

Vyzok kichert vor sich hin und überlässt die Neulinge ihrem Schicksal.

Sie ist es Leid immer und immer wieder das Gleiche zu erzählen, könnte man meinen. Eigentlich erklärt sie gerne. Aber leckere Hobbitzehen erjagen sich nicht von alleine und der der Krieg gegen diese duftenden Zweibeiner (nicht orkischen Ursprungs) führt sich auch nicht selbst.

Aber wofür sonst ist man die Kriegsherrin der Klingenschatten, wenn man nicht jemanden dafür abstellen kann, das Frischfleisch zu unterrichten?

Kurzerhand wurde ein verdammt großer Ork, den manche sogar für einen Uruk halten, abkommandiert sich gefälligst zu kümmern. Sehr zum Leidwesen der Lilahaut. Es ist zwar schön endlich von seinem Titel „Lagermeister“ befördert zu werden, aber unter Beförderung hat er sich doch etwas Anderes vorgestellt, als blutige Anfänger zu zeigen, wie man gefälligst herumzukriechen hat. Auf der anderen Seite darf er bestimmt Taugenichtse erst auspeitschen und dann vielleicht sogar zerhacken? Vielleicht... Niemals die Hoffnung aufgeben.

Die Neulinge stehen noch nicht einmal in Reih und Glied, sondern in eine Art Halbkreis um Ahkmou herum. So viel zu Disziplin! Aber Vyzok kümmert sich nicht viel um Disziplin. Die Kriegsherrin nimmt das wohl lockerer, als man es bei anderen Stämmen beobachten kann. Verdammte achtbeinige... Ahkmou schnauft, um nicht gleich irgendwem Schmerzen zuzufügen.



„Also gut, ihr stinkenden Haufen an Elend!

Die Kriegsherrin möchte, dass ich euch zeige, wie die Dinge hier so laufen! Und ich verlange absolute Aufmerksamkeit von euch, verstanden? Wenn einer das Blödeln oder Quatschen anfängt, dann werde ich euch zeigen, dass die Schwefelgruben ein verdammtes Feriengebiet sind im Vergleich! Lektion Eins! Bevor man laufen lernt, lernt ihr zu Kriechen, wie die stinkenden Faulschnecken, die ihr seid!

Seht ihr diese Idioten da? Diese hässliche Spinne, der Albinoköter und diese Witzfigur, da? DAS sind eure verdammten ersten Ansprechpartner, wenn ich hier fertig bin! Klar? Die erzählen euch erstmal irgendwelchen Scheiß über Irgendetwas. Ist nicht so wichtig, was die Labbern, müsst nicht zuhören. Wichtig ist nur, was fürn hirnrissigen Auftrag die euch verpassen. Klar?



Die wunderbaren Exemplare von Versagern schicken euch raus aus Gramfuß. Zum Rumbrüller bei dem Typen, der dauernd Schneckenfleisch will. Erstes Lagerfeuer links. Wenn ihr Schnecken, oder Egel, oder was auch immer das für schleimige Viecher sind, seht, seid ihr zu weit und wahrscheinlich schon von ´ner Schurkenratte zu Hackfleisch verarbeitet. Das sollten sogar Idioten wie ihr verstanden

haben, oder? Nickt gefälligst, wenn ich was erkläre! Wenn ihr fragen habt, regnet's Schläge!
Verstanden!?

Auf jeden Fall brüllt der Feigling euch an, wie bescheuert ihr seid und schickt euch zu Versager Nummer Zwei. So ein fatter Blödian, der in seiner ganzen Karriere, nicht einmal den Arsch bewegt hat. Ich sag euch, der Arsch hat sich hochgebummst! Der schickt euch noch einmal wenig weiter, wo ihr euch ´ne verdammt lange Rede von den ganzen Rattenschwänzen, die sich eure Ausbilder nennen, anhören dürft. Hört da vielleicht eher zu, ihr Luschen! Die erklären ein wenig was, und zeigen auch was ihr für nützlichen Unfug kaufen könnt! Als wenn ihr Versager euch je was leisten könntet... Tch...

Wenn die fertig mit labbern sind, schicken sie euch, ratet mal... RICHTIG! Wieder nach vorne. Zum großen Lagerfeuer in der Mitte zu Herr „Hab-mich-die-Hierarchie-hochgebummst“.

Hat der euch dann vollgequatscht, seid ihr ENDLICH zum Abschuss freigegeben. Das heißt, ihr lauft zum großen Lagerfeuer, greift euch jeden einzelnen Ork, der da doof rumtanzt und lasst euch die jeweiligen „Erkunde-das-Melde-dich-dort“ Aufgaben geben. JEDE EINZELNE! Verstanden? HABT IHR VERSTANDEN? DAS IST GRADE WICHTIG, IHR DRECKIGEN, NICHTSNUTZIGEN MADEN?! Gut! Ihr solltet jetzt auch so etwas haben, dass sich Kartenskizze zum Gramfuss nennt. Scheiß drauf, ob ihr lesen könnt oder nicht! Auf jeden Fall findet ihr damit jede Stunde hierher zurück. Mich interessiert es auch nicht, ob ihr schreiben könnt!



So... nochmal zurück zu den tanzenden Idioten, die ihr ansprechen sollt. Ich sag euch jetzt, warum das so wichtig ist, also spitzt eure Ohren, bevor ich sie abfresse!

Wenn ihr diese hirnrissigen Aufgaben von den Idioten erledigt, wird euch etwas RICHTIG Nützlichtes geschenkt. Wenn ihr das habt, dann vielleicht, lass ich euch nicht mitten in der Nacht schlachten, wie das Schlachtvieh, dass ihr seid! Dieser nützliche Lappen, den ihr mit dem Abschluss all dieser Aufgaben an euch bringt, nennt sich Karte nach Gramfuss. Damit schafft ihr auch minütlich den Weg nach Gramfuss zurück.

ES INTERESSIERT MICH EINEN SCHEISSDRECK OB DU SCHREIBEN UND LESEN KANNST!!!

Richtig wichtig werdet ihr eh, wenn ihr außerhalb im Kriegsgebiet in den Festungen Aufgaben erledigt. Für jede Festung gibt es eine Karte. Eine für alle dreißig Minuten, eine Zehnminütige und eine für alle fünf Minuten. Mehr erzähl ich dazu, wenn ihr Lektion eins überlebt habt, was ich ja bezweifle bis jetzt!



Kommen wir zu etwas, dass euch wahrscheinlich mehr interessiert.

Richtig, Belohnungen!

Hier in den Ettenöden, gibt es zwei Währungen, die besonders wichtig sind. Und Gold und Silber gehört nicht dazu. Den Scheißdreck könnt ihr bei dem Versager dort hinten loswerden. Der verkauft Schleim, den ihr fressen könnt. Ein paar Drogen hat der auch, damit es euch nicht zu schnell aus den Stiefeln haut. Oh, und Verfolgungstalismane. Die sind sogar wichtig. Ist mir scheißegal, ob ihr im Moment pleite seid. Glaubt mir, wenn ich sage, dass die Goldscheiße sich hier ansammelt wie sonst was!



Wichtiger ist Verrufenheit und Anerkennung. Den Mist bekommt ihr nicht nur durch die euch befohlenen Aufgaben, sondern auch durch das Töten von verdammten Ratten, Spitzohren, leckeren Menschlein und Bier mit Bärten! Aber dafür seid ihr ungeeignet. Also haltet die Fresse und macht euch an die Aufgaben zuerst ran. Hey! Kommst du wieder zurück! Ich erklär euch den Mist mit den Aufgaben in Lektion zwei, wenn du da noch lebst!



So. Bevor jetzt noch einer von euch Idioten das Abhauen versucht, erklär ich euch mal, was ihr mit euren Belohnungen anzustellen habt und wie ihr vielleicht ein wenig nützlich seid.

Idioten... alle miteinander.

Das Überleben und die Belohnungen hängen eng miteinander zusammen. Versteht ihr Versager das soweit? Wirklich? Tut ihr das? Lasst mich weiter erläutern, denn ich glaube euch Flohsäcken kein Wort!

Habt ihr Anerkennung gesammelt, durch ehrliche oder unehrliche Mittel ist mir ziemlich egal, rennt ihr zu den Versagern, die sich eure Ausbilder nennen. Ohne Ausnahme!

Der bringt euch nicht nur bei, was für scheiß Angriffe ihr draufhabt, oder was für Rasseeigenschaften möglich sind. Klar soweit? Wichtig ist Wagemut, ihr Ratten! Je mehr ihr von dem Zeug habt, desto besser überlebt ihr. So einfach ist das. Passt aber auf. Das Zeug wird mit jedem mal teurer. Verdammte Abzockerei, sag ich!



Jetzt zu euch flohverseuchten Kötern! Ganz besonders ihr Vierbeiner habt euch zwei Sachen sofort anzulernen, sobald ihr könnt. Das ist zu Anfang sogar wichtiger als der Wagemut, klar?

Ihr könnt zu Anfang nur so furchtbar schneckig schleichen. Das ist nicht nur beschissen für euch, sondern auch für die Anderen. Deswegen lernt ihr gefälligst schnell, wie man besser und schneller schleicht, klar soweit? Erst das verbesserte Schleichen, dann die große Schrittweite. Ihr seid keine tippelnden Ratten, sondern Warge! Also lernt gefälligst wie Warge zu rennen!

Die anderen Klassen haben auch ihre wichtigsten Fertigkeiten, die so schnell wie möglich gelernt werden sollten, aber nur beim Warg merkt man es sofort, wenn das noch nicht gekauft worden ist. Also haltet euch daran!



Ihr rennt zu eurem beschissenen Ausbilder jedes Mal, wenn es sein sollte, dass ihr einen Rang aufsteigt. Bezweifle ich, dass ihr jemals über Rang 1 kommt, aber man soll ja hoffen, dass nicht alle von euch verdammte Versager sind!

Manche von euch könnten ja so reich sein und haben irgendwie Mithrilmünzen in die Ettenöden geschmuggelt. Damit könnt ihr auch euch ein wenig was eintauschen. Aber das geht nur bei diesen dreckigen Tauschhändlern, die nie einen ordentlichen Kampf gesehen haben!

Andere von euch sind vielleicht verdammte Glückspilze, die beim Jubiläumsfest oder aus Schatzkästchen Siegel erbeutet haben. Die kann man nicht nur für Fertigkeiten, sondern auch für verdammt geiles Aussehen besorgen. Dann könnt ihr zumindest so tun, als hättet ihr was drauf.

Wenn ihr euch also damit versorgt habt, rennt ihr zu eurem Korruptierer, gleich nebenan. Das ist jetzt ja wohl das Leichteste an dem ganzen Mist. Über den könnt ihr ausrüsten, was ihr euch gekauft habt an Eigenschaften. Kostet wieder Gold. Auch solche Egel, aber scheiß drauf. Davon hat man schließlich genug. Sonst lasst euch halt von der Kriegsherrin was geben. Die hat ja letzts in Gold gebadet, als der langweilig war.



Dauernd wird gefragt, wie man sich ausrüsten soll. Ihr seid da bestimmt nicht anders, so unwissend wie ihr seid. Wehe ihr fragt! Ich rei euch die Zungen raus! Der Mist gehrt ja zu Lektion eins, also spitzt eure noch vorhandenen Ohren.

Ich hab keine Ahnung, wie ihr in Zukunft herumlaufen werdet, wie ihr kmpft, falls es je soweit kommen sollte. Es gibt Glaspfeile, die nach einmal anhusten umkippen, aber dafr gehrig Blut flieen lassen. Dann die laufenden Steine, auf die man einhaut und es geht nicht kaputt. Aber so ein Stein macht auch nichts kaputt. Vielleicht seid ihr aber auch dreckige Mischlinge. Interessiert mich nicht, denn im Moment seid ihr noch verfluchte Neulinge. Ihr knnt nix! Das wei ich und das wei die Schurkenratte, die dort hinten am Baum lauert!

Ihr habt also genau zwei Mglichkeiten!

Ihr entschliet euch den Groen ´ne kurzzeitige Hilfe zu sein. Vyzok kriegt da zwar dauernd die Krise mit ihrem Gluckenkomplex, aber was soll's. Das heit, ihr konzentriert euch auf Schaden machen, oder Mckenstiche, wie man auf orkisch sagt, bis euch einer dieser einparfmierten Zweibeiner anhustet und ihr damit tot seid. Wenn ihr meine Meinung hren wollt, macht das nur Sinn, wenn ihr schleichende, vierbeinige Flohscke seid, die in einer Gruppe unterwegs sind und diszipliniert eine Kamikaze Aktion wagen. Erwartet aber nicht, dass ein Kriegsanfhrer euch im Kampf sofort wieder aufstellt! Ihr seid nichts weiter als Ablenkung, bis die Groen diese parfmierten Schwchlinge zerhackt haben!

Oder ihr macht das, was Vyzok lieber sieht, wegen ihrer Nerven. Ihr konzentriert euch voll auf's berleben. Resistenzen, Moral, Rstung hoch, bis man euch zweimal anhusten muss, bis ihr tot umfallt. Wie das ntzlich ist, kommt in einer spteren Lektion, aber lange Atmen sollte euch auch besser gefallen, als tot, nicht wahr?

Wie schön... ihr seid noch alle am Leben und noch nicht eingeschlafen. Das hat euch wohl doch mehr interessiert, als euer sofortiges Ableben. Perfekt!

Dann kommen wir zum letzten Punkt, bevor ich euch die Lektion ausführen lass.

Vyzok hat es mir gezeigt, und ich zeig es euch. Soll ich ja, sonst schimpft diese schwarze Spinne... Bah! Hier! Das nennt sich PvMP+

Ihr Maden! Fasst es nicht an! Ich will eure Grabbelfinger nicht auf diesem Geschenk!

Ich geh da nicht ins Detail aber es ist verdammt nützlich. Es zeigt euch eure Prozent zum nächsten Rang an, wie viel am Tag, in der Stunde an Anerkennung und Verrufenheit gemacht worden ist. Wen ihr getötet habt, eine Karte, wo man mit welcher Karte wo auftaucht. Verdammt nützlich! Aber schaut es euch selbst an.

Vyzok hat es Plugin genannt. Keine Ahnung was für Fach-Elbisch das war! Auf jeden Fall erklär ich da nichts weiter. Sollte es ja nur zeigen.





Da ihr Maden noch atmet, noch wach seid und ich Hunger hab, macht die Fliege!
Ihr wisst ja jetzt, was ihr zu tun habt! Herumlabbern, vollgequatscht werden, Ausbilder
ausquetschen, was man so machen könnte.
Ich geh mir jetzt Hobbitfußentopf holen. Danach beginnt Lektion zwei! Wehe ihr schwänzt die
Lektion! Da geht es darum, wie ihr an eure Verrufenheit und Anerkennung mit Aufgaben kommt.
Vielleicht gehe ich auch nochmal auf Karten ein, ihr Luschen!"