

Der Moloch

Was wäre wenn..

Von FluseWischmop

Prolog: Einleitung

Der Moloch

Dies ist eine Welt, die schon seit ihrem Anbeginn von Kriegen heimgesucht wurde. Eine Welt, deren Geschichte durch Konflikte bestimmt wurde. Doch eine Ära war schrecklicher, tödlicher und vernichtender als alle Anderen: Das verlorene Jahrtausend.

Nach unzähligen Jahren, in welchen sich die Völker der jungen Welt ununterbrochen bekriegt hatten, erstand eine Macht, die selbst die grausamen Orks so sehr fürchteten, das sie sich mit ihren Erzfeinden verbündeten: Das schwarze Reich des Erzmagiers Caradoon.

Hatten die Stämme der Orks und die anderen bösen Rassen mit den Elfen, den Zwergen und den Menschen im Krieg gelegen, so war dies nicht ohne Grund geschehen. Es gab zu viele Unterschiede in der Natur der einzelnen Völker, territoriale Konflikte, Gier oder manchmal auch nur altverwurzelten Hass. Doch die Gegner konnten die Beweggründe der Anderen erkennen. Es gab manchmal Phasen der Ruhe, des Handels, der Entwicklung und sogar Waffenstillstände. Doch der Erzmagier war anders. Niemand wusste um seine Herkunft und über seine Vergangenheit wurde nur gemunkelt, doch eins war gewiss: niemals war ein anderer so weit auf den Pfaden der Dunkelheit gewandelt und hatte es unbeschadet überstanden, geschweige denn, soviel Macht errungen, wie er. Als er begann, die Welt mit Finsternis zu überziehen, erkannten alle schnell die Größe seiner Kraft. Erbarmungslos hetzte er alle magiebegabten Wesen, die sich ihm in den Weg hätten stellen können: Er schlug gegen die menschlichen Magier, die Heilpriester und die Hexen los, verfolgte die Stämme der Elfen und rottete sie fast völlig aus. Schließlich brach er die mächtigen Zitadellen der Zwerge auf, welche sich tief im Erdreich verbargen und das kleine Volk musste erkennen, das sie sich zu unrecht sicher gewöhnt hatten. Selbst vor den Drachenhöhlen fand Caradoons Heer keinen Halt, doch hatten sie durch den heißen Atem der Feuergeborenen auch große Verluste. Die bösen Rassen hatten geglaubt, es wäre ein Krieg gegen ihre Feinde entbrannt, der ihren Zwecken diene und so hatten sie sich nicht eingemischt.

Doch schließlich kam die Vernichtung auch an sie: Die Orkschamanen wurden niedergemetzelt, ebenso die Führer der Riesen und die Trolle. Wer ihm diente, wurde verschont, doch zu einem grausamen Preis: Die untergebenen Unglücklichen starben

wie die Fliegen an seltsamen Krankheiten, an Hunger oder sie hauchten ihr Leben aus, wenn der schwarze Magier sich von ihren Seelen nährte. Welche nicht starben, verloren ihren Geist und freien Willen und wurden den Horden von Kriegern beigefügt, die für Caradoon kämpften.

Als die Lage hoffnungslos schien, stand ein Mann auf, das Geschick zu wenden: Magier Lendar, der Nachfahre des legendären Schmendrick, sammelte alle Völker in einer letzten Resistance. Zum ersten mal kämpften alle Völker der Erde gemeinsam gegen einen Feind, der drohte, sie alle zu vernichten und die Welt in eine öde Wüste zu verwandeln. Sie waren auch erfolgreich: bis an die stinkenden Tore des schwarzen Schlosses drängten sie die seelenlosen Horden Caradoons zurück. Orks kämpften an der Seite von Zwergen, Elfen schossen ihre Pfeile von den Schultern gepanzerter Riesen, die sich dank der magischen Rüstungen der Zwerge in gewaltige Schlachtentürme verwandelt hatten und Trolle schleuderten Steine, welche von den letzten Magiebegabten aller Völker mit magischem Feuer in Brand gesetzt wurden und selbst die letzten Drachen waren Lendar's Ruf gefolgt und brandschatzten in den Heeren des Feindes. Doch als die vereinten Völker ihren Sieg schon sicher glaubten und nach dem Kopf ihres Gegners schrieten, warf Caradoon seine letzte und mächtigste Waffe in den Kampf. Der Moloch erschien hinter der Armee und drängte sie gegen das schwarze Tor. Keiner der dem Moloch Caradoons nahe genug gekommen war, um ihm ins Angesicht zu blicken, überlebte. Wäre Lendar nicht mit all seiner Kraft in die Bresche gesprungen, so wäre alle Hoffnung verloren gewesen, denn der Moloch war das Meisterstück seines Herren: Die Flammenstöße der ältesten Drachen verbrannten die Luft, doch der Moloch durchquerte sie unversehrt, Magie prallte wirkungslos von ihm ab, Hunderte Zwerge und Orks stürzten sich auf ihn, doch er ging nicht zu Boden. Die harten Schläge der Riesen und Trolle machten ihn taumeln, doch er stürzte nicht, und die Pfeile der Elfen vermochten keine Öffnung in seiner stachelbewehrten Rüstung zu finden. Einer nach dem anderen fiel tot zu seinen Füßen nieder. Unter Aufbietung aller Kräfte erschuf Lendar ein magisches Tor und ermöglichte dadurch den Überresten seiner einst so gewaltigen Armee die Flucht. Doch viele blieben auf dem Schlachtfeld zurück und nur die, welche dem Monster fern gewesen waren entkamen. Bis auf die älteste Seherin Nuhardie waren alle Elfen vernichtet und nur wenige Orks und Zwerge überlebten dank dem Opfer der Übrigen. Das Grauen war auf die Erde getreten und sie erzitterte unter seinem Schritt.