SUMPFGEBLUBBER

103

INHALTSVERZEICHNIS

Beiträge

Seite

Uwe Gehrke
Vorwort – Eine kleine Widmung 2

21 Kurzgeschichten & Gedichte 3
I. Allgemeines
- Die Stadt der Schönheit 3
- Die Mordburg 4
- Bingenkracher 4
- Die goldene Stadt 4
- Reste 5
- Die Schlacht der Völker 6

II. Gedichte
- Der Herr der Glocke 9
- Eine gerechte Welt 9
- Eine Burgbesichtigung 10
- Meine Schwester liebt einen Ork 10
- Klappentexte 10
- Ein Buchhändler zieht durch unsere Welt 11

III. SF-Orks
- Die DNA der Orks 11
- Das Geheimnis der Orks 12
- Ein Ork-Jäger 13

IV. Steampunk-Orks
- Die Herren der Maschine 14

V. Geschichten von Burg Orkentod
- Das Blut der Orks 15
- Die Schlafräuber 16
- Müllsammler 16
- Turmräuber 17
- Die Grube 17

Illustrationen

Josef Schwab 1, 8, 15, 17
Klaus Pelz 20

IMPRESSUM:
Das SUMPFGEBLUBBER 103 ist das interne Forum der SUBSTANZ VON MHJIN (Spinne, Fledermaus & Gargyle). Es wird herausgegeben durch (auch verantwortlich in Sachen des Presserechts) Peter Emmerich, Wittmoosstr. 8, 78465 Konstanz, Tel.: 07531.91291 (g) eMail: siehe Kontaktformular unter http://substanz.markt-kn.de
Redaktion dieser Ausgabe: Uwe Gehrke
Der V.i.S.d.P. als Herausgeber des SUMPFGEBLUBBER haftet gegenüber dem Fantasy Club e.V. Darmstadt, dass alle Beiträge/Bilder etc. keine Rechte Dritter verletzen.
Das Copyright aller Beiträge, Illustrationen und Fotos verbleibt bei den Autoren/den Zeichnern.

Vorwort

Die Schatten der Nacht über Euch!

Eine kleine Widmung

Länger als ich Kontakt zu FOLLOW habe kenne ich die **Phantastische Bibliothek** in Wetzlar. Der ungeheure Bestand – verbunden mit unterdrückten Besitzwünschen – ist einer der Gründe diese Institution zu besuchen.

Der andere sind die Tagungen im September. Ihre unterschiedlichen Themen zu fantastischen Schwerpunkten lockten mich einige Male dorthin. Aus verschiedenen Gründen war es mir in den letzten Jahren jedoch nicht möglich diese zu besuchen.

Umso mehr freute es mich im September 2012 das – noch immer – neue Gebäude der Bibliothek zu betreten, und etlichen interessante Beiträgen zum Schwerpunkt Aliens und Orks zu folgen.

Als Fantasy-Fan sind mir natürlich die Orks literarisch näher als Aliens, und so entwickelten sich während der Tagung einige Ideen zu Geschichten, die dank der Hilfe von Peter Emmerich in diesen Heft ihren Niederschlag finden. Dafür sei ihm an dieser Stelle ausdrücklich gedankt.

Dieses Heft jedoch ist der **Phantastischen Bibliothek** gewidmet, ihren Mitarbeiter und Freunden, in der Hoffnung in den nächsten Jahren wieder häufiger die Tagungen zu besuchen.

Uwe Gehrke
Hannover, Oktober 2012

Widmung an die Phantastische Bibliothek

21 Kurzgeschichten & Gedichte von Uwe Gehrke

I Allgemeines

Die Stadt der Schönheit

Die Stadt der Schönheit war einstmals von der Göttin der Schönheit gegründet worden, welche eine sehr eitle und selbstverliebte Person war.

Nach ihrem Willen sollten nur schöne Menschen diesen Ort betreten dürfen. Dazu sollte der Ort in jeder Form Schönheit verkörpern, sei es in Architektur oder den Künsten, welche hier gepflegt wurden.

Zum Schutz dieses göttlichen Ortes wurde ein Stamm von Waldelfen angeheuert, die selber so schön waren, das sie von den Bewohnern der Stadt nicht als Ärgernis aufgefasst wurden. Diese wurde von den Oberen ausdrücklich angewiesen, welche Personen sie nicht in die Stadt einlassen sollten.

Und ein Ork-Paar, das eines Tages vor den Mauern der Stadt erschien, gehörte bestimmt dazu.

Trotzdem begehrten sie Einlass. »Wir sind die schönsten Mitglieder unseres Stammes«, versicherte der Mann, und wirkte nicht sehr überzeugend, als er während des Sprechens die in seinem Unterkiefer befestigten Zähne nach vorne schob.

Das führte dazu, dass die Waldelfen ihre Bogen hoben, und das Ork-Paar unter dem Ausstoßen von Flüchen sich eilig aus der Reichweite der Stadt entfernte.

Was allerdings nicht so bekannt ist, ist, dass Ork-Schamanen die unterschätztesten Magier dieser Welt waren. Und so ist anzunehmen, dass unser bemitleidenswertes Pärchen einen solchen „heiligen“ Mann aufsuchte, und ihn um Hilfe bat. Denn nur so lassen sich die folgenden Ereignisse erklären.

Plötzlich begann sich nämlich in der Stadt der Schönheit Teile des Bodens zu verfärben. Flecken begannen sich zu verfilzen und ein übler Gestank entstieg dem Boden.

Dann wurden plötzlich ausgesprochen hässliche Kinder in den schönsten Familien geboren. Gerüchte tauchten auf, wonach bestimmte Frauen Barbaren geschmuggelt hätten, welche über bessere „Fähigkeiten“ verfügten als die eigenen Ehemänner, deren Selbstverliebtheit sie schließlich dem eigenen Geschlecht hatte zuwenden lassen. Man vertrieb die entsprechenden Frauen und ihre hässlichen Kinder.

Und man war vorsichtig geworden, und so wandte man sich gegen jeden Verstoß der Ästhetik. Wer jedoch auf die verrückte Idee kam das spitze Ohren abstoßend seien, konnte später nicht mehr festgestellt werden, und es ist vielleicht besser so, denn die Bürger hätten ihn sicherlich erschlagen. Auf jeden Fall wurden die Elfen-Wächter „gebeten“ sich etwas außerhalb der Stadt aufzuhalten. Dies geschah mit so offen geäußerter Abneigung, dass die spitzohrischen Söldner darangingen sich sehr weit außerhalb der Stadt zu begeben. Mit anderen Worten, sie verschwanden vollständig aus der Gegend.

Ohne ihre Wächter waren die Bewohner der Stadt hilflos allen Gefahren ausgesetzt, und so verschwanden auch sie aus der Gegend, nicht ohne die Göttin der Schönheit zu verfluchen. Dass der Zorn der Göttin sie traf ist anzunehmen, denn von den meisten dieser Menschen wurde später nichts mehr gehört.

Bekannter wurde allerdings das was aus der Stadt wurde.

Sie wurde Heimat für eine Truppe von Schweine-Menschen, Ergebnissen eines fehlgeschlagenen magischen Experimentes, mit denen ein ferner Herrscher bessere Wildschwein-Jäger hatte produzieren wollen.

Sie waren gewiss keine schönen Menschen, und so schickten sie Leute aus, welche nach ihrer Vorstellung schön waren.

Dazu gehörte auch ein bestimmtes Ork-Paar, das nun wieder vor den Stadttoren erschien und Einlass begehrte.

Und dort leben sie noch heute, und jeder findet sie schön.

Die Mordburg

Die Gruppe von heimtückischen Meuchlern griff am gleichen Morgen die Burg des Königs an, als die Orks aus dem Nachbartal durch die Kanalisation brachen.

Beide Gruppen kämpften sich den Weg durch die langen Gänge des Schlosses frei, bis sie schließlich durch zwei gegenüber liegende Tore in den Thronsaal einbrachen.

Dort wartete der König mit seiner Garde.

Keine der drei Gruppen zögerte einen Moment.

Am Ende gab es nur einen einzigen Überlebenden.

Ein verletzter Ork zog den König mit Hilfe der durch seinen Bauch gerammten Lanze vom Thron und ließ sich ächzend nieder. Dabei löste er allerdings die Falltür aus, welche der sterbende Monarch in seinen letzten Momenten entriegelt hatte.

Der Schrei der Grünhaut war bis zum Dorf zu hören.

Die Bewohner dieses Dorfes nahmen das zum Zeichen um die Straße zur Mordburg – wie sie von nun an heißen sollte – zu unterbrechen.

Niemand sollte von ihrem Besitz profitieren, die Leute wollten nichts mehr damit zu tun haben.

Und so blieb deren letzter Herrscher eine Grünhaut, deren gewaltiger Körper in einem Kerker langsam verfaulte.

Erst Jahrhunderte später nahmen Menschen wieder die Burg in Besitz.

Und machten daraus ein Museum.

Bingenknacker

Wenn Orks etwas hassen sind das Zwergenbingen.

Die Grünhäute konnten es einfach nicht verstehen, dass sich ihre kleinwüchsigen Kontrahenten in die Tiefe des Bodens verkrochen, und sich einen Spaß daraus und sich einen Spaß daraus machten die – wohlgemerkt nur nach ihrer Meinung – ungebildeten Trottel gegen starren Wände laufen lassen.

Vieles hatten Orks schon versucht, um die Bauten der Zwerge zu betreten.

Sie zündeten die darüber liegenden Wälder an.

Allerdings starben sie bei den daraus entstehenden Waldbränden.

Sie stauten Flüsse.

Aber da die Türen der Zwerge standhielten, schwemmte das Wasser zurück und ertränkte die Grünhäute.

Sie versuchten es mit ihrem fürchterlichen Gesang, um die Zwerge in den Wahnsinn zu treiben.

Aber durch die laute Arbeit mit den Hämmern und Meißeln sind die meisten Zwerge ohnehin schwerhörig.

Aber wenn es etwas gibt was die Orks kennen ist das Beharrlichkeit, man könnte auch Dickköpfigkeit sagen, aber das klingt doch nicht so nett.

Also züchteten sie gewaltige Orks, und ließen sie auf den Hügel der Zwerge auf und ab springen. Nicht dass dies längerfristig gesund für die entsprechenden Grünhäute gewesen wäre, doch irgendwann konnte man Knacken hören und dann stand dann der Ork in der Binge.

Wenn Zwerge etwas hassen sind das Bingenknacker.

Die goldene Stadt

Die Orks stürmten die Stadt an einem Montag. Sie hatten unglaubliche Geschichten von der Metropole gehört, von der Schönheit ihrer Bewohner und den Unmengen von Gold, die angeblich von ihren Besitzern gehortet worden waren. Allerdings hatte man auch gehört, dass seit einiger Zeit kein Mensch die Stadt betreten oder verlassen hatte. Allein ihre gewaltigen Mauern würden jeden Feind abhalten.

Aber die Orks – die am meisten unterschätzten Belagerer dieser uns bekannten Welt – ließen sich davon nicht abhalten. Sie setzten ihre gewaltigen Leitern an, und kletterten mit einer für ihre gewaltigen Körper kaum glaublichen Behändigkeit über die Befestigungen.

Und wurden enttäuscht.

Sie hatten gehofft Sklaven und große Mengen an Gold zu erbeuten.

Was sie fanden waren keine Menschen, und anstelle von praktischen Goldbarren Abertausende von vergoldeten Statuen.

Der Anführer der Horde – ein gewisser Grumfarth Elfentod, bekannt für seinen großen Humanismus – ließ sich in seinen Wutanfällen nicht durch seine Ratgeber beruhigen. Und da er gerade dabei war, schlug er einigen noch die Köpfe ein.

Um seinen wenig kunstbeflissenen Orks wenigsten die Möglichkeiten zu geben richtige Goldklumpen in die Hand zu bekommen, ließ er einen gewaltigen Haufen Holz um die Statuen aufschichten und diesen anzünden. Und während die Flammen hochstiegen verfluchte Grumfarth die Götter, welche ihm die möglichen Sklaven weggenommen hatten.

Aber er sollte noch mehr über die Stadt und deren Besucher erfahren, denn während es immer heißer wurde, waren merkwürdige Geräusche aus den Flammen zu hören.

Und dann traten mehrere Gestalten aus dem Feuer heraus. *Goldene Menschen!* Scheinbar hatten die Bewohner sich aus der Liebe zum Gold in eine solche Hingabe an einen unbekannten Gott so gesteigert, dass sie diese Wesenheit in goldene Statuen verwandelt hatte.

Die Hitze hatte sie nicht aus dem Gold befreit, aber beweglich gemacht, und so fielen sie über die Orks her.

Dass Grünhäute schnell waren konnte man sehen, als diese schrecklichen Wesen alles nieder rannten was sie von der Flucht abhielt, darunter auch – nicht sehr bedauert – Grumfarth Elfentod. Von ihm blieb ein großer grüner Fleck übrig.

Von nun an aber wurde die Goldene Stadt von allen Wesen dieser Welt gemieden, und ihren verwünschten Bewohnern überlassen die sich nun ihrer einzigen Leidenschaft widmen konnten.

Der Liebe zum Gold.

Reste

Aus den Erzählungen des Alten Tschang

Orks sind Abfall.

Das meinen die meisten Menschen in Magira, und sie haben vielleicht auch Recht. Wer jemals gesehen hat wie die Grünhäute ihre Opfer misshandeln wird keine Gnade kennen.

Es war auf meiner ersten Reise nach Magira, damals als ich mit der Flotte des legendären Hsüan Feng in einen der unsinnigen Kriege segelte, welche die Alte Welt durchziehen solange Menschen denken können und Götter sie beeinflussen.

Ich habe ja schon an anderer Stelle davon berichtet, dass sich einige Kapitäne davonmachten, um ihren Gewinn zu vergrößern (macht mir keinen Vorwurf, ich hatte meine Gründe, und meine Beute).

Wir waren gen Mir gesegelt, fast schon aus dem Bereich der großen Kontinente als das Schiff auf mich zukam.

Ein Handelsschiff! Fragt nicht welches Banner es trug.

Es floh nicht einmal, was mich sehr verwunderte. *War dies womöglich ein Seuchenschiff, das man treiben ließ, um arme Piraten wie uns in die Falle zu locken?* (Manchmal konnten unsere Feinde zu solchen Tricks greifen. Ich habe gehört dass in einer der sudlichen Welten ein Reich auf eine solche Idee kam, und damit letztendlich ihre Piraten gänzlich auslöschte. Allerdings brachte es ihnen keinen Frieden, denn als der Herrscher einen Teil seiner Flotte wegen der weggefallenen Gefahr entließ wurden diese wieder prompt Piraten.)

Wir kletterten an Bord, und fanden eine Besatzung vor, welche ganz apathisch wirkte. Sie taumelten dahin. Mir kam das bekannt vor, es schien als hätten sie seit Tagen keinen Schlaf gehabt. Vermutlich weil sie auf dem Deck ge-

schlafen hatten, und der Regen der letzten Tage war nicht angenehm gewesen.

Warum gingen sie nicht unter Deck? Als wir es machen wollten schienen sie zum ersten Mal so etwas wie Widerstand leisten zu wollen. Aber es wirkte gleichzeitig eher wie ein Flehen, doch das erweckte erst recht meine Neugier.

Und so ging ich unter Deck.

Ich habe schon Todesschiffe gesehen und jene Wracks, in denen gewisse Völker ihre Gefangenen einsperren. (In einem – ich glaube es war später in Albyon – wäre ich beinahe an einer kleinen Verletzung verreckt. Geht nie in Gefangenschaft ist mein Rat, setzt lieber jedes Segel, und versucht zu entkommen.)

Aber was ich jetzt zu sehen bekam ließ mich solange kotzen, bis das letzte Körnchen Reis und der letzten Tropfen Sake aus meinem Körper wieder heraus war.

Die gesamte Ladung des Schiffes bestand aus Knochen. Und zunächst konnte man wirklich auf den Gedanken kommen das hier irgendein grausamer Kult die Überreste seiner Opfer vernichten wollte.

Aber dann sah ich in einer Ecke einen Berg mit Schädeln, und darin die grauenhaften Hauer, welche mindestens die Köpfe den Orks zuordnete.

Erst als ich überhaupt wieder in der Lage war meine Füße zu bewegen, war ich schneller an Deck als mein jüngster Schiffsjunge.

Der Kapitän des Schiffes versicherte mir bei allem was ihm heilig war, dass er nie vorgehabt hatte diese Ladung zu übernehmen. Auch verstärkt durch die Tatsache, dass erst kurz vor der Beladung seines Schiffe den toten Grünhäute Fleisch und Fell von den Knochen gezogen worden war. Sie hatten zwar die Knochen eingeladen, aber seitdem waren sie so oft von Alpträumen heimgesucht worden, dass sie sich in diese halbtoten Seelen verwandelt hatten, die uns keinen Widerstand geleistet hatten.

Und wofür?

Ich werde den Namen dieses Volkes nennen, denn ich habe von diesem Schiff Sachen mitgenommen, welche eine Spur lieferten. Trotzdem bin ich später selten dort eingelaufen, denn Leute welche auf den Gedanken kamen, den mir der Kapitän mitteilte, müssen abgrundtief krank sein.

Orkknochen machen angeblich potent. Allerdings schienen die Besitzer dieses Schiffes der Situation nicht zu trauen, denn sie holten sich die Grünhäute aus einer anderen Welt.

Nur dieses Schiff würden diese Schweine abschreiben müssen. Ich ließ die Mannschaft – welche darüber sehr erleichtert war – in die Boote setzen, und habe das Schiff verbrannt.

Natürlich weiß ich, dass Orks Abfall sind.

Aber man sollte sie nicht so behandeln.

Die Schlacht der Völker

Die Amazonen hatten wieder einmal einen Sieg errungen.

Das war eigentlich kein Wunder, denn die schönen Kriegerinnen galten allgemein als eines der besten Kriegervölker des Planeten.

So war es auch kein Wunder, dass inmitten der Siegesfeier plötzlich eine Delegation von Orks erschien. Nun konnte man wirklich nicht behaupten, dass beide Völker befreundet waren. Im Gegenteil, hätten sich zwischen Beiden nicht unzählige andere Völker befunden, wären sie sicherlich schon viel früher zusammengestoßen. Das sich jetzt die Grünhäute bemerkbar machten lag in einer Tatsache begründet.

Orks sind eitel.

Das mag man bei ihrer bekannten Hässlichkeit nicht glauben, doch man sollte auch an die inneren Werte dieser Ungeheuer glauben.

Sie konnten es einfach nicht ertragen, dass man neben ihnen noch ein bestimmtes Volk als ihnen zu mindestens gleichwertig bezeichnete.

Und deshalb forderten die Orks die Amazonen zu einer gewaltigen Schlacht heraus.

Aber da sie den kriegerischen Frauen nicht trauten, welche dafür bekannt waren ein Netz von Bündnisgenossen um ihr Reich zu legen, sollte die Schlacht auf halbem Wege zwischen den beiden Reichen ausgetragen werden. (Dass dort Menschen lebten, die natürlich zwi-

schen die Heere geraten würden, interessierte übrigens beide kämpfenden Völker nicht.)

Die Herrscherin der Amazonen ging auf das Angebot der Orks ein, und ließ die grünhäutige Delegation davon jagen. (Kämpfen ja, aber gesellschaftliche Kontakte mit diesen Wesen war einfach nicht die Sache der snobistischen Kriegerinnen.)

Und so marschierten die beiden Heere los.

Als erstes mussten die Amazonen durch das Reich der Hochelfen. Sie übertrafen bei weitem – was Eitelkeit anging – die Orks, und setzten ihren ganzen Charme ein, um die Amazonen davon zu überzeugen, dass sie diese in ihrem Krieg begleiten sollten. Schließlich durften sie sich dem Zug anschließen.

Die Orks machten auch ihre Erfahrung mit Elfen, in ihren Fall aber mit deren dunklen Vettern. Sie boten den Grünhäuten ihre Unterstützung an und durften sich deren Zug anschließen.(Allerdings in einiger Entfernung, denn selbst die Dunkelelfen hatten gute Nasen und die Orks keine Seife.)

Die Amazonen lernten wenig später die Vorzüge der Waldelfen kennen, bei ihren Kontrahenten waren es die Goblins.

Ein Krieger-Orden, der zwar Scheiterhaufen liebte, aber trotzdem für das Licht war, folgte den Amazonen.

Die Orks hatten Gold zusammengeraubt und warben Söldner an. Je mehr die auf sich zumarschierenden Heere von den Rekrutierungen der anderen Seite erfuhren, um so mehr verstärkten sie ihre eigenen Anwerbungen.

Schließlich erreichten die beiden Heere das vorgesehene Schlachtfeld.

Es wäre jetzt Chronisten-Pflicht die Namen der stolzen Anführer aufzuzählen, von ihren Taten auf vorherigen Schlachtfeldern zu berichten, oder die Legenden über ihre berühmten Waffen fortzuschreiben. Aber seien wir doch ehrlich, es war die größte Versammlung von wahnsinnigen Totschlägern, welche der Planet jemals gesehen hatte.

Dabei bildeten Amazonen und Orks eher eine Minderheit, aber das war egal. Genau wie das Fehlen eines genauen Feldzugsplanes.

Ausgerechnet die immer vornehm tuenden Elfen waren es, die ohne Vorwarnung das Feuer auf ihre dunkeln Vettern eröffneten. (Und so etwas nannte sich Lichtvolk.)

Und innerhalb von Momenten warfen sich die Kriegshaufen aufeinander, in einem solchen Chaos, dass sich die eigentlichen Gegner, also Orks und Amazonen, jeweils am anderen Ende des Schlachtfeldes wiederfanden.

Aber beide Seiten kämpften sich durch die anderen Heere durch. Das Ergebnis war ein unglaubliches Durcheinander, an deren Ende zu Beginn der Dunkelheit sich schließlich doch Amazonen und Orks gegenüber standen.

Zu diesem Zeitpunkt waren es noch zehn Kriegerinnen und etwa die doppelte Anzahl von Grünhäuten, welche sich gegenüber standen.

Kein schlechtes Verhältnis!

Augenzeugen dieser Schlacht, vermutlich Plünderer und irgendwelche Gelehrte die Menschenkörper für ihre Experimente brauchten, berichteten später von einem seltsamen Erlebnis.

Sie sahen wie eine verletzte Amazone einen verwundeten Ork aus einem Leichenhaufen herauszog. Keiner von beiden hätte den anderen töten können, das war ihnen klar.

Also schleppte die Kriegerin ihren Gegner zu einem der Trosse der Schlacht, wo sie ihn auf einen Ochsenkarren lud, welche sie in die Richtung auf die Heimat der Orks lenkte.

Den beiden einzigen Überlebenden ihrer Völker war klar, dass es vermutlich Jahrhunderte dauern würde, bis sie sich wieder in einer Schlacht gegenüber stehen würden.

Aber dass es wieder zu einer Schlacht kommen würde, war beiden klar.

***

Es sollte mehr Zeit dauern, als sich vermutlich beide Überlebende gedacht hatten. Die Welt wurde von unzähligen Seuchen, Machtkämpfen und politischen Verwerfungen erschüttert.

Aber an diesem Morgen würde der neue Kampf beginnen können.

Orks und Amazonen waren bereit.

Allerdings mit anderen Waffen, als es sich ihre Vorfahren gedacht hatten.

Die ersten Flugstaffeln der amazonischen Armee stiegen in den Himmel. *Sie würden die Grünhäute vom Erdboden wegwischen.*

Gleichzeitig jedoch wurden in den Städten der Orks die Planen von den Flugabwehr-Geschützen gezogen.

So einfach würde der Sieg für die Amazonen doch nicht werden.

II Gedichte

Der Herr der Glocke

Es ist die Stadt die den Tod nie kennt.
Daran leidet sie.
Ihre Bewohner sind unsterblich.
Sie besitzen alles Wissen.
Jede Erinnerung.
Keine Erlösung.
Oder doch?
Eines Tages zieht ein Wesen durch die Stadt.
Der Herr der Glocke.
Sein Läuten schreckt die Leute auf.
Einige Seelen folgen ihm.
Und wie auf das Zeichen öffnet sich ein Tor.
Die Hörenden schreiten hindurch.
Ob sie dort Erlösung finden?
Oder etwas Schlimmeres.
Niemand weiß es, denn nur einer kehrt aus dem Tor zurück.
Der Herr der Glocke.

Eine gerechte Welt

Wenn diese Welt gerecht gewesen wäre hätte es diesen König nicht gegeben.
Er misshandelte seine Vasallen.
Plünderte seine Untertanen aus.
Überfiel seine Nachbarn.

Wenn diese Welt gerecht gewesen wäre hätte es auch keinen bezahlten Mörder gegeben.
Der Mörder nahm das Gold.
Er erledigte seine Arbeit.
Danach gab es einen König weniger.
Vielleicht wurde die Welt dadurch gerechter.

Eine Burgbesichtigung

Diese Burg ist verflucht, sagen sie?
Werte Besucher, das sind doch alles böse Gerüchte.
Sie werden hier erstaunliche Gerüchte vernehmen.
Nicht von glücklichen Prinzessinnen und gefundenen Schätzen, denn die kennen sie sowieso.
Sie hören von den Bauern, welche der Burgherr in die Fundamenten dieser Bauwerks einmauern ließ.
Von jener Hochzeitsnacht in der sich Braut und Bräutigam gegenseitig vergifteten.
Von dem blutrünstigen König, der hier alle seine Minister köpfen ließ, um die Köpfe später an seiner Tafel aufstellen ließ.
Doch ich habe sie ja noch gar nicht begrüßt, liebe Besucher.
Herzlich willkommen in Burg Liebesberg.

Meine Schwester liebt einen Ork

Dieses Ungeheuer?
Diese abscheuliche Gestalt.
Der Atem der nach Fäulnis stinkt.
Die scheußlichen Warzen auf den Handrücken.
Die ungesunde Hautfarbe.
Diese schreckliche Stimme, die einen das Blut in den Adern gefrieren lässt.
Und jetzt reden wir über den Ork.

Klappentexte

Wir brauchen sie?
Soll man sonst auf den Namen des Autors vertrauen?
Aber wenn man ihn nicht kennt?
Also liest man ihn?
Neun komische Gestalten wollen einen Ring zerstören?
Uninteressant?
Cimmerien? Wo soll das denn liegen?
Zurück in den Stapel.
Oder auch andere Texte sind interessant?
Die Trilogie wird gleich im ersten Klappentext erzählt.
Irgendwann will man sie einfach nicht mehr lesen?
Und dreht das nächste Buch schon wieder um.

Ein Buchhändler zieht durch unsere Welt
für Herrn Rauscher,
the Overlord of the Bargain Books of Wetzlar

Sein Wagen ist vollgeladen mit allerlei was Menschen lesen.
In der nächsten Stadt herrschen die Priester.
Der Händler kauft ihre Pamphlete für Götter, die niemand verehrt.
In der zweiten regieren die Händler.
Sie geben ihm Listen von allem was sie verkaufen.
In der dritten schließlich regiert der allmächtige König.
Seine Biographie ist unlesbar.
Trotzdem nimmt sie der Buchhändler mit.
Wovon lebt er?
Er verkauft das beste Toilettenpapier in unserer Welt

III SF-Orks

Die DNA der Orks

Professor Wieland betrachtete die Ampullen vor sich. Es hatte Jahre gedauert sie zu sammeln und ein Bild zu entwickeln. Es ging um eines der größten Rätsel welches die Wissenschaft seit Jahren beschäftigte.

Es betraf die Orks, eine Rasse von Kriegern, welche aus den Tiefen der Galaxis in diese Welt gekommen waren. Sie waren nicht unbedingt intelligent, aber hatten sich schnell in das Reich eingepasst.

Nicht so die wilden Orks, die immer wieder auftauchten. Niemand wusste woher sie stammten, auf jeden Fall schafften sie es mit ihrer wachsenden Population Planeten zu erobern. Aber niemand wusste von ihrer Herkunft, die „zivilisierten“ Orks betonten immer wieder, dass sie nichts damit zu tun hatten.

Professor Wieland hatte zu jenen Forschern gehört, die beauftragt wurden dieses Rätsel zu lösen. Er hatte die DNA der wilden Orks mit der anderer Grünhäute verglichen, und hatte festgestellt, dass sie sich völlig glichen - bis auf einen winzigen Faktor!

Aber konnte das ihre Herkunft erklären.

Jahre hatte es gedauert, dann war irgendein kluger Kopf daran gegangen jene Planeten in einer Karte aufzulisten, auf denen wilde Orks erschienen waren.

Und dann begann man tatsächlich ein System zu erkennen.

Alle Erscheinungen von wilden Orks fanden sich auf Planeten, die wenig vorher von Handelsmissionen der Grünhäute besucht worden waren.

Also ging eine Gruppe von Wissenschaftlern daran auf verschiedenen Planeten, welche von den Orks angeflogen wurden, Kameras aufzustellen. Und eines Tages nahm eine solche Kamera ein seltsames Ereignis auf.

Sie sahen an einem der Landeplätze einen zivilisierten Ork in einem Gebüsch verschwinden, vermutlich zu einem bestimmten Zweck.

Und wenige Tage später wurde man Zeuge wie aus diesem Gewächs eine kleine Gruppe von Orks auftauchte.

Konnte das die Lösung sein? Waren diese wilden Orks einfach nur das Produkt von Exkrementen?

Professor Wieland beschloss weiter zu forschen.

***

Auf einem abgelegenen Planeten

Vinca war einer der guten Piloten der Ork-Nation.

Aber leider auch nur einer von vielen.

Und deshalb begann ein erbitterter Kampf um jeden Piloten-Posten, und man griff zu Mitteln, die für eine zivilisierte Nation unüblich waren.

Eine davon war Gift. Dutzende von Piloten hatten nicht einmal ihre Ausbildung beenden können.

Deshalb hatten die Wissenschaftler der Orks – die über unbestrittene Fähigkeiten verfügten – ein Gen geschaffen, das jungen vielversprechenden Piloten eingepflanzt wurde.

Auch Vinca hatte diese Ehre erfahren.

Aber dieser Schutzfaktor hatte auch einen Nachteil. Solange man auf einem Schiff war funktionierten alle Körperteile. Aber sobald man festen Boden, außerhalb des Ork-Planeten betrat, meldeten sich die Innereien.

Es war eine schmerzhafte Angelegenheit, und auch Vinca war froh als der Durchfall in den Boden sickerte.

Vielleicht wurde daraus ein guter Dünger, war sein letzter Gedanke, bevor er wieder in sein Schiff kletterte.

Dass dieser Planet wenige Monate später von wilden Orks überrannt werden sollte war eine andere Geschichte.

Das Geheimnis der Orks

Wissenschaftliches Labor, in der Zone der Menschen

Die grünhäutige Frau wurde in den Raum geführt.

Wenn man ihre Hautfarbe abzog hätte man sie für einen Menschen halten können.

Aber sie war in einem Ork-Lager auf einem entfernten Planeten gefunden worden.

Der Dolmetscher war nicht wenig erstaunt, denn die Frau wirkte nicht wie eine Gefangene. »Wer seit ihr, und was habt ihr im Lager der Orks zu suchen?«

»Ich bin eine Ork.«

»Blödsinn.« Die Stimme eines Wissenschaftlers war deutlich zu vernehmen. (Zu seiner eigenen Sicherheit jedoch befand er sich hinter einer stabilen Glaswand.) Allerdings musste er sich eingestehen, dass man tatsächlich niemals weibliche Orks entdeckt hatte. Deshalb projizierte er das Bild eines gewaltigen grünen Wesens an die Wand. »Und was ist das ?«

Die Frau schien den Witz nicht zu kennen. »Das ist ein Ork.«

»Und ihr wollt mit diesen Kerlen verwandt sein?«

»Sind wir nicht. « Sie sah den Dolmetscher an. »Orks sind nur männlich. Sie müssen sich deshalb ein Weib von einem anderen Volk suchen, das wiederum nur männliche Orks gebiert. Aber ich bin mit einem Ork verheiratet, und meine Kinder werden eines Tages vielleicht wie der auf diesem Bild aussehen.«

»Aber sie sind Monster? Was kann man nur an einem Monster finden?«

Die Frau sagte es ihnen.

Und die Wissenschaftler wollten es nicht glauben.

***

Drei Jahre später, Oper von Sydney

Man hatte Australien für das Ereignis ausgewählt, und man hatte - mit der nicht gerade großen Verehrung dieses Volkes für Kultur - nicht mit einem solchen Auflauf gerechnet.

Asukuma von der Sippe der Graukrieger war ein klassischer Ork, und musste sich auch eingestehen, dass er nervös war. Seit Menschen und Orks miteinander verhandelten war alles neu geworden, und heute Abend würde sich alles entscheiden.

Etwas klopfte für einen Moment. »Noch fünf Minuten, Mr. Asukuma.«

Der Inspizient.

In seinem riesigen Körper holte der Ork gewaltige Luft und grinste breit.

Seit man ihn mit der Kultur der Menschen be-

kannt gemacht hatte, gab es etwas, was er sofort erkannt hatte: Er liebte die Opern von Gilbert und Sullivan.

Heute Abend würde er zum ersten Mal im Mikado mitsingen.

Denn der absolute Gesang der Orks war jenes was ihn von den Menschen unterschied.

Ein Ork-Jäger

Hauptstadt des Galaktischen Imperiums

Francis Selwyn-Fawkes gehörte zu einer aussterbenden Rasse unter den Menschenjägern des Imperiums, jenen Personen, denen – nach Zahlung großer Summen – gestattet war, bestimmte Rassen zu verfolgen.

Er jagte Orks.

Da ergaben sich allerdings Schwierigkeiten, denn der Einsatz von Energiewaffen und gewaltigen Schlachtkreuzern hatte die gewaltige Population auf ein Minimum reduziert. Und für jeden Ork gab es mindestens zehn Jäger.

Wie fast immer, wenn ihm die Arbeit als kaiserlicher Archivar Zeit ließ, begab sich Selwyn-Fawkes an seinen Computer, und ließ die Ork-Sichtungen der letzten Stunden an sich vorbeiziehen.

Da war ein Planet im Seymour-Gürtel: Bei den dortigen Orks handelte es sich um eine Sippe, und nur Anfänger und Gerngross sicherten sich ihre Erfolge durch Abschießen von Frauen und Kindern. *Man war doch Sportsmann.*

Dann waren da die regelmäßigen Erwähnungen der Orks auf Siima IV. Aber dieser Planet, wie auch die Grünhäute, gehörten dem Imperator. *Niemand konnte erklären warum der Herrscher so gnädig war, vielleicht plante er für einige seiner Günstlinge einen speziellen Jagdpark.*

Irgendwie war Selwyn-Fawkes klar, dass sein Hobby sich langsam seinem erwarteten Ende näherte.

Aber da gab es immer noch diese einzelne Ork-Sichtung auf Gesra I. Seit Jahren schien dort ein einzelner Ork zu existieren, und kein Jäger hatte ihn je zur Strecke gebracht.

Der Archivar des Kaisers beschloss diesen Planeten zu besuchen.

***

Auf Gesra I.

Selwyn-Fawkes feuerte sein halbes Magazin auf das Opfer ab, und fluchte vernehmlich. *Hauptsächlich aufgrund der Tatsache, dass er nicht auf einen Ork, sondern einen Menschen hatte schießen müssen.*

Noch dazu war der Kerl einer dieser Japaner gewesen, die sich sonst immer in ganzen Gruppen auf die Suche machten. *Wo waren die anderen?*

Sehr schnell stieß er auf weitere Leichen, und bald erkannte er das System, welches dem Ork das Überleben sicherte.

Die Jäger brachten sich gegenseitig um.

Der Archivar-Jäger überprüfte sein Magazin, und begann zu fluchen. Beim Betreten des Planeten hatten ihm die Aufseher vorsorglich einen Teil seiner Munition abgenommen. *Damit wenigstens ein Paar Jäger überleben konnten.* Und jetzt näherte sich sein Vorrat dem Ende.

Er würde den Planeten verlassen müssen, ohne einen Ork erlegt zu haben.

***

Einen Monat nachdem Selwyn-Fawkes Gesra I. wieder verlassen hatte, stießen Aufseher auf die Leiche des Orks.

Er hatte sich selbst umgebracht.

In seinem Abschiedsbrief nannte er als Hauptgrund Langeweile.

Seit Jahren war er nicht mehr gejagt worden, jeder Jäger in seiner Reichweite sei von seinen Konkurrenten erschossen worden.

Selwyn-Fawkes las an seinem Computer davon und begriff, dass er verloren hatte.

Er begann sich auf das Jagen von Schmetterlingen zu konzentrieren.

Und war darin sehr erfolgreich.

IV Steampunk-Orks

Die Herren der Maschine

London, im Zeitalter der Wissenschaft

Wer die Downing Street verließ konnte es bereits unter den Füßen spüren: *Das Dröhnen der Äther-Maschinen, welche die Hauptstadt des Empires mit jenem Strom versorgte, der ihr alle Sorgen abnahm.*

Sir Roger Griss war eine der Personen, deren Tätigkeit darin bestand für das Funktionieren dieser Maschinen zu sorgen. Als er jedoch an diesem Morgen das Außenministerium betrat wurde er bereits an der Tür von seinem Assistenten mit keiner guten Nachricht begrüßt. »Es ist schon wieder etwas passiert,« verkündete dieser knapp.

Verdammt! Warum fanden sich für die Aufsicht der Maschinen meistens nur Schotten? Mit ihrer Wortkargheit trieben sie ihn in den Wahnsinn. Dieser Angus McGowern zählten dazu noch zu den schlimmsten Vertretern seiner Art.

Gemeinsam eilten sie die Treppen herunter. Je tiefer sie kamen umso schmaler wurden die Wege.

Sir Roger betrat dabei Bereiche, von denen er nicht einmal angenommen hatte, dass sie überhaupt existierten. Ansonsten wurden Leute wie McGowern dorthin geschickt.

Schließlich erreichten sie die Eisentüren hinter denen sich die gewaltigen Maschinen verbargen. Als sie aufglitten kam der Dampf den beiden Männern entgegen. Ansonsten pflegte gewaltige Rohre diese an den Rand der Städte zu führen, aber jetzt gab es ein Problem.

In einem der Rohre steckte ein Mensch.

Falsch, korrigierte sich Sir Roger, *eines der Maschinenwesen.* Es zählte zu den größten Geheimnissen Englands, das bekanntermaßen vor über sechzig Jahren die Sklaverei abgeschafft hatte, dass es nicht gelungen war echte Briten an diesen Maschinen zu halten. Bereits nach kürzester Zeit verfielen sie dem Wahnsinn, sei es durch die Wärme, den Lärm oder anderer Wirkung welche von dem Dampf ausging.

»Wie kann so etwas passieren?« Sir Rogers Blick ging zu diesen grünhäutigen Wesen, welche für das Funktionieren der Maschinen unentbehrlich waren. *Wenn ich nicht mit diesem Problem fertig werde lande ich irgendwo an der Hudson Bay als Verwalter.* »McGowern, was haben diese Idioten wieder angestellt.«

»Sie haben ihren Kameraden in das Rohr gesteckt, um ihn in die Freiheit zu schicken. Sie glauben dass jenseits der Rohre die Freiheit ist.«

Was für ein Unsinn! Niemals durfte die Existenz dieser Maschinenwesen der Öffentlichkeit bekannt werden.

Es gab nur einen Weg aus diesen Maschinenräumen.

Sir Rogers Blick wurde hart. »Heute Nacht wird die ganze Truppe abgeholt, sie bekommen Nachschub aus Dartmoor.« Schon vor Jahren hatte die Regierung Clifton Prison aufgelöst, und die dortigen Gebäude zu einem geheimen Sammellager für die Maschinenwesen eingesetzt. Streng vertraulich wurden diese dann mittels der Eisenbahn nach London und in die anderen Großstädte gebracht.

Außerdem befand sich hier das wohl geheimste Krematorium Englands, hier wurden alle Maschinenwesen verbrannt.

Nicht alle waren bei Unfällen ums Leben gekommen.

Die Mannschaft hier im Außenministerium gehörte auch dazu.

Das Geheimnis musste gewahrt werden.

Das einzige Problem war die Häufigkeit solcher merkwürdigen Fluchtversuche in den letzten Monaten. *Es war noch kein System, aber die Verlustzahlen stiegen ständig.*

Also würde er wieder ein Schreiben an das Kolonialministerium richten, unter dessen Leitung die ganze Operation stand.

Es musste Ersatz her.

***

Luanda, Portugiesisch-Angola

Major da Silva betrachtete das Schreiben aus London, und merkte ein gewisses Zucken in seinem Bauch. *Nachschub? Sie wollten noch mehr?*

Da Silva gehörte zu einer Gruppe von Offizieren, die seit Jahren in Gebiete Afrikas vorstießen, um dort die geheimnisvollen Wesen zu finden, die von gewissen englischen „Geschäftspartnern“ dringend gebraucht wurden.

Allerdings war in den letzten Monaten erkennbar worden, dass die grünen Teufel immer weniger wurden. Auch die Stämme der Umgebung konnten nur noch einzelne Exemplare an die Abgesandten der Kolonialmacht abliefern.

Bald würde niemand mehr Grünhäute nach Großbritannien liefern.

Aber das war nicht sein Problem sein.

Man würde in London eine Lösung finden.

V Geschichten von Burg Orkentod

Das Blut der Orks

Gewidmet Svenja Partheil, welche mit ihrem Vortrag auf den 32 Wetzlarer Tagen der Phantastik den Anstoß zu dieser und den folgenden Geschichten gab.

Zwei Tage hatten die Grünhäute die Holzfäller arbeiten lassen.

Dann waren die Orks gekommen.

Und sie hatten niemanden als Geisel mitgenommen.

Die Kriegerschar von Burg Orkentod versuchte die Spur aufzunehmen.

Und tatsächlich konnte der Waldläufer Breno eine Spur inmitten der Opfer finden. »Die Holzfäller müssen einige Grünhäute verletzt haben«, brummte er und wies auf einige schwarze Flecken.

Es gab nur eine Art Wesen, welche schwarzes Blut besaßen. Jedenfalls wenn man den Gerüchten glauben konnte.

Das schien den Kastellan auf seiner Suche anzustacheln. »Wir werden sie finden.«

Der Trupp folgte den Spuren, und es wurde sehr schnell klar, dass die Orks schwerer verletzt waren, als man sich ausgerechnet hatte. »Sie werden langsam«, brummte der Waldläufer.

Es war am nächsten Morgen – die Sonne war gerade erst voll aufgegangen – sahen sie die Orks.

Es wurde ein übler Kampf.

Am Ende war eine Gruppe ausgelöscht.

Und die Leute aus Burg Orkentod machten sich daran die toten Orks zu verstümmeln. Dabei machten sie jedoch eine besondere Entdeckung.

Aus den Körpern einiger Orks floss tatsächlich schwarzes Blut, doch aus den anderen der normale rote Lebenssaft.

»Wie kann das geschehen?« Der Kriegerpriester stapfte an allen Leichen vorbei, und schüttelte den Kopf. »Das kann nur Zauberei sein.«

Aber Breno der Waldläufer hatte eine andere Idee: »Schaut euch doch die Toten an, diejenigen mit schwarzem Blut tragen alle Pfeifen.« Er kannte seine Gegner nur zu genau. »Wenn sie immer dieses Zeug rauchen verfärbt sich vielleicht ihr Blut.«

Seine Begleiter schüttelten nur den Kopf.

Das mit der Zauberei klang irgendwie logischer.

Die Schlafräuber

Die Orks hatten niemanden im Dorf getötet.

Alle Bewohner schienen tief zu schlafen.

Einige waren allerdings von Dreck, Laub und Regenwasser überzogen worden, und vermutlich mehr dem Tod näher als den Leben.

Der Kastellan schien nicht überrascht zu sein, als ihm der Waldläufer Breon mitteilte, dass er sogar den Namen jener Ork-Sippe kannte, die dieses Dorf überfallen hatte. »Man nennt sie die Schlafräuber, und ihr Anführer ist sowohl ein Häuptling als auch ein Schamane.«

»Und was hat er hier angestellt?«

»Orks verbrauchen viel Kraft, und sind somit auf viel Schlaf angewiesen. Dem Schamanen ist es gelungen aus ihren Körpern den Schlaf zu ziehen. Diesen kann er dann auf andere Wesen übertragen. Das ist mit den Menschen hier geschehen.«

Doch damit konnte er den Kriegerpriester nicht überzeugen. »Und was geschieht jetzt mit den Menschen?«

Breon war klar, dass er diesen Mann niemals von den geheimen Kräften der Orks überzeugen konnte. Er glaubte an die Magie der Grünhäute, doch jetzt schien er eine einfache Lösung vorzuziehen. »Der gewaltige Schlaf hat ihre Gehirne erfasst, und solange sie leben werden sie nicht mehr erwachen.«

Es war einer der schrecklichsten Momente, welche den meisten der Männer noch nicht untergekommen waren, aber Breno war noch mehr bewusst.

Er dankte den Göttern das sie nicht wussten was noch kommen würde.

Müllsammler

Beron der Waldläufer war schon seit Tagen am Rande der Verzweiflung. Er versuchte seit Tagen die Spur einer größeren Ork-Sippe zu finden. *Ansonsten pflegten diese Untiere doch einen Berg von Müll zu hinterlassen? Aber hier war absolut nichts zu finden.*

Aber nach seinen Erfahrungen wusste der Waldläufer, dass die in dieser Gegend lebenden Orks in bestimmte Richtungen zogen.

Und tatsächlich tauchte plötzlich etwas vor ihm auf was er in dieser Gegend selten erwartet hatte. Angehörige des fahrenden Volkes mit ihren Karren und ihren Eselwagen.

Aber etwas verblüffte doch.

Sie schienen etwas einzusammeln.

Es waren Überreste, welche eindeutig eine Ork-Sippe hinterlassen hatte.

Was wollten sie damit?

Da Beron bei einigen dieser Sippen Gastrecht genoss, konnte er unbehelligt hervortreten und nach ihrem merkwürdigen Verhalten fragen: »Ihr vernichtet wertvolle Spuren, wie soll ich den verdammten Grünhäuten folgen?«

Der Anführer der Sippe – ein Schlitzohr – grinste breit. »Natürlich, aber du weißt doch selbst, dass die Orks nicht freiwillig in diesen Wäldern leben? Wie finden sie sich zurecht? Sie legen diesen Müll aus um ihren Weg zu markieren, und indem wir sie einsammeln verlieren sie die Orientierung.«

Beron schwieg. Er fand die Argumente dieser Gruppe verständlich.

Aber er wusste auch, dass orientierungslose Orks irgendwann einmal in Raserei verfallen würden. Noch dazu wären sie gezwungen be-

stimmte Grenzen zu überschreiten.

Sie würden aus dem Wald kommen und die kleinen Dörfer angreifen.

Als sich der Waldläufer von den fahrenden Leuten verabschiedete war es ihm klar, dass er so schnell wie möglich nach Burg Orkentod zurückkehren musste.

Diese guten Leute mussten gestoppt werden.

Turmräuber

Die Orks hatten einen Turm gestohlen.

Nicht etwa zerstört.

Einfach Stück für Stück, Stein für Stein abgetragen.

Der Waldläufer Breon war in keiner guten Laune. *So etwas war ihm noch nicht vorgekommen.* »Warum haben sie alles liegengelassen, und nur den Turm mitgenommen.?«

Keiner der Umstehenden hatte dafür eine Lösung. Aber eines war ihnen klar.

Irgendein göttliches Wesen musste einen Grund für eine solche Tat haben.

***

Der Ork-Häuptling hatte alles vor der kleinen Gestalt aufgebaut, und wartete auf ihr Lob. »Das ist der Turm, an dem Vater gefallen ist«, verkündete er in jener Ansammlung von Grunzlauten und Hustenanfällen, welches das schreckliche Volk der Wälder mit einer gewissen Phantasie als Sprache bezeichnete.

Doch das kleine grünliche Wesen, welches ihn einmal geboren hatte, schüttelte nur den Kopf. »Was soll ich mit den Erinnerungen? Gib mir lieber einen Mantel.«

Da versagte der geringe Verstand des Häuptlings. Da unterwarf man fremde Sippen, organisierte eine Sturmramme und kämpfte die ganze Besatzung nieder nur um jetzt die Bitte um einen Mantel zu vernehmen.

Ork-Mütter konnten so grausam sein.

Die Grube

»Wenn du das Herz eines Ork-Stammes finden willst suche nach der Grube«, hatte jemand dem Waldläufer Breon erzählt.

Die Grube! Jener Ort in den die Orks ihre halbwüchsigen Söhne werfen, um sie herauszuholen, wenn sie ein bestimmtes Alter erreicht haben. Selbst Menschen konnten sich die Qualen des fehlenden Schlafes, des immer vorhandenen Misstrauens und des Kampfes um die wenigen Lebensmittel vorstellen, welche mit in die Grube geworfen wurden.

Breon hatte im Laufe seines Dienstes in Burg Orkentod einige Jagdlager der Orks gefunden, aber noch nie ein Lager mit einer Grube.

Jetzt sah er sie vor sich.

Alles wirkte wie in einem Wunschtraum. Deutlich war das Häuptlingszelt zu sehen, behängt mit etlichen Schädeln, sowohl von Menschen als auch von Orks. Daneben befand sich die Unterkunft eines Schamanen, was zeigte das dies ein ständiger Aufenthaltsort war, denn diese „heiligen Männer“ der Grünhäute pflegten sich selten zu bewegen und zwangen so ihre Sippe zum Verbleiben.

Etwas abseits vom Lager war ein großes

Loch angelegt worden, so tief das man nicht den Grund erkennen konnte.

Die Grube.

Noch während der Kundschafter überlegte wie er weiter vorgehen sollte erschien aus seinem Zelt der Häuptling. Niemand der jemals einen so gewaltigen Ork gesehen hatte konnte einen Zweifel haben, dass dieses gewaltige Wesen der Anführer der Truppe war. Über seiner Schulter trug er ein grünes Etwas. Unter dem Jubel der Anwesenden marschierte er zur Grube und beförderte mit einem gewaltigen Wurf das grüne Bündel in das Loch. Offensichtlich gab es dort eine Stelle, welche die hereinfliegenden Kinder auffing, andernfalls hätten nie so viele Grünhäute dieses Schicksal überlebt.

Breon hatte genug gesehen. Er kletterte aus seinem Versteck und musste einige Zeit laufen bis er schließlich den größten Kriegertrupp erreichte, den er jemals durch die Wälder geführt hatte. Neben seinen eigenen Kameraden aus Orkentod waren hier Männer aus Orkengrab, Orkengrube und Finnbach versammelt.(Die Leute aus Finnbach waren schon immer etwas seltsam, was ihren Namen angeht.)

Anführer der ganzen Streitmacht war der Kastellan von Orkentod. Ein Mann den man nicht mehr hatte lachen hören, nachdem seine Familie im vergangenen Bürgerkrieg ums Leben gekommen war, angeblich durch Ork-Söldner eines der Prätendenten.

Er schien nicht überrascht über den Erfolg von Breon zu sein, sondern hatte nur eine Frage. »Gibt es eine Grube?«

Auf das Nicken des Waldläufers hin gab er das Zeichen zum Angriff.

***

Wer die Schilderungen über die Orks und die Menschen gelesen hat, wird sich eine ungefähre Vorstellung von der Auseinandersetzung machen können, die jetzt ausbrach. Es sei nur so viel gesagt, dass trotz der kriegerischen Übermacht der Menschen, einem großen Teil der Orks die Flucht gelang.

Aber etwas blieb zurück.

Die Grube.

Nachdem alles geplündert und die notwendigen Wachen aufgestellt waren, befahl der Kastellan alle Überreste des Lagers in die Grube zu werfen. Es war eine große Menge, denn der Stamm hatte außer seinen Waffen und den Besitztümern des Schamanen wenige Sachen retten können. Der Rest flog in die Grube und die Schreie verrieten, dass nicht jedes Ork-Kind den Würfen entgehen konnte.

Schließlich gossen die Krieger das mitgebrachte Öl in die Grube. Es stank fürchterlich!

Dann warf der Kastellan die Fackel.

Breon wusste nicht was seinen Magen mehr durcheinander brachte. Die Schreie der jungen Orks oder der Gestank des verbrannten Fleisches. Er rannte zu einer freien Stelle und kotzte sich die Seele aus dem Leib.

Aber noch bevor er sich wieder aufrichtete war er zu einem Entschluss gekommen. Sobald als möglich würde er die Dienste von Burg Orkentod verlassen. Es war nicht das Entsetzen über die Tat seines Anführers sondern zwei Überlegungen.

Ein großer Teil der Orks hatte überlebt, sie würden auf Rache sinnen.

Und sie würden einen Platz finden, an dem sie eine neue Grube graben konnten.

***

Breon verließ tatsächlich zwei Monate später die Dienste der Burg, und wurde Waldläufer für eine Stadt weitab von den Wohngebieten der Orks.

Irgendwann verschwand Burg Orkentod aus den Annalen. Eine Besuchergruppe fand nur noch Ruinen.

Und eine gewaltige Grube inmitten des Burghofes.

Verzeichnis der Geschichten

Uwe Gehrke

I Allgemeines

Die Stadt der Schönheit
Düsseldorf-Hannover, September 2012

Die Mordburg
Hannover, September 2o12

Bingenknacker
Hannover, September 2012

Die goldene Stadt
Wetzlar-Hannover, September 2012

Reste
Hannover, Juli 2012

Die Schlacht der Völker
Bonn-Hannover, Juli 2012

II Gedichte

Der Herr der Glocke
Hannover, September 2012

Eine gerechte Welt
Cleve-Hannover, 14 September 2012

Eine Burgbesichtigung
Hannover, September 2012

Meine Schwester liebt einen Ork
Hannover, 21 September 2012

Klappentexte
Hannover, 22. September 2012

Ein Buchhändler zeiht durch unsere Welt
Hannover 12. Oktober 2012

III SF-Orks

Die DNA der Orks
Wetzlar-Hannover, September-Oktober 2012

Das Geheimnis der Orks
Wetzlar/Hannover, September 2012

Ein Ork-Jäger
Hannover, September 2012

IV Steampunk-Orks

Die Herren der Maschine
Hannover, Oktober 2012

V Geschichten von Burg Orkentod

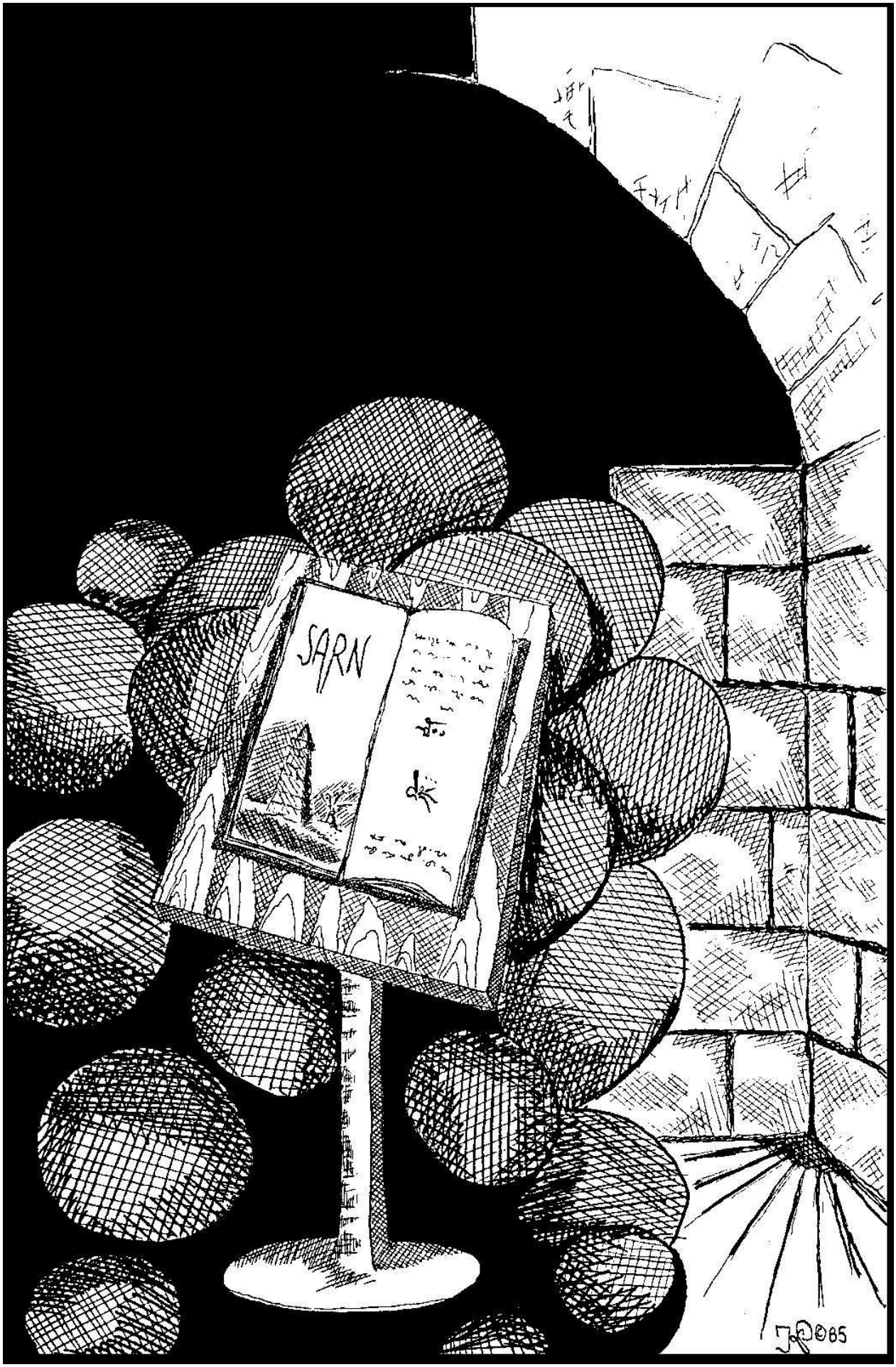
Das Blut der Orks
Wetzlar-Hannover, September 2012

Die Schlafräuber
Wetzlar-Hannover, September 2012

Müllsammler
Hannover, September 2012

Turmräuber
Hannover, Oktober 2012

Die Grube
Hannover, Oktober 2012


SARN