

Storyhintergründe - "Nyalotha, die Erwachte Stadt"

Einleitung

Schockiert hatten wir nach dem Sieg über Azshara im Ewigen Palast mitansehen müssen, wie sich der Alte Gott Nzoth mit Hilfe unseres Herzens von Azeroth von seinen Ketten losriss und sein Alptraumreich inmitten des Schwarzen Imperiums wieder zum Leben erwachte. Zeitgleich erhoben sich die Monstren und Schrecken der alten Zeit aus der Dunkelheit. Getrieben von ihrem ungestillten Verlangen nach Grausamkeit strömen diese jetzt in Scharen zum Thron ihres Meisters in der leeren umschlungenen Stadt Nyalotah, um ihm zu huldigen und bei der Vollendung seines Plans dienstbar zu sein. Nzoths Tentakeln sind bereits dabei, die Schleier zwischen den Dimensionen einzureißen und Azeroth in ein Zerrbild des Wahnsinns zu transformieren. Uns bleibt jetzt nur noch eine Rettung: Wir müssen in das Zentrum von Nzoths Reich vorstoßen und den großen Verderber dort niederstrecken. Zu unserem Glück haben uns die Titanen mit ihren Schmieden, die wir erst kürzlich erfolgreich reparieren konnten, ein machtvolles Werkzeug für unser verzweifertes Vorhaben in die Hand gegeben.

Trivia: Hinweise auf finstere Tempelmetropole Nyalotah gab es in der Vergangenheit bereits viele. Yogg Sarons Puzzlebox kündete erstmals von ihrer unheilvollen Präsenz. Das Schattenpriester Legendary Xal'atath ist eng mit diesem Platz verbunden und Ilgynoth, der den Smaragdgrünen Traum heimsuchte, ist ein Geschwür, das von dort aus hinüberwucherte. Real dürfte der Ort eine Anlehnung an den Cthulhu Mythos des Horrorautors H.P. Lovecraft sein, der auch eine Kurzgeschichte namens "Nyarlathotep" verfasste. Hieraus stammt auch das in der Puzzlebox verwendete Zitat, das von einer Stadt "alter, schrecklicher und unzähliger Verbrechen" spricht.

1. Furorion, der Schwarze Prinz (engl. "Wrathion")

Furorion entstammt der Linie des "Zerstörers" Todesschwinge und ist damit eines der wenigen überlebenden Mitglieder des Schwarzen Drachenschwarms. Obwohl er hochmütig von sich behauptet, der letzte zu sein, musste er sich speziell in der jüngsten Geschichte eines besseren belehren lassen. Sein freigeistiges Wesen hat Furorion dem Opfer der roten Drachenmutter Rheastrasza zu verdanken, die sein Ei vor der Geburt reinigte, um ihn vor Wahn und Paranoia seines Ahnen zu befreien. Der selbsternannte "Schwarze Prinz", der sich den Sterblichen bevorzugt in Form eines orientalischen Adligen präsentiert, wuchs bei den Schurken des Rabenhold-Anwesens auf und entwickelte sich dort zu einem der geschicktesten Manipulatoren Azeroths. Seine Triebfeder bildete fortan der geradezu fanatische Drang, die Welt vor Gefahren zu bewahren. Furorion war und ist zu diesem Zwecke jedes Mittel recht, auch die riskantesten und radikalsten. Weder schreckte er bei seinen chaotischen Bestrebungen davor zurück, Leben zu verlieren, noch die Mächte verbotener Artefakte zu entfesseln. Überheblich verblindet,

realisierte er bisher nicht, dass seine Intrigen der Welt zum Teil mehr Schaden als Nutzen zugefügt haben.

Ebenso wie seine Vorfahren besitzt auch Furorion eine gewisse Anfälligkeit, das Flüstern der Alten Götter zu hören. Nach dem Wiedererwachen Nzoths schoss dessen sonores Donnergeschrei unaufhörlich durch seinen Kopf. Trotz seines Talents, dem Unheil immer einige Schritte voraus zu sein, konnten all seine Abwehrmaßnahmen letztlich nicht verhindern, dass ihn der Einfluss Nzoths überwältigte. Dieser zwang Furorion die verlockende Vision auf, dass Azeroth nur sicher sein könne, wenn er als Imperator im Namen Nzoths darüber herrschen würde. Wir erscheinen darin nun als Hauptbedrohung dieser Welt, die der zornige Schwarze Drache nur zu gerne bereit ist, in Blut und Asche zu verwandeln.

2. Ma'ut

Ma'ut ist ein Obsidianzerstörer, dessen Ursprung auf das archaische Insektenvolk der Aqir zurückgeht. Die bössartigen und extrem expansionistischen Insekten führten auf dem großen Ursprungskontinent Kalimdor über viele Jahrtausende Krieg mit den verschiedenen Stämmen der Trolle, bis es diesen schließlich gelang, die Aqir zu spalten. Während die spinnenartigen Neruber nach Norden auswichen, nisteten sich die Schwarmvölker der Qiraj im Süden ein. In der Wüstenlandschaft Uldum trafen die Insekten schließlich auf einige versteckte Forschungseinrichtungen der Titanen, die sie aufbrachen und sich das darin enthaltene Wissen aneignen. Eine ihrer wohl wichtigsten Entdeckungen war das Verfahren, unbelebte Stein- oder Kristallkonstrukte mit Leben zu erfüllen, so wie es die Titanen einst mit den Vorfahren der Tol'vir getan hatten.

Mit Unterstützung ihrer Erschaffer und Meister, den Alten Göttern, entwickelten sie die Methode später weiter. Nachtelfen und Drachen hatten den Qiraji im "Krieg der Sandstürme" empfindliche Verluste zugefügt. Daher formten ihre Propheten aus schwarzem Obsidian und einer finsternen verschlingenden Essenz eine neue furchtbare Waffe. Die riesigen Zerstörer waren in der Lage das Mana aller lebenden Kreaturen zu absorbieren und in gewaltigen Explosionen wieder freizugeben. Diese Macht war so unbändig und unumkehrbar, dass jeder, der sich auch nur Sekunden in ihre Reichweite bewegte, von innen heraus verdorrte.

Mit Elunes Hilfe konnten die Streitmacht der Qiraji am Ende des Krieges hinter einem großen Wall eingesperrt werden und die Energie der meisten ihrer Konstrukte ging im Laufe der Zeit zu neige. In wenigstens einem von ihnen jedoch verblieb ein letzter boshafter Funken, den der wiedererwachte Nzoth neu schüren konnte, um über uns nun dasselbe Grauen zu bringen, das die Welt vor langer Zeit fast an den Rand des Abgrunds geführt hatte.

3. Prophet Skitra

Mit Skitra steht uns einer der ältesten Diener Nzoths entgegen. In der finstersten Zeit dessen Herrschaft beaufsichtigte er als oberster Priester die Opferungen der Gefangenen. Hoch oben auf seinem Podest vor den blutbespritzten Obelisken des Haupttempels, labte er sich an den unaufhörlichen Schreien von Unschuldigen, die tagein tagaus durch die alptraumhaften Gassen Nyalothas hallten. Skitra verfügt als einer der erstgeborenenen insektoiden Aqir über besonders tückische ursprüngliche Fähigkeiten. Wie bei allen Angehörigen seiner Kaste gehören dazu neben den zersetzendsten Formen der Magie die unheilbringende Kraft der Gedankenmanipulation. Die Alten Götter schickten die Propheten aufgrund dieser Fähigkeit auch als Herolde und Botschafter in die Welt, damit sie potenzielle Verbündete mit Lügen und Hirngespinnsten in die Fänge ihrer Meister trieben. Skitra wird nun mit all seiner Macht versuchen unseren Geist zu brechen und uns dabei Illusionen einer falschen Realität vorspiegeln, damit wir uns entweder selbst ins Schwert stürzen oder uns gegenseitig zerfleischen. Mit sadistischer Vorfreude hat der Prophet zudem von Nzoth die Erlaubnis erhalten, einige der Gruppe am Leben zu lassen, um zu Ehren des Alten Gottes ein Opferfest alten Stils abhalten zu können.

4. Dunkle Inquisitorin Xanesh

Die Geschichte von Nzoths Foltermeistern ist eine grausige. Einst war Xanesh ein Mensch, eine ansehnliche Frau mit langen schwarzen Haaren, elfenbeinfarbener Haut und einem starren Ausdruck von Arroganz in ihren dunkelbraunen Augen. Ehrgeizig gab sie sich ihrer Ausbildung zur Priesterin hin und entwickelte darin vor allem eine Faszination für die verschiedenen Facetten des Schmerzes. Die Studien, die ihr Orden ursprünglich nur für die Zwecke der Reinigung und Verteidigung freigegeben hatten, führten Xanesh jedoch schon bald in eine ganz andere Richtung. Die Ausübung von Qualen sei ein angemessenes Mittel um andere zum Wohle des Ganzen gefügig zu machen, glaubte sie. Xanesh versank immer tiefer in ihrem Sog der Kaltblütigkeit, bis ihr Orden sie nach einigen unsäglichen Experimenten an emofindsamen Wesen stoppte und wenig später ausschloss. Uneinsichtig und voller Zorn legte sie sich am Abend ihrer Demütigung schlafen und vernahm in einem Traum nun das erste Mal die Stimme Nzoths, welcher ihr einen mörderischen Plan zuraunte.

Am nächsten Tag überraschte sie die Ordensoberen in der Kapelle und tötete jeden von ihnen unter Anwendung ihrer verdorbenen Magie. Verbrennen, Ertrinken, Ersticken - all das hatte ihr Genugtuung, wenn nicht gar Vergnügen, bereitet. Als die Menschen ihrer Stadt sie zur Rechenschaft ziehen wollten, verbarg sie sich in einer tiefen Höhle unter der Erde. Hier wollte sie ausharren, bis Nzoth die Welt beherrschen und sie rehabilitieren würde. Mit ihr gefangen waren auch ihre Mutter, ihr Vater und ihr Bruder, die sie gegen ihren Willen verschleppt hatte.

Um nicht zu altern, nährte sie sich langsam an ihrer Lebenskraft. Als das letzte ihrer Familienmitglieder an diesem Frevel zugrunde gegangen war, war auch Xaneshs Seele vollständig aufgezehrt.

Nachdem Nzoths Präsenz sich ihr jetzt endlich manifestiert hatte, begab sich dessen schändlichste Dienerin unter den Menschen nach Nyalotha, um ihm beim Aufbau seines Reiches behilflich zu sein. Als stumpfes Gefäß, das eine Abart von Freude nur noch durch das Leid anderer empfinden kann, ist es Xaneshs Pflicht, die Widerspenstigsten durch Folter zur Einsicht zu zwingen und dem Joch ihres Meisters zu unterwerfen.

5. Vexiona

Vexiona ist die derzeitige Anführerin des Zwielichtdrachenschwarms, welcher zuletzt noch als nahezu ausgestorben galt. Die ersten Ziellichtdrachen waren das Ergebnis der magischen Experimente von Sintharia (auch: Lady Sinestra), die diese an Netherdrachen-Eiern aus der Scherbenwelt vorgenommen hatte. Nachdem ihr eigener Schwarzer Drachenschwarm mehrfach daran gescheitert war, betrachtete sie es als ihr vorrangiges Ziel, eine überlegene Rasse von Drachen zu erschaffen, die stark genug war, mit ihr und ihrem Gefährten Todesschwinge die Welt zu erobern. Die Züchtung schien zunächst vielversprechend. Es entstanden furchterregende Kreaturen, die fähig waren, jede Art von mystischer Energie an sich zu binden. Zudem entwickelten die Zwielichtdrachen das Talent, mit einem Teil ihres Körpers aus der materiellen Ebene zu verschwinden, um für einige Zeit unangreifbar zu werden. Der Makel dieser widernatürlichen Brut zeigte sich allerdings schon bald. Die Zwielichtdrachen waren selbstzerstörerisch, aggressiv und vollkommen unkontrollierbar. So wurde Sintharia in einer Schlacht gegen den Widerstand von einer ihrer eigenen Schöpfungen umgebracht.

Später setzte ihr Gefährte Todesschwinge ihre Forschungen fort, unter anderem mit einer Vielzahl geraubter Eier der anderen Schwärme. Die folgenden Generationen der Zwielichtdrachen waren stabiler. Der Tod ihres Erschaffers in der Drachenseele aber ließ sie matt und orientierungslos werden, so dass fast alle vertrieben oder vernichtet werden konnten. Erst mit dem Auftauchen von Nzoth erschienen sie plötzlich wieder in großer Anzahl auf der Bildfläche. Von den Roten Drachen hatten wir erfahren, dass die Steintroggs in Grim Batol, Todesschwinges alter Brut- und Forschungsstätte im Schattenhochland, einen Tunnel freigelegt hatten, in dem Tausende bisher unentdeckte Eier lagerten.

Die dort geschlüpften Zwielichtdrachen vereinigten sich unter ihrer Matronin Vexiona und fielen in der Folge über das Rubinsanktum. Im Auftrag ihres neuen Meisters Nzoth, der sie zusätzlich mit Leerenkraft beschenkt hatte, sollten sie auch die anderen Schwärme zu dessen Dienern konvertieren. Dies konnten wir letztlich ebenso verhindern wie das jüngste Vorhaben Vexionas, das darauf abgezielt hatte, Furorion zu fassen und mit seiner Essenz Todesschwinges

Kinder Nefarian und Onyxia wiederzubeleben. Vexiona zog sich nach ihrem abermaligen Scheitern rachelüstern nach Nyalotha zurück und ist jetzt hocheifrig die Gelegenheit zu bekommen ihren lästigen Störenfrieden ein für alle Mal das Leben auszuhauchen.

6. Das Schwarmbewusstsein

Ka'zir und Tek'ris sind die beiden Generäle von Nzoths insektoider Aqir-Armee. Wie bereits in der Geschichte zum Obsidianzerstörer Ma'ut erzählt, sind diese seit jeher in unverbrüchlicher Treue mit den Alten Göttern verbunden. Genau genommen ist Ka'zir ein Abgesandter der Quiraj, die sich nun wieder aus den Wüstensanden Uldums erhoben. Der Magier macht keinen Hehl aus seiner Verärgerung, dass er das Kommando über die Truppen mit einem in seinen Augen minderwertigen Außenseiter teilen muss. Sein Gegenüber Tek'ris ist ein Mantis aus der Schreckensöde. Nach dem Ende des Schwarzen Imperiums und der Aufspaltung der Aqir war auch eine kleine Kolonie ameisenartiger Insekten an den Todesort des Gottes Y'shaarj gezogen, das heutige Pandaria. Allianz und Horde hatten eine Zeitlang enge Beziehungen zu den dortigen Klaxxi, einer Unterfraktion der Mantis, unterhalten. Wer damals aufmerksam zugehört hatte, konnte hier bereits einen Hinweis auf das Kommende erhalten: Sollten die Alten jemals wiederkehren, so wurden wir gewarnt, würden die Mantis wieder an ihrer Seite kämpfen und die weisesten unter uns würden es ihnen gleichtun. Tek'ris ist in Nyalotha, um dieses Versprechen einzulösen.

Ebenso wie Ka'zir ist auch Tek'ris ein Psioniker. Das heißt, beide üben die Kontrolle über große Heerscharen von Insekten über ihre Gedanken aus. In Ausspielung ihrer gegenseitigen Rivalität lassen sich beide immer wieder zu perfiden Späßen hinreißen, um den anderen vor Nzoth in einem schlechten Licht dastehen zu lassen. So stürzen sich aus unerfindlichen Gründen regelmäßig Quiraj-Käfer von den Türmen Nyalothas oder scheint sich ein ganzes Mantis-Bataillon selbstständig in einen See aus Säure aufgelöst zu haben. Unsere Ankunft ist für die beiden nun ein weiterer Grund, ihre Fehde fortzusetzen. Aufgeregt betrachten sie uns als ihr Spielzeug und geraten heftig in Streit, wer von beiden uns zuerst zerschmettern darf.

Ra-den der Entweihte

Wir kennen Ra-Den aus dem Thron des Donners, wo er in den Gewölben unter dem Palast die Titanenapparatur Nalak'sha bewachte. Leishen, dem Donnerkönig war es gelungen, den Hüter dort einzukerkern und durch qualvolle Folter an seine Geheimnisse zu gelangen. Lange Zeit zuvor war der Steinriese einmal der größte Champion von Titanen-Hochvater Aman'Thul gewesen. Mit seiner legendären Elementarwaffe, der "Faust des Ra-Den" gebot er über die Stürme und war in der Lage, dem von den Titanen geschmiedeten Volk der Mogu Leben

einzuhauchen, mit denen er gegen die Armeen des Schwarzen Imperiums in den Krieg zog. Nach dem Sieg blieb er als Hüter in Pandaria und fiel nach Jahrtausenden des Wartens in einen Tiefschlaf, der ihn schlussendlich der gnadenlosen Willkür des Donnerkönigs auslieferte.

Die Zeit unfassbarer Pein und Verzeiflung in dessen dunklem Gefängnis hatte Ra-Dens Geist fast völlig zerfressen. Der Untergang LeiShens jedoch ließ noch einmal einen letzten Rest Willenskraft in ihm aufkeimen. Der Hüter verschwand vorerst von allen Blicken unbemerkt und zog sich grübelnd zurück zu seinen engsten Vertrauten, den Mogu der Rajani. Überzeugt von den Titanen im Stich gelassen worden zu sein, verharrte er dort frustriert bis zu dem Zeitpunkt, als ein Held von Azeroth ihn dort kürzlich entdeckte. Dieser berichtete ihm von der Herzkammer und überzeugte ihn, dass der Vormarsch des zurückgekehrten NZoth doch noch aufgehalten werden könne. Ra-Den, dessen Pflichtgefühl als Wächter neu entfacht worden war, kam gerade noch rechtzeitig, um einen Stoßtrupp des Alten Gottes davon abzuhalten, die Herzkammer zu korrumpieren. Unerbittlich und mit aller verbliebenen Kraft warf er sich den Angreifern entgegen. Sein tapferer Einsatz war letztlich nicht umsonst und die Kammer blieb sicher, doch der Wächter musste dafür teuer bezahlen. Erschöpft war er von NZoths widerlichen Fangarmen nach Nyalotha gezerrt worden. Dort wurde er einer Folter und Gehirnwäsche unterzogen, die seine Existenz als Beschützer Azeroths vollständig ausradierte. Übrig geblieben war am Ende nur ein Instrument, das sklavisch und fanatisch den Befehlen seines neuen Meisters folgt.

8. Shad'har der Unersättliche

Der Leerenhund Shad'har ist eine von Nzoths widerwärtigsten Entartungen. Ähnliche Scheusale waren uns in der Vergangenheit schon einige Male begegnet, etwa im Sonnenbrunnenplateau, im Schergrat oder in der Arkatraz. Äußerlich gemein sind ihnen die zwei geifernde Zyklopenköpfe und die sieben abstehende Augenstiele, mit denen sie ständig nach frischer Beute Ausschau halten. Daneben sind diese "Schrecken der Leere" bekannt für ihren feurigen Atem und ihre schmetternden Stampfangriffe. Was Shad'har betrifft, so ist er ein besonders abstoßendes und gefährliches Exemplar seiner Art. Von Nzoth selbst aus der fleischigen Massen der geschundenen Körpern aus den Opfergruben geformt, verströmt er unentwegt einen beißenden Verwesungsgeruch und auf seinem Körper windet sich ein Heer nimmersatter Maden. Gierig verschlingt Shad'har die in Nyalotha aufgestapelten Leichen und macht auch vor allem Lebenden, das töricht genug ist in seine Nähe zu kommen, nicht halt. Bei der Verdauung der Fleischstücke in seinem toxischen Magen werden immer wieder Mutationen ausgelöst, die das Wesen zu einem noch unberechenbareren Gegner machen. Shad'har hat nun schon eine Weile nichts mehr gefressen und wartet hungrig auf den eintreffenden Festschmaus, den Nzoth ihm versprochen hat.

9. Drest'agath

Bis zur Rückkehr Nzoths lauerte das groteske Geschwulst Drest'agath schlummernd in den sumpfigen Niederungen Nyalothas. Die Gegenwart des Alten Gottes ließ ihre fauligen Zellen wieder wuchern, so dass schnell weite Flächen mit ihrer ätzenden Verderbnis besudelt waren. Fleischige Klumpen brachen aus dem Boden hervor, an denen sich pochende Furunkel bildeten, die beim Zerplatzen eitrig, infektiöse Sekrete verschleuderten. In rasanter Geschwindigkeit beschleunigt die Entartung ihr Wachstum, um mit ihren Absonderungen und Fortsätzen auch die Länder Azeroths zu verseuchen. Destragath ist die Geißel allen Lebens, die Herrin der Pest und des Verfalls. Die Titanen hatten in ihren Wissensarchiven verzeichnet, dass das Übel zusammen mit den Alten Göttern ausgemerzt worden war. Vor allem Eonar, der Herrin des Lebens, hatte dieser Kampf Alles abverlangt. Tausende von Dryaden hatte sie in den Tod schicken müssen, bevor Destragath von Azeroth getilgt war. Viele Tränen hatte Eonar über den Verlust ihrer gefallenen Kinder vergossen. Leider war der bitter erkaufte Sieg offenbar kein endgültiger gewesen. Nach dem Verlust ihrer dunklen Mitstreiter zog sich die Wucherung zurück, um Kraft für einen zweiten Versuch zu sammeln. Jetzt, nach Jahrtausenden der Ungeduld, ist auch die Herrin der Pest und des Verfalls zurück, um Azeroth endlich in seinen Untergang zu führen. Die Einmischung von schwächlichen Fleischbeuteln erachtet Destragath hier nur als unbedeutende Ablenkung, die schleunigst zerquetscht und ausgeweidet werden muss.

10. Il'gynoth, die Wiedergeborene Verderbnis

Die Abscheulichkeit Il'gynoth ist im weitesten Sinne der große Bruder von Drest'agath. Begegnet sind wir ihm schon einmal im Smaragdgrünen Alptraum. Dort hatte er seine üblen Metastasen um das Herz des verdorbenen Weltenbaums Shaladrassil geschlungen. Wie seine Schwester breitete auch er sich rasch aus und durchdringt mit seiner verseuchten Masse alles Lebendige. Seine Vorgehensweise ist dabei allerdings eine etwas andere. Während Destragath eine urtümliche zerstörerische Plage verkörpert, dringt Il'gynoth in das Wesen seiner Opfer ein, verleibt sich ihre Eigenschaften ein und pervertiert sie zu seinem Vorteil. Er ist auf diese Weise in der Lage, die unterschiedlichsten Formen anzunehmen und eine Reihe von obskuren Kräften zu entfesseln. Selbst Nzoth hegt gegenüber Il'gynoth eine gewisse Ehrfurcht, wohlwissend dass er in Verbindung zu noch höheren Mächten zu stehen scheint. Diese haben Il'gynoth eine prophetische Gabe verliehen, die das Wissen des Alten Gottes noch einmal bei weitem übersteigt. Mehrere Voraussagen, die die Entartung uns im Smaragdgrünen Alptraum zuflüsterte, sind inzwischen eingetroffen. Weitere wird er nun jenen offenbaren, die es wagen, ihn tief in Nyalotha herauszufordern. .

"Bevor der letzte Schatten fällt, wird der Vater des Schlafes sein Festmahl genießen."

"Der Goldene beansprucht einen freien Thron. Die Krone des Lichts wird nur Dunkelheit bringen." (Calia Menethil)

"Der Vasall des Lebens verschleiert den Verrat. Seid gewarnt vor den grünen Augen."

"Fünf Laternen, jetzt dunkel. Die Flamme, die sie suchen, wird den Weg der Meister erleuchten."

"Die blinde Königin trägt ein Zepter aus Knochen. Aus der Tiefe ruft sie das Schicksal hervor."

"Die Schlaunen knien vor sechs Herren, bedienen aber nur einen."

11. Panzer von N'Zoth

Vor uns liegt das schaurige Zentrum von Nyalotha. Während uns die dünne, schwefelgesäuerte Luft das Atmen erschwert, werden die Gruppe von einem Gefühl der Unwirklichkeit und Verwirrung ergriffen. Grausame Stimmen hallen aus allen Richtungen, die sich tief in unsere Köpfe festgraben. Geradezu unerträglich wird das Hämmern hinter unseren Schläfen, als eine Manifestation unaussprechlichen Horrors aus den Schatten hervorspricht. Rote glühende Augen blicken der Gruppe entgegen, in denen sich die Bosheit von Äonen widerspiegelt. Ein Monstrum mit brachialen Panzer, todbringenden Tentakeln und messerscharfen Greifzangen türmt sich auf, um den anmaßenden Eindringlingen auf schmerzhafteste Weise den Tod zu bringen. Im Dunst aus Angst und Paranoia vermischen sich Wahnsinn und Realität, so dass nicht mehr klar erkannt werden kann, wer hier genau vor uns steht. Wenn nicht N'Zoth selbst, so ist gewiss, handelt es sich bei dieser abnormen Präsenz doch zumindest um einen Teil von ihm. Demnach beginnt für uns an dieser Stelle bereits jetzt das Vorspiel zur finalen Schlacht.

12. N'Zoth, der Verderber

<https://de.wowhead.com/guides/lore-of-old-god-nzoth>

Mit pochendem Herzen begegnen wir nun dem Verderber in seiner leibhaftigen Form. Mehr amüsiert als verärgert über diese Störung, glaubt N'Zoth fest daran, dass keine Macht der Welt ihn jetzt noch daran hindern können wird, das Schwarze Imperium unter seiner Führung wieder auferstehen zu lassen. Zu glatt sind seine Pläne und Intrigen bis hierhin aufgegangen, zu schwach scheint die Welt zu sein, um sich ihm noch ernsthaft gegen ihn zur Wehr setzen zu können. Die Ereigniskette, die uns zu diesem Moment geführt hat, reicht lange Zeit zurück.

N'Zoth war neben C'Thun, YoggSaron und Y'Shaarj einer der Alten Götter, die Urkontinent Kalimdor beherrschten. N'Zoths Einflussgebiet entsprach dabei in etwa dem Gebiet der

heutigen "Östlichen Königreiche", die nach der Explosion des Brunnens der Ewigkeit entstanden. Unter Führung seines Generals Zonozz vom Volk der Gesichtslosen (Boss in der Drachenseele) führte er unaufhörliche Kriege um die Vorherrschaft auf dem Kontinent gegen seinen drei Geschwister. Tatsächlich war er darin von allen Vieren der am wenigsten erfolgreiche. Als die Titanen nach Azeroth kamen und nach schweren Kämpfen den Sieg davontrugen, verbannten sie die Alten Götter mitsamt ihren Dienern, den Elementarlords, in unzugängliche Gefängnisse in den Tiefen. Lediglich Y'Shaarj hatten sie getötet, was sich jedoch als Fehler herausgestellt hatte, da die finsternen Kreaturen so fest mit der Welt verwachsen waren, dass ihr Tod auch Azeroth schwer verletzte.

Nzoth nutzt seine Gefangenschaft, um ein über Jahrtausende spannendes Intrigennetz zu spannen, das ihm im passenden Moment nicht nur die Freiheit wieder beschaffen, sondern ihn auch vom schwächsten zum stärksten seiner Geschwister machen sollte. Über die Zeit gelang es den Alten Göttern wiederholt Einfluss außerhalb ihrer Gefängnisse auszuüben. Am anfälligsten für diese Manipulationen erwies sich der Smaragdgrüne Traum, den sie von ihren unterirdischen Gefängnissen über die Wurzeln der Weltenbäume erreichen konnten.

Schneller als von N'Zoth erwartet, hatten die Völker Azeroths C'Thun und YoggSarron für ihn aus dem Weg geschafft, so dass er sich nicht mehr mit vorgeheuchelten Allianzen herumschlagen und sich ganz auf den eigenen Aufstieg konzentrieren konnte. Der erste Anlauf dieser Art war noch etwas unbefriedigend für ihn verlaufen. Die von ihm eingeleitete Rückkehr von Todesschwinge hatte zu seinem Leidwesen nicht alle seine Ziele erfüllen können, aber immerhin waren am Ende die Drachenschwärme als oberste Beschützer von Azeroth erheblich geschwächt. Das entschädigte ihn dafür, dass sich die beiden Elementarlords Therazane und Neptulon unerwartet von ihm losgesagt hatten. Auch der Tod Yseras durch seinen Diener Xavius aus dem Smaragdgrünen Alptraum war ein Sieg, den er wieder für sich verbuchen konnte. Seine Planungen beschleunigt hatte allerdings das Geplänkel von Allianz und Horde mit der Brennenden Legion, das von den üblen Machenschaften seiner Verbündeten, der Nagakönigin Azshara, perfekt abgelenkt hatte. Zu seiner Freude hatten sich einige einfältige Abenteurer dann sogar mit dem Schlüssel für seine Ketten in sein Gefängnis locken lassen.

Wie könnten solche schwachgeistigen und beeinflussbaren Wesen ihn jetzt noch aufhalten? Er würde sie hinwegfegen, wie er während seiner Regentschaft schon so viele Seelen zerfetzt hatte, die nicht vor ihm gekniet hatten. Mochten diese Störenfriede auf unerklärliche Weise auch so weit gekommen sein, um ihn in seiner Göttlichkeit erblicken zu können, so wird ihr Dasein nun gemeinsam mit dieser von Licht beschmutzten Welt erlöschen.