

The background of the cover is a detailed illustration of two Orcs. The Orc in the foreground is larger, wearing dark, heavy armor with a prominent pauldron on his right shoulder and a chest plate with a circular emblem. He has a fierce expression and is looking towards the viewer. Behind him, another Orc is visible, also in armor, looking towards the left. The scene is set against a bright, glowing sunset or sunrise, with a large sun or moon partially obscured by the Orc's head. The overall color palette is dominated by warm yellows, oranges, and greens.

MICHAEL
PEINKOFER

PIPER

DIE HERRSCHAFT
DER ORKS

ROMAN

The book cover features a detailed illustration of two Orcs. The Orc in the foreground is larger, wearing dark, textured armor with a prominent circular emblem on his chest. He has a large, horned helmet and a fierce expression. Behind him, a smaller Orc is visible, also in armor. The background is a bright, hazy sunset or sunrise with a large, glowing sun partially obscured by a mountain range. The overall color palette is dominated by warm yellows, oranges, and dark greens.

MICHAEL
PEINKOFER

PIPER

DIE HERRSCHAFT
DER ORKS

ROMAN

MEHR ZUM AUTOR

KLICKEN SIE HIER FÜR

+ MEHR BÜCHER

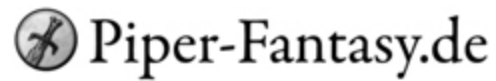
+ MEHR TRAILER

+ MEHR LESEPROBEN

+ MEHR INFORMATIONEN

Mehr Informationen unter www.piper.de
auf Facebook und Twitter

Entdecke die Welt der Piper Fantasy:



Vollständige E-Book-Ausgabe der im Piper Verlag erschienenen Buchausgabe
1. Auflage 2013

ISBN 978-3-492-96166-0

© Deutschsprachige Ausgabe:

© 2013 Piper Verlag GmbH, München

Karte: Daniel Ernle

Umschlaggestaltung: Guter Punkt, München

Umschlagmotiv: Anton Kokarev

Datenkonvertierung: CPI - Clausen & Bosse, Leck



VORWORT

Eine Fortsetzung zu schreiben, hat immer etwas von einem Klassentreffen: Man begegnet all den Leuten wieder, mit denen man vor mehr oder minder langer Zeit viel geteilt und viel erlebt hat; und häufig kehrt man auch an die Orte zurück, an denen sich all diese Ereignisse abgespielt haben. Bei der Arbeit an DIE HERRSCHAFT DER ORKS ging es mir genauso.

Als ich vor acht Jahren mit DIE RÜCKKEHR DER ORKS das allererste Abenteuer von Balbok und Rammar zu Papier brachte, ahnte ich noch nicht, auf wie viel Gegenliebe die beiden bei den Lesern stoßen und dass ich Gelegenheit erhalten würde, den phantastischen Kosmos von Erdwelt in weiteren Bänden fortzuschreiben. Natürlich gab es Ideen und inhaltliche Skizzen - (Fantasy-)Autoren geben sich selten damit zufrieden, Szenarien nur für einen einzigen Band zu entwerfen. Aber natürlich war zunächst ungewiss, ob die ungleichen Ork-Brüder nach ihrem ersten Abenteuer tatsächlich zurückkehren würden. Die Leser haben jedoch sehr eindeutig entschieden, und so folgten mit DER SCHWUR DER ORKS und DAS GESETZ DER ORKS zwei weitere Bände, die die Abenteuer der streitsüchtigen, aber

eigentlich ganz knuffigen Titelhelden fortsetzten und das Erdwelt-Epos weiterspannen. Und damit nicht genug. Ich durfte in der ZAUBERER-Trilogie die Vorgeschichte des Kampfes gegen den Dunkelelfen und des Ordens von Shakara erzählen, und auch in zwei Kurzgeschichten hatten Balbok und Rammar kleine, aber feine Auftritte. Zu verdanken haben sie das – und ich natürlich auch – euch, den treuen Lesern, die ihr gerne bereit wart, nach Erdwelt zurückzukehren und euch von wagemutigen Kämpfen, gefährvollen Erkundungen und nicht zuletzt auch einer Portion Humor verzaubern zu lassen.

Seit Erscheinen des Romans DAS GESETZ DER ORKS wurde ich immer wieder gefragt, wann es ein neues Abenteuer der beiden Brüder geben würde. Da ich zunächst die Geschichte Granocks, Alannahs und der anderen ZAUBERER erzählen wollte, musste ich immer wieder um Geduld bitten – doch nun ist es so weit. DIE HERRSCHAFT DER ORKS knüpft dort an, wo Band drei der Saga endete, und erzählt doch ein ganz neues und anderes Abenteuer. Denn wie unsere Helden feststellen müssen, hat die Zeit sie in der Zwischenzeit überholt, und das im wörtlichen Sinn. Zu den altbekannten Figuren zurückzukehren und der Saga zugleich neue Seiten abzugewinnen, hat mir unglaublichen Spaß gemacht, und es war großartig, wieder einige der ursprünglich aufgezeichneten Ideen realisiert zu sehen und die Saga weiterzuentwickeln. Erdwelt mit all seinen Geschöpfen, seinen Kreaturen und bisweilen recht eigenwilligen Charakteren birgt noch viele Geheimnisse – aber das ist eine andere Geschichte.

Mein Dank gilt Carsten Polzin, Daniel Ernle, Peter Molden und allen anderen, die in irgendeiner Weise zu diesem Buch beigetragen haben. Und auch wenn Orks

bekanntlich weder Freunde haben noch welche wollen,
bedanken die beiden sich ganz herzlich bei allen treuen
Lesern der Erdwelt-Saga und begrüßen alle, die zum ersten
Mal dabei sind.

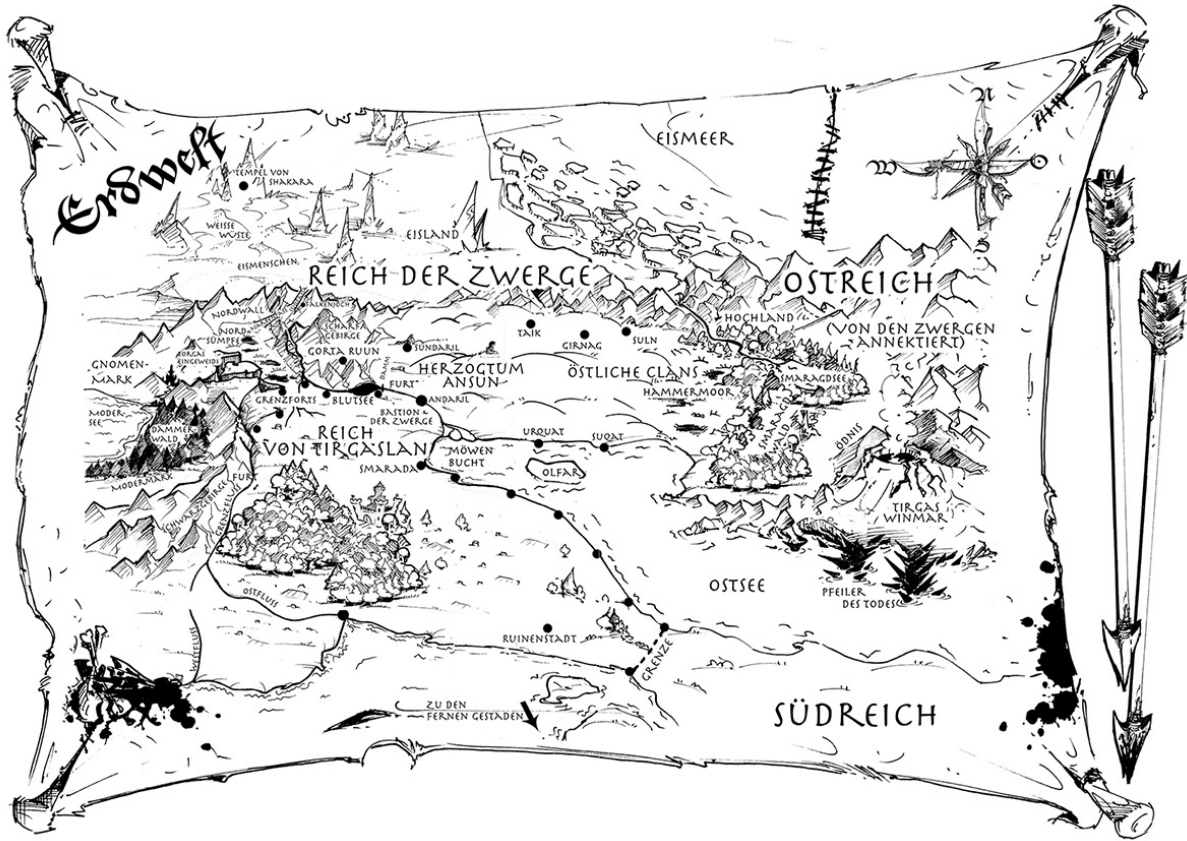
Dies ist euer Kosmos. Tretet ein und lasst den Alltag
hinter euch.

Michael Peinkofer

Winter 2013

Verzeichnis der handelnden (Un)Personen:

Rammar (der schrecklich Rasende)	König der Orks
Balbok (der Brutale)	(ebenfalls) König der Orks
Dag	Abenteurer und Erfinder
Aryanwen	Prinzessin von Tirgaslan
Tandelor	ihr Vater, König von Tirgaslan
Winmar von Ruun	König der Zwerge
Vigor	Zwerg, Oberhaupt der Geheimpolizei
Baugulf Steinherz	Zwerg, Alchemist
Rungbold	Zwerg, Kerkerknecht
Lavan	Lehnsherr, Mitglied des Kronrats
Savaric	Lehnsherr, Mitglied des Kronrats
Ruvon	Lehnsherr, Mitglied des Kronrats
Osbert	Herzog von Ansun
Gilbert	Schwertführer von Ansun
Alured	Vertrauter Dags
Klogionn	Ork, Haushofmeister
Umbal	Ork, Krieger
Krushak	Ork, Söldner
Borbok	Ork, Söldner
?	ein Prediger





PROLOG

Das Gewölbe war von einem kalten grünlichen Leuchten erfüllt.

Nackter Fels bildete die Wände, in die unzählige Nischen und Vertiefungen gehauen waren. Flaschen und Phiolen reihten sich darin aneinander, Dosen und Tiegel, die seltsam aussehende und noch seltsamer riechende Substanzen enthielten; klare und trübe, farblose und bunte, dickflüssige und wässrige Flüssigkeiten, aber auch Pulver verschiedenster Körnung, Farbe und Beschaffenheit, die Behälter nicht selten mit dem Symbol des Totenkopfs versehen.

Die Mitte des Gewölbes nahm ein langer Tisch aus Stein ein, dessen unzählige Scharfen, Flecken und Vertiefungen erahnen ließen, dass er schon mancher dieser Substanzen hatte standhalten müssen, wenn sie sich zu Säure oder giftigem Schaum verbunden oder als ätzende Dämpfe niedergeschlagen hatten.

Auf dem Tisch stand ein Athanor, ein aus Steinen gemauerter und mit glühenden Kohlen beheizter Ofen, über dem eine Anordnung bizarr geformter Behältnisse aufgebaut war. Einige davon waren aus Metall, die meisten

jedoch aus Glas gefertigt – konische Destillierkörper, mit hakenförmigen Ausläufen versehene Rundkolben und vielbäuchige Aludeln, durch spiralförmige Röhren miteinander verbunden und gefüllt mit schillernden Flüssigkeiten.

Dies war Baugulfs Reich.

In den oberen Bereichen der Festung mochten andere das Sagen haben. Hier jedoch, wohin noch niemals Tageslicht gedrungen war, an diesem unheimlichen Ort, der nur von Öllampen erleuchtet wurde, die an Ketten von der rußgeschwärzten Decke hingen – hier war seine Domäne. Hier gebot er den Elementen, hier unterwarf er sich die Natur.

Vorausgesetzt, er fand den richtigen Schlüssel.

Von frühester Jugend an hatte sich Baugulf der Kunst der Verwandlung verschrieben. Mochten andere ihre Erfüllung darin finden, in Bergestiefen dunkle Gänge zu schachten; seine Vorliebe hatte von jeher der Alchemie gehört, die – zumindest in seinen Augen – nicht weniger in der Natur seines Volkes lag. Statt Stollen ins Innere der Berge zu treiben und dort nach Dingen zu suchen, die im ewigen Dunkel verborgen waren, zog er es vor, die Geheimnisse der Natur zu erforschen, das Wesen der Dinge selbst, und sich jene Reichtümer, nach denen sein Volk von jeher trachtete – all jene Metalle, jene nutzbringenden Gesteine, glitzernden Gemmen und kostbaren Essenzen, die tief im Inneren *durumins* schlummerten – selbst zu erschaffen.

Das Geheimnis lag in der Umwandlung, im Wechsel der Elemente von einer Ebene zur nächsten, bis hin zur Erlangung des erwünschten Endzustands.

Kohle zu Diamanten.

Phosphor zu Licht.

Eisen zu Gold.

Baugulf war überzeugt davon, dass sich das Prinzip auf jedwedem Material und Element übertragen ließ, es war lediglich eine Frage des Willens und des dafür erforderlichen Wissens – uralten Wissens, das in seinen Grundzügen auf die Weisen Shakaras und ihre Jahrtausende alten Einsichten in das Wesen der Welt zurückging. Auf verschlungenen und teils verbotenen Pfaden hatte Baugulf gewisse Kenntnisse von diesen Dingen erlangt – genug, um in seinem Laboratorium damit zu experimentieren und erste kleine Erfolge zu erzielen. Der große Durchbruch, das *mayura gwaith*, wie die Zauberer von Shakara es einst genannt hatten, war ihm bislang jedoch versagt geblieben.

Noch hatte er das Geheimnis, wie die Schätze des Berges einander angeglichen und aus wertlosem Eisen Gold wurde, nicht entschlüsselt, aber er war überzeugt davon, dass der Moment unmittelbar bevorstand – und wenn es so weit war, würde ihn niemand mehr verlachen. Dann würden all die Zweifler und selbst der König anerkennen müssen, dass Baugulf Steinherz der größte aller Alchemisten war, der Meister unter den Gelehrten!

Alles, was er dazu brauchte, war die Stimme.

Jene Worte in seinem Kopf, die sich immer dann vernehmen ließen, wenn er ratlos war und in seinem Bemühen nicht weiterwusste, geradeso, als spräche sie aus tiefstem Inneren zu ihm. Woher sie kam, wusste er nicht, und es war ihm auch gleichgültig, denn sie war es gewesen, der er seine ersten bescheidenen Erfolge zu verdanken hatte.

Die Stimme, so sagte er sich, war das ordnende Prinzip. Sie verkörperte all das, wofür die Alchemie stand, denn sie bewies, dass der Natur eine Ordnung innewohnte, die sich demjenigen, der sie aufrechten Herzens suchte und bereit

war, sich auf die Wahrheit einzulassen, von selbst erschloss und so das Prinzip der Umwandlung auf den Geist übertrug.

Kohle zu Diamanten.

Phosphor zu Licht.

Eisen zu Gold.

Inspiration zu Genie.

Auch jetzt lauschte Baugulf wieder in sich hinein, wartete darauf, dass die Stimme zu ihm sprechen, ihn erneut aus der Ratlosigkeit reißen würde, in die er trotz all des verbotenen Wissens, das er sich bereits angeeignet hatte, wieder verfallen war. Wie viel auch immer er wusste – die Stimme wusste ungleich mehr. Und sie schien sich keinerlei Beschränkungen aufzuerlegen, welches Wissen sie nutzen durfte und welches nicht. Wissen war wertfrei. Es unterlag keiner Beurteilung und keiner moralischen Instanz; erst die falsche Nutzung oder der bewusste Missbrauch konnten es gefährlich werden lassen – eine Einsicht, die Baugulf ebenfalls aus den Gesetzen der Verwandlung gewonnen hatte.

So wie es möglich war, Eisen zu Gold zu veredeln, konnten auch Gedanken und Ideen einer höheren Bestimmung zugeführt werden und auf diese Weise dem Wohlstand und dem Fortschritt des Volkes dienen – und Baugulf war überzeugt, dass er diesem hohen Ideal genüge. Die Stimme, die aus seinem Inneren zu ihm sprach, war der beste Beweis dafür ...

»Nun?«

Baugulf zuckte zusammen. Anfangs hatte er an seinem Verstand gezweifelt und geglaubt, zu viele beißende Dämpfe eingeatmet zu haben. Doch wenn die Stimme nur eingebildet war, wie kam es dann, dass sie ihm über Jahrtausende verborgenes Wissen enthüllte?

»Hast du getan, was ich dir aufgetragen habe?«

»Jawohl«, bestätigte Baugulf beflissen, wobei seine Worte von der niederen Decke widerhallten. Anfangs war es ihm seltsam vorgekommen, sich selbst laut sprechen zu hören, inzwischen dachte er sich nichts mehr dabei. »Ich habe alles getan, was Ihr mir aufgetragen habt. Ich habe die Substanzen getrocknet, gemahlen und im von Euch befohlenen Verhältnis vermischt.«

Baugulf deutete auf den Mörser, der auf dem Tisch stand – ein schweres steinernes Gebilde mit einem ebenso aus Stein gefertigten Stempel. Ein Pulver befand sich darin, das seine dunkle Färbung hauptsächlich den fünf Teilen Holzkohle verdankte, die Baugulf nach Anweisung der Stimme darin vermahlen hatte. Die sieben Teile Salpeter, nach denen die Stimme außerdem verlangt hatte, waren nicht einfach zu beschaffen gewesen – Baugulf hatte sie in einem aufgelassenen Stollen in einem entlegenen Teil der Festung eigenhändig von der Felswand gekratzt.

»Sehr gut«, anerkannte die Stimme. »So füge jetzt die nächste Ingredienz hinzu. Aber sei vorsichtig.«

»Vorsichtig?«, fragte Baugulf und fügte hoffnungsvoll hinzu: »Könnte sich das Große Werk so schnell vollenden? Befürchtet Ihr, der Mörser könnte sich augenblicklich in Gold verwandeln?«

»Sei vorsichtig«, beschied ihm die Stimme noch einmal eindringlich, und dies machte Baugulf klar, dass es besser war, die Warnung zu befolgen.

Er trat an eine der in den Fels gehauenen Nischen und ging im grünen Schein der Lichtsteine die säuberlich aufgereihten Behälter durch. Sein Finger verharrte vor einer Flasche, die ein gelbes Pulver enthielt.

Schwefel.

Zu Beginn seiner Tätigkeit als Alchemist hatte Baugulf viel damit experimentiert, da er sich gut verarbeiten ließ und in Farbe wie Geruch deutliche (wenn auch wenig erbauliche) Reaktionen zeigte. Mit der Zeit hatte er ihn jedoch als unnütz verworfen – dass ausgerechnet Schwefel nun den Schlüssel zum Großen Werk bergen sollte, war eines jener unfassbaren Rätsel, mit denen die Natur sich umgab und so ihr geheimes Wissen vor jenen verbarg, die ihrer nicht würdig waren.

Mit vor Aufregung bebender Hand nahm Baugulf die Flasche aus der Nische, trug sie zum Tisch und entkorkte sie. Sodann griff er zum Löffel, den er nach dem vorgegebenen Ritual säuberte und von magnetischer Kraft befreite, ehe er ihn in die Öffnung steckte.

Fünfmal griff er damit hinein und gab das Pulver in den Mörser, vorsichtig, wie die Stimme es ihm aufgegeben hatte. Dann, nachdem er die Flasche wieder verschlossen und in die Nische zurückgestellt hatte, griff er zum Stempel und begann, die drei Substanzen miteinander zu vermischen.

Salpeter.

Holzkohle.

Schwefel.

»Vorsichtig«, hörte er dabei die Stimme immer wieder sagen. »Vorsichtig ...«

Es dauerte nicht lange, bis der Schwefel die Farbe der Kohle angenommen hatte und in dem schwarzen Pulver aufgegangen war. Ein wenig argwöhnisch blickte Baugulf auf die eigenwillige Mixtur, die zusammenzustellen ihm so nie in den Sinn gekommen wäre. Weder fühlte sie sich außergewöhnlich an, noch roch sie besonders, was nicht weiter verwunderlich war, da keine edlen, den Prozess der Verwandlung begünstigenden Substanzen in ihr enthalten

waren. Doch die Anweisungen waren eindeutig gewesen, und weder hatte Baugulf Anlass noch das Recht, diese infrage zu stellen.

»Und nun?«, war alles, was er nach einer Weile sagte.

»Hast du alle Anteile gut vermischt?«

»Das habe ich.«

»Dann wisse: Dieses Pulver, Steinherz, wird die Geschichte deines Volkes verändern, so wie es die Geschichte deiner ganzen Welt verändern wird. Behüte die Rezeptur sorgfältig und verrate sie niemandem – niemandem außer ...«

In diesem Moment geschah es.

Es war nur ein Zufall, ein winziges Staubkorn im Mahlwerk des Großen Werkes – die Auswirkung jedoch war vernichtend.

Eine der Ratten, die sich zu Baugulfs Verdruss hin und wieder in seinem Laboratorium herumtrieben und die, in immerwährender Dunkelheit lebend, bleich und ohne Fell waren, sodass sie wie vierbeinige Engerlinge aussahen, hatte sich unbemerkt genähert und war auf der Suche nach Nahrung auf den Experimentiertisch geklettert.

Dort entdeckte Baugulf sie – und seine Reflexe sprachen schneller an, als sein Verstand oder die Stimme in seinem Kopf ihn zurückhalten konnte.

»Verdammtes Biest!«, rief er aus.

Die Hand mit dem schweren steinernen Stempel zuckte empor, bereit, den verhassten Besucher zu erschlagen – und fiel wie das Beil des Henkers herab.

»Nein!«, schrie die Stimme.

Doch es war zu spät.

Baugulf hatte nur Augen für das Tier, das die Zeichen der Zeit erkannte und quiekend die Flucht ergriff. Der Stempel jedoch, mit vernichtender Wucht geführt, ging nieder und

zerschlug einen Glaskolben, was Baugulf in seinem Zorn nicht weiter kümmerte. Einen Lidschlag später jedoch traf der Stempel auf die Tischplatte. Funken schlugen und sprangen auf den Mörser über, der in unmittelbarer Nähe stand.

Baugulf vernahm ein hässliches Zischen.

Dann sah er die Stichflamme, die aus dem Mörser emporschoss.

Und im nächsten Moment wurde er bei lebendigem Leib zerrissen.

BUCH 1



NUASH UMM

(EINE NEUE ZEIT)

1.



KAS-BHULL

»Bei Narkods Hammer! Muss ich denn alles selber machen?«

Mit vor Unglauben weit aufgerissenen Augen starrte Rammar auf das, was sein Bruder da trieb. Gleichzeitig fühlte er, wie ihm die Galle hochstieg, zusammen mit dem Blutbier, das er zum Frühstück hinuntergestürzt hatte und das nun in seinem feisten Körper umherschwappte wie in einem halb leeren Fass. »Bist du zu schwach, um mit ein paar halbstarke Orklingen fertigzuwerden, du dämlicher *umbal*?«

Der Ork, dem seine Beleidigungen galten, bot, obschon sein leiblicher Bruder, den denkbar stärksten Gegensatz zu ihm: Während Rammar so fett war, dass seine Größe und Breite in ständigem Wettstreit miteinander lagen, war Balbok derart hager, dass man hätte meinen mögen, die grüne Haut spannte sich unmittelbar über Knochen und Sehnen. Während Rammars Beine dick wie Pfeiler waren und kurz wie die eines Schweins, waren Balboks lang und dürr, und während Rammars Schädel wie eine einzige runde Knolle wirkte, aus der ein winziges gelbes Augenpaar starrte, war Balboks Miene lang und schmal.

Seine Nase war schief, seine Augen groß und – jedenfalls kam es Rammar so vor – stets in fassungsloser Dummheit aufgerissen. Während Rammars Schädel kahl war, quoll unter dem ledernen Helm, den Balbok trug und der mit einem Kinnriemen befestigt war, spärliches schwarzes Haar hervor, das fettig und schweißnass an seinem Schädel klebte.

Und noch eine Sache gab es, die die beiden Brüder voneinander unterschied: Während Balbok noch alle Gliedmaßen sein Eigen nannte, prangte an Rammars linkem Arm statt seiner Klauenhand die Spitze eines *saparak*, jener mörderischen Mischung aus Klinge und Speer, die die bevorzugte Waffe eines Orks darstellte. Das Ding war eine bleibende Erinnerung an Tage, an die Rammar lieber nicht zurückdachte – auch wenn sie letztlich dazu geführt hatten, dass er das war, was er war.

In den vergangenen fünf Jahren hatte Rammar gelernt, seine neue Hand auf mancherlei Art einzusetzen. Er hatte festgestellt, dass es für einen Ork gar nicht unpraktisch war, nicht erst zur Waffe greifen zu müssen, sondern sie direkt am Arm zu haben. Auf diese Weise konnte man Argumenten jederzeit Nachdruck verleihen oder allzu trägen Bediensteten auf die Sprünge helfen; das Ding ließ sich sogar als Fleischgabel verwenden und dazu, Gnomen-Augen aus dem *bru-mill* zu fischen (die man in Ermangelung von Ghul-Augen auf der Insel verwenden musste). Und es eignete sich auch vortrefflich dazu, es demonstrativ in die Luft zu recken und finstere Drohungen auszusprechen – so wie in diesem Augenblick.

»Du dämliches, für nichts zu gebrauchendes Stinkmaul! Muss ich dir erst die Visage zerstückeln, damit du endlich aufwachst?«

Der Ruf gellte quer durch die weite kesselförmige Grube, auf deren anderer Seite Balbok alle Klauen voll damit zu tun hatte, sich seine Gegner vom Leib zu halten.

Einer, der ihm nur bis zur Schulter reichte, hatte beide Arme um Balboks Leibesmitte geschlungen und versuchte ihn festzuhalten, während ein anderer bäuchlings auf dem Boden rutschte und sich in seine Wade verbissen hatte. Zwei weitere Orks versuchten unterdessen, an den rund gescheuerten Trollschädel zu kommen, den sich Balbok unter den linken Arm geklemmt hatte.

Vergeblich.

Trotz seiner Körpergröße und seiner schlaksigen Postur zeigte Balbok erstaunliches Geschick darin, seine Gegner so abzuwehren, dass sie nicht an den *bhull* kamen: Den einen hielt er mit einem ausgestreckten Bein auf Distanz, den anderen mit der linken Klaue, die immer wieder herabstieß und ihm eine Ohrfeige nach der anderen versetzte. Dennoch ließen die Kerle nicht locker, und Balbok kam auch nicht über die Linie hinaus, die mit hellgrünem Gnomenblut markiert war und quer durch den Kessel verlief – was wiederum Rammar in schreckliche Raserei versetzte.

»Los doch, wird's bald?«, rief er und fuchtelte wie wild mit der Saparak-Hand. »Worauf wartest du noch?«

»Willst du ... mir ... nicht ... helfen?«, stieß Balbok hervor, der nun doch in arge Bedrängnis geraten war – noch zwei Gegenspieler hatten sich hinzugesellt und setzten nun alles daran, ihn zu Boden zu ringen.

»Das wäre ja noch schöner! Glaubst du, ich mache mir die Krallen schmutzig, nur weil du dich nicht vernünftig verteidigen kannst? Komm gefälligst rüber mit dem verdammten Schädel oder du kriegst keinen Tropfen Blutbier mehr zu saufen!«

Das saß.

Balbok sah auf, und am Blick seiner furchtsam geweiteten Augen konnte Rammar erkennen, dass er nun ganz offenbar den richtigen Ton getroffen hatte.

Im nächsten Moment kam Bewegung ins Spiel.

Der beiden neuen Angreifer entledigte sich Balbok, indem er den Kopf des einen gegen den des anderen stieß. Der Aufprall war so hart, dass sogar Rammar ihn hörte. Bewusstlos gingen die Gegner zu Boden. Einen weiteren Angreifer wehrte Balbok ab, indem er ihm den *bhull* aufs Haupt schmetterte – der Ork landete mit ausgebreiteten Armen bäuchlings im Morast, wo er blubbernd liegenblieb. Auch den, der sich in seine Wade verbissen hatte, wurde Balbok endlich los – nur derjenige Gegner, der sich um seinen schlanken Leib klammerte, hielt sich weiter unnachgiebig fest.

Balbok rannte bereits los, während er ihn gleichzeitig abzuschütteln versuchte, dabei drehte er sich mehrmals um seine Achse, sodass der andere an ihm flatterte wie ein Kriegsbanner im *gaork*. Rammar verdrehte die Augen und fragte sich zum ungezählten Mal, wieso er nicht allein aus Luraks Pfuhl hatte kriechen können. Was in aller Welt hatte sich das Schicksal nur dabei gedacht, ihm einen Bruder zuzugesellen, der so dämlich war?

»Rammar! Fang!«, schnaufte Balbok, der schwer atmend auf ihn zugerannt kam, den anderen Ork noch immer im Schlepp – ein geradezu lächerlicher Anblick, der bei den Zuschauern, die rings um die Grube verteilt standen, denn auch für Heiterkeit sorgte. Rammar nahm sich vor, im Anschluss an das Spiel genau herauszufinden, wer gelacht hatte – um jedem Einzelnen von ihnen eine Tracht Prügel zu verpassen. Eine Arbeit, die völlig unnötig gewesen wäre,

hätte sich sein Bruder nicht einmal mehr wie ein ausgemachter Idiot benommen.

»Schmeiß schon her!«, verlangte Rammar – und Balbok warf den Schädelball, einen Lidschlag, ehe er unter den fortwährenden Bemühungen seines Angreifers zu Boden ging.

Was aus seinem Bruder wurde, der mit derartiger Wucht im Schlamm landete, dass sowohl er als auch sein Gegner sich mehrfach überschlugen, war Rammar einerlei – er hatte nur noch Augen für den Trollschädel, der durch die Luft auf ihn zu wirbelte. Sein großer Augenblick war gekommen!

Rammar setzte sich in Bewegung – schon das war für sich genommen ein denkwürdiger Anblick – und stampfte dem Schädel entgegen, die Arme zum Fangen ausgebreitet. Ob er die Distanz unterschätzt hatte oder schlicht und ergreifend nicht schnell genug gewesen war, wusste er selbst nicht zu sagen. Im nächsten Augenblick jedenfalls klatschte der *bhull* unmittelbar vor ihm in den Morast und sorgte dafür, dass nicht nur Rammars grünes Gesicht, sondern auch sein ungeheurer Leib und die lederne Rüstung, die sich darüberspannte, mit Dreck besudelt wurden.

Gelächter auf allen Rängen.

Blutige Rachephantasien bildeten sich in Rammars Kopf, während er sich den Schlamm aus dem Gesicht wischte, dabei wüste Verwünschungen ausstoßend. Wütend trat er nach dem Schädel, der vor ihm auf dem Boden lag und dessen leere Augenhöhlen ihn blöde anzustarren schienen.

Zusammen mit einer Schlammfontäne flog der *bhull* ein Stück weit davon, genau in Richtung des gegnerischen *gouta* – und da kam Rammar eine Idee.

Wenn er so tat, als hätte er das verdammte Ding absichtlich auf den Boden fallen lassen, konnte er von seiner Würde womöglich noch etwas retten ...

Schnaufend trampelte er dem *bhull* hinterher, dabei watschelnd wie Bormod auf dem Weg zur Schlachtbank, und kaum hatte er ihn erreicht, trat er ein zweites Mal nach Kräften zu. Diesmal machte der Schädel einen noch größeren Satz und landete nur wenige Schritte vor dem Tor des Gegners, sehr zur Verblüffung des *fruukoudum*, der breitbeinig dort stand und sichtlich nicht wusste, wie er reagieren sollte. Auch von den gegnerischen Feldspielern wagte keiner einzugreifen – eine Folge der Tatsache, dass Rammar allzu aufmüpfige Gegenspieler auch schon mal von der Nordklippe hatte werfen lassen.

Mit einem triumphierenden Grinsen, die gelben Zähne gebleckt wie ein Raubtier, stieß Rammar weiter vor. Die Augen des gegnerischen Torwächters weiteten sich, als er die ungeheure Leibesmasse auf sich zukommen sah. Sein Maul öffnete sich zu einem lautlosen Schrei, dennoch tat er tapfer seine Pflicht, denn es war auch schon vorgekommen, dass Rammar Gegenspieler, die nicht mit dem nötigen Ernst bei der Sache gewesen waren, von der Nordklippe hatte werfen lassen.

Seiner eigenen, eher schwächtigen Gestalt zum Trotz warf sich der *fruukoudum* also Rammars Angriff entgegen, eilte aus seinem Tor, das aus einem aus Trollknochen zusammengeflickten, rund zwanzig *knum'hai* messenden Bogen bestand, um noch vor Rammar an den Schädelball zu gelangen.

Um ein Haar gelang es ihm sogar – doch er hatte die Rechnung ohne Rammar gemacht.

Denn als dieser sah, dass der andere den *bhull* vor ihm erreichen würde, warf er sich mit einem wütenden

Aufschrei nach vorn, die Spitze des *saparak* an seinem linken Arm erhoben – und statt den *bhull* zu spielen, wie der andere es wohl erwartet hatte, rammte der König der Orks ihm das rostige Eisen zwischen die Rippen.

Ein hässliches Knacken und ein Geräusch, das klang, als entweiche Luft aus einem Blasebalg – und der *fruukoudum* ging nieder. Der Weg zum Tor war frei!

Mit einem zufriedenen Grunzen fuhr Rammar herum.

Es kam ihm vor, als würde er sich mit unendlicher Langsamkeit bewegen, so sehr genoss er jeden einzelnen Augenblick. Mit der linken Fußspitze stieß er den Trollschädel an und brachte ihn so in Bewegung, wartete, bis er ihm vor den rechten Fuß gekullert war – und trat dann mit aller Kraft zu. Wie von einem Katapult geschleudert schoss der *bhull* davon und wiederum begleitet von einer Kaskade aus Schlamm und Dreck schlug er in das gegnerische *gouta* ein.

Rammar lief weiter, während er sich seine Lederrüstung vom Leib riss und grüne wabbelnde Körpermassen entblöste. Wie in Trance passierte auch er den Torbogen, um den *bhull* noch ein zweites und ein drittes Mal zu treten und allen Anwesenden unmissverständlich klar zu machen, dass kein anderer als er ...

»Kein Treffer!«, plärrte in diesem Moment jemand. Auf einmal schien alles wieder mit herkömmlicher Geschwindigkeit vonstatten zu gehen.

Rammar fuhr herum.

»Was?«

Seine gute Laune war jäh verfliegen.

Er fletschte die Hauer, in seinen Schweinsäuglein funkelte es. »Was hast du gesagt?«, fragte er den buckligen Ork mit der ungesund hellen Gesichtsfärbung und dem kahlen Schädel, der wie eine Glaskugel glänzte.

Klogionn, so der Name des Orks, der es zum königlichen Haushofmeister gebracht hatte, senkte betroffen das Haupt. »Verzeih, mein König, ich ...«

Rammar spuckte geräuschvoll aus. »Wie oft habe ich dir schon gesagt, dass sich ein Ork aus echtem Tod und Horn nicht entschuldigt? Als ob es nicht schlimm genug wäre, dass sich mein dämlicher Bruder das nicht merken kann!«

Klogionns beflissenes Wesen wollte sich ein zweites Mal entschuldigen. Er hielt sich selbst davon ab, indem er sich auf die wulstigen Lippen biss.

»Also, was soll dieser Blödsinn von wegen ›kein Treffer?‹«, erkundigte sich Rammar scharf.

»Du hast gegen die Regeln verstoßen, mein König«, drang es kleinlaut zurück.

»Ich?« Rammar hob in einer Unschuldsgeste die Arme, während hinter ihm der heftig blutende Torwächter weggetragen wurde.

»Der *bhull* wurde mit dem Fuß ins *gouta* befördert«, erklärte der Haushofmeister, der zugleich als Schiedsrichter fungierte, zerknirscht. »Das ist den Regeln zufolge verboten.«

»Ach ja?«, schnaubte Rammar. »Und wer hat diese idiotischen Regeln, von denen du sprichst, aufgestellt?«

»Du selbst, mein König. Du sagtest, dass jeder, der mit den Füßen spielt, diese auf der Stelle abgehackt bekommen sollte, als Warnung für alle anderen.«

»Sagte ich das?« Rammar grunzte. Im Grunde gab es nur eines, was ihn noch mehr in Rage brachte, als zu verlieren – nämlich Unrecht zu haben ...

»Was kümmert mich mein Geschwätz von gestern?«, blaffte er deshalb und dachte kurz nach. »Es sollte nur noch mit den Füßen gespielt werden, das macht die Sache spannender, wie man sieht.«

»Spannender? Wenn man nur mit den Füßen spielt?«
Zum ersten Mal blickte Klogionn wieder auf, und die Art und Weise, wie er seinen König betrachtete, ließ ahnen, dass er an dessen Verstand zweifelte. »Das Spiel heißt *lamhum-bhull!*«

»Und wenn schon«, stieß Rammar verächtlich aus. »Die Zeiten sind vorbei. Ab sofort wird *kas-bhull* gespielt. Ich bin der König, und der König bestimmt die Regeln. *Korr?*«

»*Korr*«, bestätigte der andere seufzend.

»Wer beim Spiel die Klauen zu Hilfe nimmt, kriegt die Blutkarte gezeigt und bekommt den Arm abgehackt.«

»Wie du willst, mein König.«

»Der Treffer wird also gezählt«, schnaubte Rammar und reckte in einer triumphierenden Geste die Arme in die Höhe, um die Huldigungen der Zuschauer entgegenzunehmen (derentwegen er diesen ganzen schweißtreibenden Unsinn überhaupt mitmachte).

Doch der Jubel blieb aus.

»Was bei Kuruls Flamme ...?«

Fassungslos wandte sich Rammar dem Rand der Grube zu – nur um festzustellen, dass ihm das Publikum die Aufmerksamkeit offenbar längst entzogen hatte. Die Orks, die sich rings um den Spielkessel drängten, starrten alle in östlicher Richtung zum wolkenlosen Himmel hinauf, der sich über der Insel spannte. Selbst Balbok hatte sich wieder auf die Beine gerafft und blickte gen Osten, indem er seine Augen mit der Klaue beschirmte. Mit einem unwilligen Grunzen blickte auch Rammar in die bezeichnete Richtung – und stutzte.

Dort oben war etwas.

Und zwar etwas, das dort nicht hingehörte.

Keine Wolke und kein Vogel. Auch keines der Flattertiere, die in den Höhlen der Insel hausten und die, wie Balbok

behauptete, vorzüglich schmeckten.

Dieses Ding war etwas ganz anderes.

Es war von annähernd runder Form, dem *bhull* nicht unähnlich, und von schreiend roter Farbe. Und, was Rammar noch mehr beunruhigte, es näherte sich der Insel.

»*Shnorsh*«, stieß Rammar halblaut hervor. Unangenehme Gedanken schraubten sich aus den engen Windungen seines Verstandes empor, die er sogleich wieder verdrängte – Klogionn jedoch, der ähnliche Befürchtungen zu hegen schien, plärrte sie laut hinaus.

»Das ... ist Kurul!«, stieß er stammelnd hervor. »Er kommt in seiner Blutgaleere, um uns zu vernichten!«

»Bah«, machte Rammar verächtlich – doch im Grunde hatte sein Haushofmeister nur ausgesprochen, woran auch er selbst sofort gedacht hatte.

Kuruls Blutgaleere.

Ein fliegendes Schiff, dessen Segel und Rumpf mit Blut bestrichen waren, sodass es von scharlachroter Farbe war.

Korr, das Ding dort am Himmel war kein Schiff.

Und Segel hatte es auch nicht.

Aber es war rot.

Und es kam näher, wenn auch langsam.

Beides genügte, um Rammar davon zu überzeugen, dass er sich nicht länger auf freiem Feld aufhalten sollte.

»In die Festung«, knurrte er, während er seine Leibesmassen bereits in Bewegung setzte, »sofort!«

Als die übrigen Orks merkten, was die Stunde geschlagen hatte, wandten auch sie sich augenblicklich zur Flucht, vom Rand der Grube zurück zur Festung.

Am Ausgang des Spiels war plötzlich niemand mehr interessiert. Selbst Rammar hatte vergessen, dass er eigentlich gewonnen hatte.

2.



GHU OINSOCHG!

Die Festung der Orks war eigentlich keine.

Vielmehr eine schier endlose Aneinanderreihung miteinander verbundener Ruinen und verfallener Höhlen, die sich bis tief ins Innere der Insel erstreckten.

Andererseits war es ungleich mehr als der klassische *bolboug*, in dem Ork-Stämme zu hause pflegten und der gewöhnlich aus wenig mehr als einigen Löchern in der Erde oder dem Fels bestand, weswegen die Bezeichnung *rark* dann doch wieder einigermaßen gerechtfertigt erschien.

Vor den Orks, ehe Balbok und Rammar ihren Fuß auf die Insel gesetzt und die Geschichte dort maßgeblich beeinflusst hatten, hatte sich die Insel im Besitz der Elfen befunden, die dort vor Unzeiten den Palast von Crysalion errichtet hatten, eine gewaltige Kristallburg, die über einem tiefen, rund eine Viertelmeile durchmessenden Krater erwachsen war. Die Kristallfeste war vergangen, woran Balbok und Rammar nicht unerheblichen Anteil gehabt hatten, und mit ihr auch die Macht der Elfen; auf der Suche nach einer neuen, noch ferneren Zuflucht hatten sie die Insel verlassen und sich neuen Gestaden zugewandt.

Der Krater jedoch war geblieben und bildete die Grundlage dessen, was die Orks nun ihre Festung nannten.

Eine behelfsmäßige, aus Gesteinsbrocken, Kristalltrümmern und Palisaden errichtete Mauer, die das Äußerste dessen darstellte, was Orks an Baukunst zu leisten vermochten, umgab den Kraterrand, nach Osten und Westen gab es zwei hölzerne Wachtürme, die die Insel weithin überragten. Ein Tor im eigentlichen Sinn gab es nicht. Die Festung wurde durch die Minen betreten, die den Fels des Kraters durchzogen - jene Minen, in denen der Dunkelelf Rothgan-Margok einst Ork-Sklaven hatte schuften lassen.

Fünf Jahre lag das zurück.

Rothgan-Margok war nicht mehr, die Herrschaft des Dunkelelfen ebenso zersplittert wie der Kristallpalast von Crysalion. Geblieben waren jedoch die Orks, die nach ihrer Befreiung jenen dienten, denen sie die glückliche Veränderung ihres Geschicks zu verdanken hatten: ihren Königen.

Balbok und Rammar.

Indem sie sich selbst zu Königen ausriefen, hatten die beiden Orkbrüder den aus Kristallsplittern zusammengeflickten Thron bestiegen und sich damit ihren Traum von einem eigenen Reich erfüllt. Einfach war das allerdings nicht gewesen, denn ihre Artgenossen, die auf der Insel hausten, waren durch die undenklich lange Zeit der Gefangenschaft doch sehr verändert worden - Gemüsefresser, die mit Orks aus echtem Tod und Horn nicht mehr viel gemein gehabt hatten. Also hatten Rammar und Balbok es als vordringlichste Aufgabe betrachtet, ihren Artgenossen wieder ihre ursprüngliche Wildheit zurückzugeben und sie mit all den Errungenschaften der