Lagers steht ein kleiner Wagen mit zwei grauen Eseln, die gerade jeweils einen Apfel im Maul haben und mit sichtlichen Genuss kauen.

Sie sehen die zur Seite geschleiften leblosen Leiber ihrer Begleiter. Gorg zieht ärgerlich seine Stirn in Falten. Er hatte gewusst, dass die beiden Orks, die er zur Wache abkommandierte, zu blöde waren, um ein an einem Stecken festgebundenes Orklandkarnickel zu jagen, aber für so dumm, sich von einem gefesselten Menschen erschlagen zu lassen, hatte er sie wirklich nicht gehalten. „Diese weißhaarige

Glatthaut muss mit einem Dämonen im Bunde sein, so einfach, wie ich ihn überwältigen konnte", denkt Gorg. Da tritt ein rothaariger, dicklicher Zwerg mit einer Axt am Gürtel und einem auf den Rücken gebundenen Schild, der sich vor Lachen den Bauch hält, in sein Blickfeld. Von den Kriegern der Zwerge hatte Gorg schon oft gehört, dass sie für die Schlacht leben und ihren Sinn darin sehen, so viele Gegner wie möglich zu erschlagen. „Von wegen Dämon. Es muss dieser Zwergenkrieger gewesen sein. Wie er die toten Krieger durch sein Gelächter verhöhnt. Sein Tod wird mich ehren!" Gork blickt nach rechts und links, gibt seinen beiden Begleitern ein Zeichen. Alle legen Pfeile auf. Die Bögen richten sich auf den Zwerg.

Arthag

Tränen laufen ihm über das Gesicht. Als er Ngriks puterrotes Gesicht sieht, welchen es vor Lachen schüttelt, kann Arthag sich nicht mehr aufrecht halten. Lachend fällt er zu Boden und hält sich seinen mittlerweile schmerzenden Bauch, als plötzlich drei Pfeile über ihn hinweg sausen. Sofort ist das Lachen verschwunden und schneller als er es sich selber zugetraut hätte, zieht Arthag sein Schild vom Rücken in die Hand und ruft Ngrik: "Obacht!" zu.

Doch Ngrik hat die Pfeile ebenfalls gesehen und ist bereits in Bewegung. Reflexartig springt er zu der Axt, die im Boden steckt und reißt sie an sich. Bei seinem Spurt löst sich die Decke und nackt, wie Frunu ihn schuf, rennt er schreiend und die Axt schwingend den für ihn noch unsichtbaren Gegnern entgegen.

Arthag springt wieder auf seine Beine und rennt Ngrik hinterher. Erneut schießen Pfeile aus dem Gebüsch auf die beiden zu. Jetzt wo er weiß, wohin er schauen muss, sieht Arthag auch die Orks. Zwei der Pfeile sind auf Arthag gezielt, einer trifft seinen Schild, der andere Pfeil bohrt sich direkt in seine Wade und Arthag strauchelt ob des unerwarteten Schmerzes. Er sieht, wie der dritte Pfeil Ngrik in den linken Oberarm trifft. Blut spritzt hervor, trifft auf die Axt und ... verschwindet darin.

Ngrik rennt weiter auf den Gegner zu, beginnt urtümlich und wild zu schreien. Seine Muskeln scheinen anzuschwellen und die Adern an den Armen treten dick und dunkel hervor.

Ngrik

Aus den Augenwinkeln sieht Ngrik Pfeile aus dem Gebüsch direkt auf Arthag zuschießen. Wie von Frunu geleitet, lässt sich Arthag zu Boden fallen, der einzigen Möglichkeit, die verbleibt, um den Pfeilen auszuweichen. „Hinter dem dicken Bauch muss ein meisterhafter Kämpfer stecken!" denkt Ngrik

als letzten klaren Gedanken, bevor seine Reflexe die Kontrolle übernehmen.

Er springt direkt zur Streitaxt und reißt sie an sich. Mit der anderen Hand löst er derweil die Decke, damit seine Bewegungsfreiheit nicht eingeschränkt ist. Im Lauf schwingt er die Axt, auch dieses Mal wieder, um ein Gefühl für die Waffe zu bekommen. Er erblickt nun auch die drei Orks, die schnell und sicher neue Pfeile auflegen, zielen und schießen. Ein Pfeil fliegt direkt auf ihn zu und trifft ihn in den Oberarm. Blut spritzt auf die Axt und verschwindet, wie von einem trockenen Schwamm aufgesogen, in ihr. Der Griff der Streitaxt scheint sich leicht zu drehen, Stacheln bohren sich in seine Handflächen.

Noch nie gefühlter Schmerz strahlt von seinen Handflächen in die Arme, sie werden taub, Blut wird herausgesaugt. Sein Herz beginnt zu rasen und die Welt vor Ngriks Augen verschwimmt in roten Farben. Von plötzlich auftauchender Wut und Hass überwältigt, stößt er einen ohrenbetäubenden, urtümlichen und wilden Kriegsschrei aus.

Arthag

Mit einem Satz, den Arthag keinem Menschen zugetraut hätte, springt Ngrik in das Gebüsch. Schon beim Sprung holt er beidhändig weit über seinen Kopf aus und schmettert die Axt nach unten. Ein schmatzendes Geräusch ertönt, ein Schrei beginnt und erstirbt genauso rasch. Der Körper des Orks sinkt auf die Knie und zieht die Axt mit nach unten. Ngrik setzt seinen Fuß auf die Schulter des Orks und mit dem Krachen von Knochen löst sie sich schließlich. Ngrik hebt die Streitaxt über seinen Kopf und schreit wie von Sinnen den Orks seinen Triumph entgegen.

Arthag rappelt sich wieder auf und humpelt so schnell er kann auf die zwei verbliebenen Orks zu. Diese lassen ihre Bögen fallen und greifen zu ihren Waffen, um sich Ngrik im Nahkampf entgegen zu stellen. Einer greift zu einem Speer, der neben ihm im Boden steckt, der andere zu einem Arbach an seiner Seite.

Arthag sieht von der Seite wie Ngriks Gesicht sich zu einem grausamen Abbild eines Lächelns verzieht. Sein Körper ist mit Blut und Knochensplintern bespritzt, er schaut aus wie eine Gestalt aus den Niederhöllen, gemacht um Albträume zu bringen. Die Axt wirbelt in seinen Händen, fast wie ein Schild aus Stahl scheint es, so schnell wirbelt er sie herum. Der Ork mit dem Speer springt vor, versucht mit seiner Waffe Ngrik zu treffen. Dieser tänzelt einen Schritt zur Seite, macht dann einen blitzschnellen Ausfallschritt nach vorn. Die Streitaxt kreist, einem stählernen Schemen gleich, durch die Luft, zerteilt erst Holz, dann Haut, dann Knochen.

Ohne einen Laut auszustoßen gleitet der Ork langsam zu Boden. Ngrik steigt lachend über ihn hinweg, auf den letzten der Orks zu.

Sichtlich erschüttert und mit vor Angst geweiteten Augen wendet sich der Ork von dem Menschen ab. Er springt direkt durch seine alte Deckung in Richtung Arthag. Die nackte Panik in den Augen, Geifer rinnt ihm aus dem Mundwinkel, beginnt der Ork zu rennen. Als er Arthag erblickt versucht er noch auszuweichen, doch plötzlich sackt sein Leib mit einem Ruck nach unten. Mit einem lauten Krachen und einem großen Schwall von Blut kommt ein Axtblatt aus seiner Brust hervor.

Der Ork stürzt direkt vor dem erschrockenen und erstarrten Arthag auf den Boden, die Axt steckt ihm im Rücken, der Griff noch in Ngriks Händen.

Ngriks blutunterlaufene Augen mustern Arthag, welcher starr vor Entsetzen direkt vor ihm steht. Erkennen ringt in seinen Augen mit Wahnsinn. Die Zähne fest zusammengepresst, mit einem vor Anspannung zitternden Körper, lösen sich Ngriks Hände mit einem Reißen vom Griff der Streitaxt. Aus den Handflächen rinnt Blut. Arthag kann sehen wie sich langsam viele kleine Stacheln in den Griff der Axt zurückziehen.

Mit einem Stöhnen sinkt Ngrik auf die Knie und murmelt etwas. „Endlich!“ versteht Arthag, dann schließt Ngrik total erschöpft die Augen und gleitet auf den Boden, direkt neben dem Ork.

Als Arthag sich wieder rühren kann und zu Ngrik stürzt, bemerkt er, dass dieser tief und fest eingeschlafen ist. Während er die Wunden des Menschen versorgt, denkt Arthag wieder, wie seltsam die Menschen doch allesamt sind.