

Orks vor den Toren

Ein Bericht von Brom Tiefeisen

1.Kapitel

Karp "The Bowman"



Mera Goldschlag



Sorn Schwarzaar



Meister Hammer



In den tiefen Wäldern des Königreichs Heroica, wo die Bäume wie uralte Riesen emporragen und die Pfade von nur wenigen Seelen bekannt sind, lebt Karp, der Waldläufer. Karp ist ein geschickter Bogenschütze und erfahrener Fährtenleser. Sein Leben ist eins mit dem Wald, doch an diesem Tag hat er einen besonderen Auftrag erhalten: die Bewachung der Zwergenschmiede.

Die Schmiede ist ein Ort, an dem die Zwerge die besten Waffen und Rüstungen für das Königreich fertigen. Aus der nahen Erzmine Tarra Tum liefern die Tiefzwerge Erze und Metalle, die hier mit Schmelzofen und einem wasserbetriebenen Schmiedehammer bearbeitet werden.

In letzter Zeit haben Orküberfälle zugenommen und die Burg wird so stark angegriffen, dass alle Wächter dort benötigt werden. Daher unterstützen die Waldläufer bei der Bewachung der umliegenden Gebäude und Höfe.

Karp steht schon den ganzen Tag Wache, doch es ist bisher nichts passiert. Langsam kroch Langeweile in seine Glieder, als Mera Goldschlag, eine der zwergischen Arbeiterinnen in der Schmiede, zu ihm tritt. Mit ihrer kräftigen Statur und dem entschlossenen Blick ist sie eine beeindruckende Erscheinung.

"Hey, Waldläufer", ruft sie, während sie einen schweren Hammer schwingt, der fast so groß ist wie sie selbst. "Wenn hier schon nichts los ist, kannst du mir genauso gut in der Schmiede helfen."

Karp lächelt und will gerade antworten, als plötzlich unheilvolle Geräusche aus dem Wald erklingen. Das Knacken von Ästen und das dumpfe Stampfen schwerer Füße kommt immer näher. Ein Trupp grünhäutiger Orks bricht aus dem Unterholz hervor, ihre Augen voller Wut und Entschlossenheit.

Sofort greift Karp zu seinem Bogen, der bisher auf seinem Rücken am Köcher der Pfeile befestigt war und spannt die Sehne. In schneller Folge lässt er mehrere Pfeile los. Zwei der Orks schreien vor Schmerz auf, als die Pfeile ihre Ziele treffen, und sie brechen ihren Angriff ab, um sich zurückzuziehen. Doch die Gefahr ist noch nicht gebannt.

Mera, ohne einen Moment zu zögern, schwingt ihren schweren Hammer und stürzt sich in den Kampf. Mit einem wuchtigen Schlag zerschmettert sie den Schild eines der Grünhäute und treibt ihn zurück. Gemeinsam kämpften Mera und Karp Seite an Seite, als hätten sie nie etwas anderes getan.

Nach einem kurzen, aber heftigen Gefecht schlagen sie die Angreifer in die Flucht. Karp und Mera atmen schwer, doch ein Funkeln des Sieges liegt in ihren Augen. Bevor sie jedoch ihren Erfolg feiern können, kommt Sorn Schwarzaar, ein weiterer Schmiedezwerg, keuchend herbeigelaufen.

"Meister Hammer... die Orks haben ihn verschleppt!" stößt er schwer atmend hervor.

Karps Miene verfinstert sich. Meister Hammer ist der älteste als auch beste Schmied des Königreichs, der alle Geheimnisse der Schmiedekunst der Zwerge kennt. Ohne zu zögern, packt Karp seine Ausrüstung fester und sieht zu Mera.

"Wir müssen ihn retten", sagt er entschlossen.

"Ja", antwortet Mera mit festem Blick. "Und zwar sofort."

Karp schickt Sorn noch zur Burg, um Meldung zu machen, dann machen sie sich gemeinsam auf den Weg, den Spuren der Orks in den tiefen Wald zu folgen.

2. Kapitel

Geschickt folgt Karp den Spuren der Orks durch den dichten Wald. Die Stunden vergehen und die Spuren werden immer deutlicher. Abgebrochene Äste, tiefe Fußabdrücke und gelegentliche Blutstropfen weisen auf die Nähe des Orklagers hin. Karp hält inne und warnt Mera mit einem leisen Flüstern: "Wir sind nah dran. Sei vorsichtig."

Wenige Augenblicke später dringen raue Stimmen und das unverkennbare Gebrüll der Orks durch die Bäume. Vorsichtig schleichen sich Karp und Mera näher heran. Vor ihnen befindet sich ein einfacher, kleiner Unterschlupf in der Ruine eines alten Hauses. Eine rote Kampfstandarte flattert leicht im Wind über den Resten des Hauses. Die Grünhäute haben im Innern der Ruine ihre primitiven Zelte aus schlecht gegerbtem Leder rund um ein hell loderndes Feuer aufgestellt. Am Feuer liegt der gefesselte Meister Hammer, umringt von den Orks des Überfalls. Sie scheinen ihn zu verhören, ihre Worte sind ein wirres Gemisch aus Orkisch und gebrochener Menschensprache.

"Groka...liba?" brüllt einer der Orks und schüttelt wütend seinen Kopf. Meister Hammer, obwohl erschöpft und gezeichnet von der Gefangenschaft, hat keine Antwort auf diese merkwürdige Nachfrage. Auch Karp und Mera können sich keinen Reim darauf machen, was die Orks von ihm wollen.

Karp erkennt die Dringlichkeit der Situation. Er flüstert Mera seinen Plan zu, dann kriecht er auf die andere Seite des Lagers. Dort hat er in der Krone einer riesigen Eiche etwas entdeckt, das ihm bei seinem Plan helfen wird. Mit einem tiefen Atemzug tritt Karp hervor und brüllt wie ein Bär, seine Stimme hallt durch den Wald. Die Orks sind überrascht, greifen sofort zu ihren Waffen und rennen brüllend hinter Karp her. Nur ein Ork bleibt beim Feuer und dem Gefangenen zurück.

Karp rennt weiter, dreht sich plötzlich abrupt um und spannt seinen Bogen. Als die ersten Orks die alte Eiche erreichen, lässt er einen Pfeil los. Der Pfeil trifft zielsicher das Wespennest, das herabstürzt und zwischen den Orks zerschellt. Die Wespen, aufgeschreckt und wütend, stürzen sich auf die vermeintlichen Übeltäter. In dem Durcheinander und Geschrei der Orks nutzt Karp die Gelegenheit, sich abzusetzen und schleicht zurück zum verabredeten Treffpunkt.

Dort angekommen findet er Mera, wie sie den leicht verletzten Meister Hammer stützt. "Wie hast du den Wächter ausgeschaltet?" fragt Karp, während er die Umgebung im Auge behält.

Mera lächelt und tätschelt ihren schweren Hammer. "Er hat sich einen langen Schlaf verdient", antwortet sie mit einem Augenzwinkern.

Gemeinsam machen sie sich auf den Weg zurück zur Burg, Meister Hammer zwischen sich gestützt. Der Weg ist beschwerlich, doch ihre Entschlossenheit und die Erleichterung über die erfolgreiche Rettung treiben sie voran. Mit den letzten Sonnenstrahlen erreichen sie die Burg, wo bereits Wachen und Zwerge auf sie warten.

Meister Hammer wird sofort in die Obhut der Heiler gegeben, während Karp und Mera von den anderen Zwergen mit Dankesrufen und Lob überschüttet werden. Doch in Karps

Gedanken bleibt die Frage nach Grokaliba hängen. Was auch immer die Orks suchten, es bedeutete nichts Gutes. Aber das war eine Sorge für einen anderen Tag. Heute hatten sie gesiegt und das musste gefeiert werden.

Kapitel 3

Prinzessin Aurora von Löwenfels



Prinz Aric von Löwenfels



Sarina Grauschatten



Lorian DiMarto



Lady Ymene



Die Sonne beginnt gerade erst, ihre ersten Strahlen über die wehrhaften Mauern der Burg Löwenfels zu schicken, als Mera und Karp nach einem ausführlichen Frühstück in der Küche

auf dem Wehrgang stehen. Die beeindruckende Burg, ein Meisterwerk heroicanischer Baukunst, war ein Symbol der Macht und des Wohlstands. Seit die königlichen Geschwister Prinz Aric und Prinzessin Aurora von Löwenfels die Burg übernommen haben, ist sie erheblich erweitert und verstärkt worden. Die beiden hohen Türme ragen majestätisch in den Himmel, die massiven Steinmauern erscheinen unüberwindlich.

Während Mera und Karp die Aussicht genießen und über die bevorstehenden Aufgaben sprechen, tritt ein Wachmann an sie heran. „Prinz Aric und Prinzessin Aurora wünschen eure Anwesenheit bei der heutigen Lagebesprechung in der zentralen Halle,“ verkündet er mit vornehmer Stimme.

In der zentralen Halle, einem Raum voller historischer Wandteppiche und prächtiger Kronleuchter, haben sich bereits einige wichtige Persönlichkeiten der Burg versammelt. Prinz Aric hat es sich auf dem großen Thron seines Vaters bequem gemacht. Daneben steht die Prinzessin, die sich mit ihrer Zofe Lady Ymene und der Halborkin Sarina Grauschatten unterhält. Meister Hammer, der sich augenscheinlich über Nacht gut erholt hat, plaudert mit mehreren Rittern.

Karp tritt vor und berichtete noch einmal die Ereignisse des Vortages. Er erwähnt das mysteriöse Wort „Grokaliba“ und fragt in die Runde, was es bedeuten könnte. Alle Blicke richten sich auf Sarina, deren Stirn vom intensiven Nachdenken in Falten gelegt ist.

„Das Wort kenne ich nicht,“ gesteht Sarina, die ihr ganzes Leben in der Burg lebt und eine enge Vertraute der Prinzessin ist. Trotz ihres umfangreichen Wissens über die orkische Sprache und Kultur, ist ihr dieses Wort fremd. „Liba bedeutet Schwert oder Messer,“ erklärt sie der Runde. „Groka sagt mir dagegen gar nichts.“

Die Diskussion zieht sich in die Länge, man kommt zu keinem klaren Ergebnis. Bis vor wenigen Monaten hatten die Orks eher zurückgezogen gelebt und waren als Händler bekannt, nicht als Krieger. Irgendetwas musste sich geändert haben. Karp, der immer eine rationale Lösung sucht, hat einen Vorschlag: „In unserem Waldläufer-Lager hält sich der Weise Lorian auf. Er ist ein ehrwürdiger Waldläufer und Magier, der früher oft in den Orklanden gekämpft und gezaubert hat. Vielleicht kann er uns weiterhelfen?“

Prinz Aric und Prinzessin Aurora stimmen zu. Mera, von Abenteuerlust gepackt, will Karp begleiten, doch Meister Hammer schickt sie zurück zur Schmiede. Man sieht ihr an, dass ihr das gar nicht gefällt, aber grummelnd gehorcht sie.

Karp macht sich umgehend auf den Weg zu seinem Lager. Der Pfad führt ihn durch dichte Wälder und über hügeliges Gelände. Plötzlich hört er ein vertrautes Geräusch hinter sich. Mera, die entschlossene Schmiedin, taucht aus den Schatten auf und schließt sich ihm an. „Ich lasse mir doch so ein spannendes Abenteuer nicht entgehen. Mein Hammer will mehr als nur Waffen schmieden,“ sagt sie mit einem herausfordernden Lächeln.

Karp seufzt, kann jedoch nicht anders, als ihre Entschlossenheit zu bewundern. Gemeinsam setzen sie ihren Weg durch die dunklen Wälder fort. Das Zwitschern der Vögel und das Rascheln der Blätter begleiten sie auf ihrer Reise, während sie immer tiefer in das Herz des

Waldes vordringen. Der Weg zum Waldläufer-Lager ist beschwerlich, aber Karp kennt jeden Pfad, jede Abkürzung.

Nach einigen Stunden erreichen sie das Lager, in dem sie von Lorian DiMarto und den andern anwesenden Waldläufern herzlich empfangen werden. Der alte Magier sitzt an einem prasselnden Feuer, über dem ein Kaninchen brutzelt und raucht eine lange, kunstvoll geschnitzte Pfeife. Sein wettergegerbtes Gesicht zeigt sowohl Neugier als auch Besorgnis, als Karp ihm die Situation schildert.

„Grokaliba,“ murmelte Lorian, als das mysteriöse Wort fiel. Er zieht nachdenklich an seiner Pfeife und lässt den Rauch in Ringen aufsteigen. „Das ist ein altes Wort, längst vergessen von den meisten Orks. Groka bedeutet Krieg oder Schlacht. Grokaliba ist das Schlachtenschwert, eine legendäre Waffe von immenser Macht.“

Lorian starrt gedankenversunken in die Flammen. Erst nach Minuten kommt wieder Leben in ihn.

„Also gut“, sagt er, „die Wahrheit muss auf den Tisch. Lasst mich Euch eine Geschichte erzählen.“ Er stopft nochmal den Tabak in der Pfeife. Karb und Mera blicken sich fragend an.

„Vor 100 Jahren zog ein Krieg auf. Die Orks sammelten sich, um die Gebiete der Menschheit zu brandschatzen und auszurauben. Der Grund war der Häuptling der Niederorks, Gorak Blutfaust. Dieser war auf unerklärliche Weise in den Besitz des magischen Schwertes Grokaliba gelangt. Das Schwert verlieh ihm so viel Macht, dass er die wilden Stämme einigen und gegen die Menschheit führen konnte.“

Die Waldläufer erfuhren von der Gefahr und sandten mehrere ihrer Kämpfer aus, um mit List und Tücke das Schwert zu entwenden und dem Ork so die Macht zu nehmen. Nur ein junger Waldläufer schaffte es, sich in das Heerlager einzuschleichen, das Zelt von Gorak zu betreten und das Schwert an sich zu bringen. Doch in diesem Augenblick wurde er entdeckt und von Tausenden von Orks gejagt. Auf einem Kliff hoch über den Ostmaaren wurde er gestellt und in die Enge getrieben. In diesem aussichtslosen Augenblick entschied der junge Mann, sich selbst zu opfern und sprang mit dem Schwert in die Tiefe.

Gorak Blutfaust befahl die Suche nach Grokaliba am Fuße des Kliffs, am Strand, ja sogar im Meer selbst. Doch das Schwert und der Körper des Waldläufers blieben verschwunden. Ohne das Schwert verlor Gorak seine Macht, die Stämme zerstritten und bekämpften sich gegenseitig. Seitdem gab es die Orks Ruhe.“

Lorian zündet seine erloschene Pfeife erneut an und pafft Rauchkringel.

„Das verstehe ich jetzt nicht. Warum suchen die Orks jetzt ausgerechnet hier nach dem Schwert? Es ist doch im Meer verschwunden,“ grübelt Mera.

„Und ist das nicht nur ein Märchen, das man Kindern beim Schlafengehen erzählt?“ hakt Karp nach.

„Ihr habt noch nicht das Ende der Geschichte gehört,“ setzt Lorian DiMarto wieder an. Alle Zuhörer verfallen in Schweigen und starren den Alten an. „Was die Orks nicht wussten: der Waldläufer war auch ein ausgebildeter Magier. Als er mit dem Schwert dem Boden entgegenstürzte, sprach er einen Schwebezauber und landete so sanft auf dem Boden. Schnell wie ein Wiesel machte er sich mit dem Schwert auf den Weg nach Hause. Ihm passierten noch viele gefährliche Abenteuer, bis er endlich in der Heimat ankam. Auf der Reise dachte er oft über das Schwert Grokaliba nach, wie gefährlich ein solches Schwert in den falschen Händen sein kann. Er fühlte die verführerische magische Kraft, die es fortlaufend verströmte. So entschloss er sich, die Waffe für immer zu verbergen. Er baute eine versteckte Kammer in einem verborgenen Haus ein, in dem er wiederum das Schwert versteckte. Das Ganze umgab er noch mit Schutzaubern und bewachte die Unterkunft, bis er alt und runzelig wurde. Dort sitzt er heute immer noch, raucht Pfeife und erzählt Freunden alte Geschichten.“

Damit verstummte der alte Lorian, doch in seinen Augen konnte man ein listiges Funkeln erkennen.

Karp und Mera sprangen auf. „Was, du bist das? Und du hast Grokaliba?“ rief Karp.

Mera starre den Alten ungläubig an. „Dann müsstest du ja über 100 Jahre alt sein.“

„Bei Magiern vergeht die Zeit etwas anders, langsamer, mit Pausen,“ erklärte Lorian.

„Aber wo ist denn das Schwert?“ brüllte Karp.

Der Magier steht langsam auf, deutet den beiden an, ihm zu folgen, und schlurft in den steinernen Unterschlupf der Waldläufer. An einer unauffälligen Stelle der Wand führt er eine kleine Geste aus und murmelt ein paar Worte. Sogleich dreht sich ein Teil der Wand und ein leuchtendes Schwert kommt zum Vorschein.

„Grokaliba,“ flüstern Karp und Mera gleichzeitig.

4. Kapitel

Tage vergingen: Mera, Karp und Lorian hatten das Schwert zur Burg Löwenfels gebracht und es dem königlichen Geschwisterpaar übergeben. Mehrere Male hatte der Rat beraten, ohne eine Entscheidung zu treffen, was als nächstes zu tun sei. Der Magier Lorian wird vorerst zum Träger von Grokaliba bestimmt. Der Alte trägt das Schwert jetzt Tag und Nacht an seiner Seite, um zu verhindern, dass die Magie des Schwertes jemand in Versuchung führt.

Karp und seine Gefährten, die Waldläufer, durchstreiften die Wälder und beobachteten eine beunruhigende Aktivität der Orks. Mera und die Zwerge der Schmiede brachten so viele Waffen und Rüstungen wie möglich in die Burg. Nahrungsmittel wurden eingelagert, kampferprobte Männer und Frauen ausgerüstet und trainiert, während Tore und Mauern provisorisch verstärkt wurden.

Am dritten Tag tritt ein, was alle befürchtet haben. Im Morgen Nebel nähert sich ein dunkles Heer von Orks mit lautem Getöse und Geschrei. Die meisten Orks tragen einfache Lederrüstungen und schwarze Helme. Vom Burgturm aus können die alarmierten Bewohner der Burg erkennen, wie die Orks in ihrer Mitte einen riesigen hölzernen Rammböck vor sich herschieben.

An der Spitze des Orkheeres steht der Anführer in dunkler Rüstung, ein metallener Helm bedeckt vollständig seinen Kopf, in der Hand hält er ein beeindruckendes Ork-Schwert. Es ist offensichtlich, dass er hier das Kommando führt. Wenn er spricht, gehorchen die Orkkämpfer. Ansonsten erinnert sie ein kräftiger Tritt, wer hier das Sagen hat.

Sein Blick schweift zur Burg und er beobachtet die Verteidiger auf den Mauern. Mit einer Handbewegung ruft er einen kleinen Ork zu sich und weist auf die Burg.

Der kleine Ork verneigt sich vor ihm und schleicht ängstlich zur Burg. Als er dort ankommt, bricht er in ein infernalisches Heulen aus und rudert wild mit den Armen. Die Wachen machen sich bereit, ihre Bögen auf ihn zu richten, doch Karp, der mit Mera auf dem Wehrgang steht, hält sie zurück. "Nein! Ich glaube, er will uns etwas mitteilen. Nicht schießen!"

Da keine direkte Gefahr zu drohen scheint, folgen alle Karp zum Tor. Karp brüllt vom Wehrgang des Torhauses in Richtung des Orks: „Was willst du?“ „Wir wollen Grokaliba. Ihr habt Grokaliba“, ruft der Ork in gebrochener Menschensprache zurück. „Gebt uns Grokaliba, wir ziehen ab. Kein Kampf. Wenn ihr Grokaliba nicht gebt, wir kämpfen.“

Aurora schaut ihren Bruder Aric an. Genau wie sie hat auch er sich bereits entschieden. Ihre klare Stimme durchschneidet die kalte Morgenluft: „Niemals! Niemals werden wir euch die Waffe überlassen, mit der ihr uns bedroht. Verschwindet!“

„Dann ihr werdet alle sterben, wir alle töten!“, der Ork bricht in höhnisches Lachen aus, bevor er sich umdreht und zu seinem Anführer läuft, um ihn zu berichten.

Als der Orkboss von der Antwort der Menschen erfährt, hebt er ein großes schwarzes Horn an die Lippen und bläst hinein. Ein unheimlicher, tiefer Ton hallt über die Burg Löwenfels

und das ganze Tal. Die Orks schütteln ihre Schwerter und Schilde, stimmen ihr Schlachtengebrüll an und stürmen auf die Burg zu. Sie versuchen mit allen Mitteln, die Mauern zu erklimmen. Die Schlacht hat begonnen!

Ein Trupp besonders starker Orks schiebt den Rammbock an die Stelle der Mauer, die ihnen der Anführer zeigt. Mit Wucht donnern sie die schwere Ramme gegen das Mauerwerk, sodass die ganze Burg erbebt.

Ein Ritter, der neben Karp die Mauer verteidigt, hält kurz inne und beobachtet die Orks an der Ramme. „Also, Ahnung von Kriegsführung hat dieser Anführer.“

“Was meinst du damit?“, fragt Karp, der sich schnell hinter einer Zinne versteckt, als mehrere Pfeile um ihn herumzischen. Sofort spannt er seinen Bogen und schickt einen Pfeil in die Tiefe. Befriedigt sieht er, wie ein Ork umfällt, dem jetzt ein Pfeil im Fuß steckt.

Der Ritter nickt in Richtung der Ramme. „Na, er hat gleich die schwächste Stelle der Mauer entdeckt. Die Stelle dort sollte schon seit Jahren erneuert werden.“ Wieder schlägt der eiserne Kopf des Rammbocks gegen die Wand und es löst sich ein erster Stein.

Als die Dunkelheit über das Schlachtfeld hereinbricht, bläst der orkische General in sein Horn und lässt den Angriff einstellen. Die Orks ziehen sich mit der Ramme zurück und bald darauf sind in den Wäldern rund um die Burg kleine Feuer zu erkennen. Die Wachen der Burg können den Jubel der Grünhäute hören, die den ersten Tag der Schlacht feiern. Die Orks sind sich sicher, dass die Burg fallen wird.

Die Verteidiger von Löwenfels dagegen treffen sich nach einem Abendessen noch einmal im Thronsaal. Während Prinz Aric mit seinen Rittern die kommenden Herausforderungen bespricht, hört man Lady Ymene mit Prinzessin Aurora sprechen.

„Aber woher wissen sie, dass sich das Schwert in Löwenfels befindet? Kaum ist es auf der Burg, greifen sie uns an.“ Die Prinzessin überlegt, hat aber auch keine Antwort darauf.

Die Zofe fährt fort, vermeintlich nur an die Prinzessin gewandt, doch der ganze Raum kann es hören. „Ich bin mir sicher, dass wir verraten wurden. Wir haben einen Verräter unter uns.“

Prinzessin Aurora schüttelt erschrocken den Kopf, „Nein, das kann ich nicht glauben. Wer würde denn so etwas machen?“

„Nun, vielleicht jemand, der die Orks genau kennt. Jemand, der viel mit ihnen zu tun hat. Jemand, der selbst ein Ork ist.“ Sie wirft einen bedeutungsvollen Blick auf Sarina Grauschatten, die gerade mit Mera über die Vorteile und Nachteile von Kriegshämmern diskutiert. Sarina ist wie vom Blitz getroffen, ihr Gesicht zeigt Entsetzen und Ungläubigkeit, Schweißtropfen (oder sind es Tränen?) laufen ihr über das Gesicht. Mera greift nach ihrem Arm, um sie notfalls zu stützen. Doch bevor Sarina irgendwelche Worte herausbringen kann, stellt sich die Prinzessin vor sie. „NIEMALS! Sarina ist über jeden Verdacht erhaben! Sie ist ein Teil unserer Gemeinschaft. Sie hat ihre Treue schon oft unter Beweis gestellt. Und sie ist mein Freundin!“ Damit umarmt sie die Halborkin und drückt sie an sich. Die Zofe Ymene

verbeugt und entschuldigt sich für ihre Worte, doch bleiben einige zweifelnde Blicke aus dem Saal auf Sarina Grauschatten gerichtet.

Kapitel 5

Ork-Anführer



Am nächsten Morgen rückt die Orkarmee erneut an und beginnt mit dem Rammbock, die gleiche Stelle zu attackieren. Der Orkgeneral nimmt wieder seine Position vom Vortag ein, mit guter Sicht auf die Burg und den Rammbock. Dennoch achtet er darauf, dass er nicht von Pfeilen getroffen werden kann. Wie gestern hetzt er seine Truppen zum Angriff. In der Nacht haben die Orks lange Leitern gebaut, die sie jetzt im Sturmlauf zur Mauer schleppen, aufstellen und nach oben klettern. Doch die Menschen und Zwerge schaffen es meist, die Leitern rechtzeitig umzuwerfen. Und gelangt doch einmal ein Ork auf die Brüstung, zwingt ihn bald ein menschliches Schwert oder ein Zwergenhammer auf den Boden der Tatsachen, bzw. zurück auf den steinigen Boden vor der Mauer.

Am Abend bläst der General erneut in sein Horn, um die Schlacht für die Nacht zu unterbrechen, nur um am nächsten Morgen seine tägliche Position einzunehmen und den Angriff auf die Burg zu befehlen. Mehrere Tage geht das nun so, ohne dass die Orks einen Vorteil erringen können, doch das königliche Geschwisterpaar beobachtet besorgt die Mauer, die vom Ork-Rammbock getroffen immer mehr Steine verliert.

An diesem Abend wendet sich Prinz Aric an die Versammelten. „Meine Freunde, die Lage ist ernst. Die Mauer wird nicht mehr lange Stand halten. Sie ist so weit geschwächt, dass sie jederzeit zusammenbrechen kann. Die Orks werden durch die Bresche drängen und wir werden uns ihnen im Nahkampf stellen müssen. Wir sind tapfere Krieger, aber wir werden uns ihnen nicht ewig entgegenstellen können.“, Aric macht eine düstere Pause, „Oder hat jemand noch einen genialen Vorschlag zu machen, der unser Schicksal ändern könnte?“ Er schaut fragend in die Runde. Und tatsächlich, Meister Hammer und Lorian DiMarto treten gemeinsam vor.

„Ja, Prinz Aric, wir hätten noch einen Ansatzpunkt. Wir haben die Schlacht bisher genaustens analysiert und uns ist eine Sache aufgefallen.“, beginnt Lorian. Meister Hammer knüpft daran an: „Der Ankerpunkt der Orks ist ihr mächtiger Anführer. Dieser hält die Armee mit eiserner Hand zusammen und gibt ihr ein gemeinsames Ziel. Wenn wir diesen Anführer

ausschalten könnten, würden wir sie auf jeden Fall schwer treffen. Ihre Moral wäre schwer geschädigt und wir könnten sie mit Gegenangriffen zerschlagen und vertreiben.“

An dieser Stelle fährt der Magier fort: „Aber wie kommen wir an den General heran? Pfeile reichen nicht weit genug, einen Ausfall unserer Leute würde er sofort bemerken. Seine Leute bewachen ihn rund um die Uhr.“ Er macht eine bedeutungsvolle Pause. „Aber er hat eine Angewohnheit, die ihm gefährlich werden könnte. Jeden Morgen stellt er sich genau an diese Stelle...“, er läuft schnell zu einer Karte, die die Burg und ihre Umgebung zeigt und legt seinen Zeigefinger an die entsprechende Position. „Hier verweilt er den gesamten Tag und kommandiert seine Truppen.“

Meister Hammer fährt jetzt fort: „Und dies werden wir ausnutzen! Wir haben in den Kellergewölben ein altes Fischernetz gefunden, vermutlich von einem Küstenfischer von Arman. Dieses Netz breiten wir heute Nacht dort auf dem Boden aus und tarnen und verstecken es unter Sand und Blättern. An jede Ecke des Netzes binden wir ein Seil, das bis in die Burg reichen muss. Steht der Ork auf dem Netz, müssen alle Mann an den Seilen ziehen. Wenn es klappt, wird der Ork im Netz gefangen und wir ziehen ‚den zappelnden Fisch‘ bis in unsere Burg.“

Der Plan wird besprochen, für gut befunden und in die Tat umgesetzt. Lorian erklärt der Runde auch, dass er beim Auslegen des Netzes dabei sein müsse. Aus diesem Grund werde er für heute Nacht Grokaliba in der Waffenkammer einschließen. „Und Karp und Mera, Euch beide brauche ich ebenfalls in meiner Nähe. Ihr werdet mich begleiten!“ Die Beiden sind überrascht, stimmen aber freudig erregt zu. Das wird ein spannendes Abenteuer in dieser Nacht. Der Magier marschiert wie angekündigt zur Waffenkammer und stellt das magische Schwert in einen der an der Wand hängenden Halterungen. Beim Verlassen des Raumes schließt er die schwer beschlagene Tür ab und überreicht den Schlüssel der davor stehenden Wache.

Kapitel 6

Kurz nach Mitternacht schleicht eine schwarz gekleidete Truppe aus der Burg. Auf den Schultern schleppen sie das alte Fischernetz sowie vier lange Seile. Leise und vorsichtig nähern sie sich dem festgelegten Platz, an dem sie eilig aber ohne Hektik das Netz auslegen. Es ist gar nicht so einfach, in fast völliger Dunkelheit (es sind nur wenige Tage bis Neumond) das Netz zu verstecken, aber sie geben sich große Mühe. Nach mehreren Stunden sind sie sicher, dass man das Netz am Tage nicht mehr sehen werde. Erst jetzt befestigen sie die Seile am Netz und bedecken auch sie mit Sand. Auf dem Rückweg zur Burg rollen sie die Seile aus. Die Enden werden durch die Lücke zwischen Tor und Boden in die Burg geführt und dort für den morgigen Plan breitgelegt.

In der Zwischenzeit geschehen seltsame Dinge vor der Waffenkammer. Eine schwarz verhüllte Person schleicht zu der am Tisch liegenden Wache. Das Gesicht des Wächters liegt auf der Tischplatte, die Augen sind geschlossen und aus seinem Mund erschallen laute Schnarchgeräusche. Hätte der selig schlummernde Mann nicht von dem mit Schlafmittel versetzten Wein getrunken, den man ihm gebracht hatte, wäre es dem dunklen Wesen nicht

möglich gewesen, sich des Schlüsselbundes der Wache zu bemächtigen. Zuerst beseitigt sie noch die Reste des Weines mit dem Schlafmittel, in dem sie den Wein aus dem Fenster gießt. Danach schließt der Eindringling die Tür der Waffenkammer auf und schleicht hinein. Das leichte Glühen von Grokaliba weist ihm den Weg, mit schnellen aber leisen Schritten eilt er zum Schwert. Das war sein Ziel: das wunderbare magische Schwert zu entwenden. Der Dieb streckt die Hand aus ... in diesem Augenblick flammen mehrere Fackeln auf und der Raum ist plötzlich taghell beleuchtet.

„Na, wen haben wir denn da?“ fragt der weise Lorian, der so plötzlich aus dem Dunkeln aufgetaucht ist. Der Einbrecher will zurück zur Tür weichen, allerdings stehen da jetzt Mera und Karp, die jeweils mit einer Keule und einem Kriegshammer bewaffnet sind. Sie grinsen gefährlich in Richtung des Diebes. Ihn würden sie nicht entkommen lassen.

„Ach wie gut, dass ich Euch hier treffe!“ Eine weibliche Stimme dringt aus dem Dunkel der Kapuze. Mit einer Hand wird die Kapuze zurückgeschlagen und das Gesicht von Lady Ymene kommt zum Vorschein. „Mir wurde zugetragen, dass heute Nacht das magische Schwert gestohlen werden soll. Ich bin natürlich sofort hierher geeilt und habe das Schlimmste befürchtet, als ich den betäubten Wachmann entdeckt habe. Aber Ihr habt anscheinend auch davon gehört und das Schwert beschützt. Wir sind Euch zu großem Dank verpflichtet.“

„Auch wir danken Euch, Milady. Wärt Ihr jetzt so freundlich, uns zum Thronsaal zu begleiten?“ Er legt ihr eine Hand auf die Schulter und führt sie mit leichtem Druck zu Prinz Aric und seiner Schwester. Vorher nimmt er aber wieder Grokaliba an sich. Die Falle hat funktioniert.

Im Thronsaal enthüllt Lorian seinen Plan, den Verräter unter den Bewohnern der Burg Löwenfels zu entlarven. Dass er das Schwert extra in der Waffenkammer zurückgelassen hat, dass er nicht bei der nächtlichen Mission auf dem Schlachtfeld dabei gewesen sei, sondern sich mit Mera und Karp in der Waffenkammer versteckte. Wie er beobachtete, wie die Zofe Ymene der Wache einen Krug Wein brachte und wie er sie dabei ertappte, Grokaliba zu stehlen.

Lady Ymene bestreitet die Vorwürfe auf das Heftigste. Doch Lorian hat noch einen Trumpf in der Hand. „Vielleicht könnte man den Worten glauben, doch eben, als ich sie hierhergeführt und dabei meine Hand auf ihre Schulter gelegt habe, spürte ich es. Da war eine Spur von Magie. Ich kann noch nicht genau sagen, um was es sich handelt, doch ich werde sie jetzt untersuchen.“ Der alte Magier versenkt sich in seine Gedanken, schickt unsichtbare magische Fühler aus, mit denen er eine gut verborgene, magische Aura rund um die Zofe entdeckt. Nach ein paar Minuten ist er sich sicher, dass er die Magie der Frau aufheben kann. Ein paar Sprüche gemurmelt, mit den Fingern einige Gesten vollführt und plötzlich wabert die Luft rund um die Zofe. Ein letzter Spruch, dann ist die Zofe verschwunden und eine Ork steht stattdessen an ihrem Platz. Zornig funkelt sie die Menschen um sich an.

Von den Anwesenden ist vor allem Prinzessin Aurora geschockt. Die Orkin hatte es nicht nur geschafft, sich als ihre Zofe und Freundin auszugeben und sich so in ihrer unmittelbaren Nähe aufzuhalten. Nein, sie erfuhr auch von allen Plänen, die die Burgbewohner geschmiedet haben. Und sie versuchte Zwietracht unter den Verteidigern zu schüren, in dem sie Sarina Grauschatten als Verräterin verleumdet hat, nur weil Sarina eine Halkorkin ist.

Prinzessin Aurora ist tief getroffen und befiehlt, die Orkin in eine der Gefängniszellen zu sperren.

Kapitel 7

Am nächsten Morgen sind die Wehrgänge der Burg schon vor Sonnenaufgang besetzt. Jeder will dabei sein, wenn der Plan umgesetzt wird. Kaum zeigen sich die ersten Sonnenstrahlen über den Bergen, tauchen die Orks aus dem Morgen Nebel auf und marschieren mit Schlachtengebrüll zur Burg. Der Rammbrock wird wieder von kräftigen Grünhäuten in Stellung gebracht. Jetzt ist es soweit, der Orkanführer erscheint auf dem Schlachtfeld, nimmt seinen gewohnten Platz ein und bläst in sein Horn. Sofort stürmen die Orks brüllend auf die Burg los und versuchen, die Mauern zu stürmen. Die Ramme wird an die bereits geschädigte Mauer geschoben und beginnt ihr zerstörerisches Werk. Heute wird sie von einer Gruppe von Orks mit Metallstangen unterstützt, die todesmutig versuchen, schon gelockerte Steine aus der Wand zu entfernen. Nicht wenige von ihnen werden von den Verteidigern, die Gegenstände auf sie herabwerfen, bewusstlos geschlagen.

Karp steht neben Prinz Aric auf dem Wehrgang. Mit seinen scharfen Waldläuferaugen beobachtet er das Schlachtfeld und den General im Besonderen. „Verdammt! Oh, verzeiht meine Worte, Prinz Aric, aber der General steht immer noch an der falschen Stelle. Nur ein paar Meter rechts und wir könnten ziehen. Halt, was ist das? Er ruft wieder seinen kleinen Adjutanten zu sich. Er schickt ihn wieder weg, ah.. anscheinend soll er Wasser holen. Da kommt er auch schon zurück, mit einem großen Trinkhorn in den Händen. Ohh, das scheint reichlich schwer zu sein! Da, jetzt kommt er ins Schwanken. Er fällt! Und er schüttet das ganze Wasser auf den General. Hihih, ist der jetzt sauer. Ja, er gibt dem Kleinen einen Tritt, dass dieser drei Meter weit über den Boden fliegt. Und jetzt dreht er sich um und geht los. Genau in Richtung Netz! Macht Euch bereit! Es ist soweit! Nur noch ein paar Meter. Jetzt ist er auf dem Netz. Zieht! Jetzt zieht endlich!“, brüllt Karp hinunter zum Burgplatz. Die stärksten Ritter und Zwerge stehen dort und halten die vier Seile in den Händen. Auf das Kommando hin beginnen sie wie von Sinnen daran zu ziehen.

Karp beobachte die ganze Zeit den General und kommentiert unentwegt das Geschehen. „Ja, das Netz zieht sich zusammen. Der Orkanführer ist ganz schön überrascht. Jetzt kippt er um. Er ist vollkommen im Netz eingewickelt. Er wird in unsere Richtung gezogen. Da, der Adjutant hat es auch gemerkt. Er klammert sich an das Netz und versucht, es aufzuhalten. Aber keine Chance, er muss loslassen. Das Netz wird immer schneller. Nur noch hundert Meter! Macht Euch unten am Tor bereit! Er kommt! Nur noch fünfzig Meter! Ha, die anderen Orks haben jetzt auch gemerkt, dass etwas passiert. Noch dreißig! Noch zehn! Jetzt!“

Auf seinen Ruf hin wird das Burgtor heruntergelassen. Ritter rennen hinaus, schnappen sich das Netz und bringen den Fang in die Burg. Sofort wird das Burgtor wieder hochgezogen und gesichert. Die Ritter befreien den Ork-Anführer und halten ihn fest. Ein Ritter schnappt sich den Helm des Orks und läuft damit zu Prinz Aric auf die Brüstung. Der Prinz nimmt den Helm, hält ihn triumphierend über die Mauer und stößt ein Siegesgebrüll aus. Alle Menschen und Zwerge stimmen darin ein, so dass der Jubel über das Schlachtfeld schallt.

[An die Abenteurer unter Euch, die diese Schlacht nachspielen: Besorgt Euch ein Taschentuch (ein sauberes!) und vier längere Stücke einer Schnur. Bindet jeweils eine Schnur an eine Ecke des Taschentuchs und schon habt Ihr eine wunderbare Orkfalle]

Die Orks realisieren, dass ihr großer General gefangen, ja vielleicht sogar getötet worden ist. Wie vom Donner gerührt halten sie ein. Mit einem Male verlässt sie der Mut und ihre Moral zerbricht. Erst schauen sie sich verzweifelt um, dann weichen die ersten langsam zurück. Immer mehr schließen sich ihnen an, immer schneller verlassen sie das Schlachtfeld. Zuletzt stürmen die Ork voller Panik weg von der Burg, zurück in den Wald. Zum ersten Mal seit Tagen senkt sich Ruhe über das Schlachtfeld, nur das Freudengeheule der Burgverteidiger ist noch lange zu hören.

Trotz des Sieges behält Prinzessin Aurora einen klaren Kopf. Zuerst schickt sie einen Trupp Kämpfer los, um den von den Ork zurückgelassenen Rammbock zu sichern. Mühsam wird dieser durch das jetzt geöffnete Tor in die Burg gezogen. Die Waldläufer schickt sie in die Umgebung aus, um die flüchtenden Orks zu beobachten. Mit Ausnahme von Karp, der auf Auroras Bitte hin das Geschwisterpaar begleiten soll. Auch Mera ist hocherfreut, als sie erfährt, dass sie ebenfalls bei der Gruppe bleiben soll.

Kapitel 8

Nobless Sonora



„Bist Du bereit? Wir müssen unseren orkischen Gast begrüßen,“ sagt sie zu ihren Bruder und steigt die Treppe zum Burghof hinab. Im Hof bewachen mehrere Ritter den Orkgeneral. Ohne Helm erkennen nun alle, dass es sich um einen weiblichen Anführer handelt. Stolz steht die Orkin da und ignoriert die Fragen, die ihr gestellt werden. Ab und zu knurrt sie einen der Wächter an, wenn er es wagt, ihr zu nahe zu kommen. Schlauerweise hat sich bis jetzt jeder wieder zurückgezogen, bevor etwas passieren konnte.

Prinz Aric tritt furchtlos an die Gefangene heran und begrüßt sie höflich, als wäre sie ein Gast, der eben erst nach einer langen Reise in der Burg einen Halt einlegt. Doch nach einem

flüchtigen Blick ignoriert die Orkin den Prinzen. Auch Prinzessin Aurora sowie Lorian DiMarto und Sarina Grauschatten werden von ihr ignoriert.

Karp versucht es mal anders. „Kann sie uns überhaupt verstehen?“ fragt er Mera, „Sie ist ein Ork. Orks sind doch nur fähig zu brüllen und zu grunzen.“

Mera schaut ihn entsetzt an, „Was redest Du da?“

„Na, schau sie Dir doch an. Das ist ein wilder Ork. Die weiß vielleicht gerade mal, dass sie zum Pinkeln in den Busch gehen muss. Aber von menschlichen Würde und Anstand hat sie noch nichts gehört.“ Er beugt sich leicht zur Generalin vor, „Du mich verstehen? Du Hunger? Du wollen Kohlsuppe mit Würmern?“ Er lacht laut auf, doch nach einer Sekunde verstummt er ganz schnell.

Wie ein Blitz zischt die Orkin zwischen den Wachen hindurch und legt Karp beide Hände um den Hals. Sie drückt kräftig zu und zischt ihn dabei an: „Weißt Du Wurm eigentlich, mit wem du da sprichst? Ich bin Nobless Sonora, Hochorkin von Großkaloigh, Erbin von Noble Gron. Ich hab den besten Abschluss an der Kriegsakademie von Rura Penthe sowie den Magister der Wissenschaft und Kunst der Universität von Hammhan. Und jetzt drehe ich Dir Wurm den Hals um.“

[Hinweis: Nobless oder Noble sind kein Namen, sondern Adelstitel ähnlich wie Herzog oder Gräfin]

Prinz Aric betrachtet fasziniert die Orkin und hält die Wachen zurück, die Karp helfen wollen. „Nobless Sonora, verzeiht bitte diesem Unwissenden seine unbedachten Worte. Wir hatten nicht mit einem solch ehrenvollen Gast gerechnet.“ Die Augen der Orkin wandern zum Prinzen, während ihre Hände aber weiterhin Karps Kehle zusammendrücken. Dessen Gesicht läuft bereits blau an.

„Es wäre uns eine Ehre, wenn Ihr an unserem Abendessen teilnehmen würdet. Selbstverständlich als unser Ehrengast.“ Die Nobless denkt kurz über ihre Optionen nach. Angesichts der Tatsache, dass die meisten davon in einer Gefängniszelle enden würden, nickt sie langsam.

„Darf ich bitten?“ sagt Aric und deutet mit einer ausschweifenden Handbewegung zur Treppe in den Thronsaal. „Und wärt Ihr so freundlich, den Hals dieses Tölpels loszulassen? Er ist zwar nicht der Hellste, aber mit dem Bogen kann er hervorragend umgehen.“

Mit einem Ruck öffnet Nobless Sonara ihre Hände und gibt Karps Hals frei. Schwer keuchend fällt Karp zu Boden. Die Orkin dreht sich zum Prinzenpaar um und steigt mit ihnen würdevoll die Treppe hinauf.

Prinz Aric und Prinzessin Aurora verwickeln die Orkin in ein höfischen Gespräch. Langsam entspannt sich die Nobless und nimmt an der Unterhaltung teil. Es wird über Essen gesprochen und Prinz Aric versichert, dass heute keine Kohlsuppe gereicht würde, zumindest nicht mit Würmern.

Kapitel 9

Es stellt sich heraus, dass Nobless Sonora nicht glücklich über den Krieg und die politische Lage in den Orklanden ist. Sie sitzt an der königlichen Tafel zwischen dem Prinzen und der Prinzessin und trinkt süßen Wein aus einem Goldpokal, während sie von der Lage der Orks erzählt: „Kennt Ihr die Geschichte von Gorak Blutfaußt, der mit dem Schwert Grokaliba in Heroica einfallen wollte?“ Der alte Lorian DiMarto nickt zustimmend, schließlich war er an der Geschichte nicht ganz unbeteiligt. „Jetzt ist es wieder soweit. Diesmal ist es Throgg Triefauge, der die Orkstämme vereinen will und dazu das Schwert Grokaliba benötigt. Doch glaube ich nicht, dass der Plan von ihm stammt. Er ist ein Emporkömmling ohne Rückgrat und Ehre. Leider hat er meinen Clanführer irgendwie in der Hand und so wurde mir befohlen, Grokaliba wiederzubeschaffen. Darum musste ich Euch angreifen. Und er hat leider überall seine Spione...“ Ihre Miene verfinstert sich.

Prinz Aric, der immer wieder Blicke auf die Nobless wirft, bemerkt es sofort und springt auf „Ha, so einen Spion haben wir festgenommen. Es ist Zeit, ihn ...oder eher sie... zu verhören. Bringt die Gefangene zu uns. Und Ihr, Lorian, wärt Ihr so freundlich, Grokaliba aus der Waffenkammer zu holen?“ Lorian ist verwundert, nickt aber sogleich und geht los. Er ist alt genug, um zu bemerken, dass der Prinz seinen orkischen Gast beeindrucken will. Nach rund zehn Minuten kehrt er mit der Waffe zurück und überreicht sie Aric. Während der Prinz einige einfache Schwertübungen vollführt, beugt sich der weise Magier Lorian zur Nobless hinab und flüstert ihr unauffällig etwas ins Ohr. Die Orkin hört erst überrascht, dann konzentriert zu. Als Lorian sich zurückzieht, nickt sie ihm kaum merklich zu.

Jetzt wird auch die ehemalige Zofe von einer Wache hereingeführt. Sie trägt nur noch einfache Kleidung und ihre Hände sind auf den Rücken gefesselt.

„Da ist sie ja, die Verräterin!“ beginnt Prinz Aric sofort mit dem Verhör. „Wollt Ihr nicht gleich alles gestehen? Das würde Euer Urteil positiv beeinflussen.“ Doch die Orkfrau will nichts sagen. Sie starrt Nobless Sonora an, die am königlichen Tisch mit den Menschen sitzt und anscheinend keine Gefangene ist. Wut steigt in ihr wegen des vermeintlichen Verrats auf, doch was ist das? Die Nobless zwinkert ihr schnell und unauffällig zu, bevor sie sich an den Prinzen wendet. „Ich kenne diese Frau! Oder besser, ich habe sie schon mal gesehen. Im Lager von Throgg Triefauge. Da hat sie mit der Dienerin von Throgg Triefauge geredet.“

Jetzt kann die Verräterin nicht mehr still halten, „Pah, sie ist keine Dienerin! Das ist Seraphine Munx, die größte Hexe aller Zeiten, meine Herrin! Und sie hat das Triefauge unter ihrer Kontrolle!“ Als sie bemerkt, was sie gerade verraten hat, bricht sie schnell ab.

„Seraphine Munx!“ der weise Lorian pfeift durch die Zähne, „das erklärt einiges!“

Leise und ein wenig traurig erzählt er von der Zeit nach seiner Rückkehr von den Orks, von einer ehrgeizigen Menschenfrau namens Seraphine Munx. Sie wollte immer eine mächtige Zauberin werden, bat Lorin um Unterrichtung in Sachen Magie und Zauberei. Doch bald war ihr das nicht mehr genug und sie zog in die Magiertürme von Blorra'tihn, um dort viele Jahre von den dort lebenden Magiern unterrichtet zu werden. Als sie nach Löwenfels zurückkehrte, war sie nicht mehr wiederzuerkennen. Sie war eine Meisterin in den magischen Künsten, doch merkte er schnell, dass sie sich der dunklen Seite zugewandt hatte.

„Ich hatte ihr damals von meinem Abenteuer mit Grokaliba erzählt, natürlich die offizielle Version, in der ich das Schwert zerstört hatte. Doch sie schien mir das schon damals nicht zu glauben. Ich denke, sie hat sich die Wahrheit zusammengereimt.“

Traurig spricht er zu Sarina „Doch dann passierte das Schreckliche. Sie verliebte sich in Deinen Vater, der zu der Zeit aber mit Deiner Mutter eine Tochter erwartete, Dich.“ Sarina nickt traurig, auch wenn sie sich selbst nicht daran erinnern kann. Sie hat die Geschichte aber immer wieder erzählt bekommen.

Lorian fährt fort: „Irgendwie konnte sie ihre Eifersucht nicht mehr beherrschen. Oder war es der Hass auf Deinen Vater, dass er eine Orkin ihr vorzog? Auf jeden Fall sprach sie im Zorn einen schwarzen Feuer-Zauber, der Deine Eltern auf der Stelle tötete. Nur Dich, Sarina, konnte ich retten.“ Traurig blickt er auf seine Hände.

„Nach ihrem Verbrechen versuchten wir sie auszuschalten doch es gelang ihr die Flucht. Wir haben nie wieder etwas von ihr gehört. Bis heute!“ Lorian wandert nachdenklich durch den Saal, „Aber was hat sie vor? Braucht sie das magische Schwert Grokaliba? Oder will sie damit die Orks vereinen und die Führung der Grünhäute übernehmen? Um sie letztendlich gegen uns zu führen?“

Prinz Aric schwingt das Schwert. „Das werden wir verhindern, wir werden zuerst zuschlagen! Ich werde die Truppen der Menschen, der Zwerge und auch der Elben versammeln und mit Grokaliba gegen die Orks vorrücken. Mit diesem Schwert wird uns niemand aufhalten!“ Erhaben streckt er das in sich leuchtende Schwert über den Kopf, „Bei der Macht von Kiddicraft!“

Lorian DiMarto betrachtet den Prinzen nachdenklich, bevor er an ihn heran tritt. „Prinz Aric, bitte reicht mir das Schwert!“ sagt er in einem nachdrücklichem Tonfall. Der Prinz ist verblüfft, übergibt ihm aber die Waffe. Der Magier geht damit in die Mitte des Raumes, mit einer Hand hält er das Schwert, mit der anderen fährt er liebevoll über die glimmenden Ornamente.

„Grokaliba ist magisch! Grokaliba ist gefährlich! Es ist uralt und wir wissen nicht, in wie viele Schlachten es geführt wurde. Vielleicht wurden grandiose Siege damit gefeiert, aber immer hat es auch großes Leid verursacht. Wer es auch führt, egal ob Ork, ob Mensch, es verlangt immer seinen Blutzoll. Doch es muss doch auch möglich sein, in einer Welt ohne Schwerter, ohne Mord und Totschlag zu leben.“

„Ja, es war mein Fehler, Grokaliba hierher zu bringen und es nur zu verstecken. Ich weiß jetzt, was ich zu tun habe. Was ich hätte schon lange machen müssen.“ Während seiner Worte haben seine Finger unsichtbare Zeichen in die Luft gezeichnet, jetzt beginnt der Magier uralte Worte aufzusagen. Die Luft um ihn herum wird dicker und bildet eine magische Barriere um ihn.

Das Schwert löst sich aus seiner Hand und schwebt von alleine in einer Wolke aus Licht vor dem Magier. Die Worte werden schneller und lauter, sie dröhnen durch den Kopf der Anwesenden. Grokaliba leuchtet immer greller, ein ohrenbetäubendes Kreischen sirrt durch

den Raum. Schweiß läuft dem Magier über das blasse Gesicht, er muss alle seine Kräfte einsetzen, um den Zauber aufrecht zu erhalten.

Plötzlich ein lauter „Knack“ und alles wird still. Das Schwert ist in zwei Hälften zerbrochen. Es knackt zwei weitere Male und die Hälften zerfallen wiederum in je zwei Teile. Ein erneutes Bersten und alle Teile brechen wiederum auseinander. Immer schneller knackt es, immer schneller zerbrechen die Schwertteile, wobei sie immer kleiner werden. Nach kurzer Zeit ist nur noch Metallstaub übrig, der aber nicht aufhört, sich zu teilen.

„Es ist getan“ sind die letzten Worte von Lorian DiMarto, bevor er bewusstlos zu Boden sinkt. Der letzte Staub, der von Grokaliba übrig geblieben ist, verschwindet in einem Lufthauch.

Kapitel 10

Mondlicht strahlt durch das kleine Fenster in die Gefängniszelle, in der die falsche Zofe auf der harten Pritsche liegt und zu schlafen versucht. Nachdem der Magier das Schwert zerstört hatte, war sie hierher zurückgebracht worden. Auf dem Boden steht noch eine leere Tonschüssel, in der man ihr Kohlsuppe mit Fleischeinlage serviert hatte.

Ein Kratzen an der Tür lässt sie aufhorchen. Da schleicht doch jemand! Jemand versucht im Dunkeln, einen Schlüssel in das Schloss zu stecken. Anscheinend mit Erfolg, denn jetzt wird der Schlüssel zweimal umgedreht. Der heimliche Besucher drückt gegen die Tür und sie schwingt knarzend auf. Eine verhüllte Person tritt auf Zehenspitzen ein und bleibt im Mondlicht stehen. Sie zieht die Kapuze zurück und zum Vorschein kommt das Gesicht von Nobless Sonora.

„DU!“ faucht die Gefangene und will sich auf den späten Gast stürzen, doch ein scharf geflüstertes „Still!“ hält sie zurück. „Nimm Dich zusammen! Ich bin hier, um Dich zu befreien.“

„Aber Du hast Dich gut mit dem Prinzen unterhalten und ihm alles verraten!“ zischt die falsche Zofe.

„Alles verraten? Wer hat denn von Seraphine Munx angefangen? Von mir wenigsten hat er nichts erfahren. Gut, ich habe ihn mir ein bisschen um die Finger gewickelt, denn ich will hier auch raus, zurück nach Hause.“ Die Ork-Kriegerin wirft der Gefangenen eine Tasche zu, „Hier! Darin sind Kleidung und etwas Nahrung. Du kennst Dich doch in der Burg aus, oder? Du weißt doch bestimmt, wie Du von hier unbemerkt entkommen kannst?“ Die Gefangene nickt.

„Dann mach Dich auf den Weg zu Deiner Herrin und erzähle ihr von den Ereignissen. Vor allem, dass das Schwert vernichtet wurde! Unsere Aufgabe ist damit erledigt.“ Wieder nickt die falsche Zofe. „Und vergiss nicht zu erwähnen, wer Dir geholfen hat! Ich werde mich wohl noch eine Zeitlang mit den Menschen rumschlagen müssen, bis ich von hier verschwinden

kann.“, stöhnt Nobless Sonora. „Also, los! Und lass Dich nicht erwischen. Ein weiteres Mal kann ich Dir nicht helfen! Jetzt geh!“

Die Verräterin nickt und schleicht mit der Tasche aus der Gefängniszelle. Sonora steht noch mehrere Minuten im Mondlicht der Zelle. „Ob sie mir das abnimmt?“

„Warum nicht?“ ertönt die sanfte Stimme von Lorian DiMarto aus der dunklen Ecke des Gefängnis, „Ich fand Euch sehr überzeugend.“ Er tritt neben die Orkin. „Ich denke, es ist vorbei! Vorerst wenigstens. Wir wissen jetzt, dass Seraphine Munx etwas vorhat. Dürfen wir darauf vertrauen, dass Ihr sie nach Eurer Rückkehr im Auge behalten werdet?“ Die Nobless nickt und Lorian setzt seine Rede fort, „aber jetzt bleibt Ihr erst noch für einige Wochen bei uns auf Burg Löwenfels, natürlich als unsere Gefangene.“ Er lächelt die Orkin freundlich an.

Nobless Sonora lächelt zurück. „Ich hoffe, Prinz Aric versucht nicht, mir den Hof zu machen. Sonst muss ich doch früher ausbrechen.“

Epilog

Das Leben geht wieder seinen normalen Gang auf Burg Löwenfels.

Lorian DiMarto wird für seine Verdienste für Heroica von Prinz Aric und Prinzessin Aurora zum Erzmagier von Heroica ernannt. Nichtsdestotrotz lebt er weiterhin bescheiden im Lager der Waldläufer.

Karp und Mera werden als ständige Begleiter für Nobless Sonora abgestellt. Sie bringen ihr das Land Heroica und dessen Bewohner nahe. Und sie retten sie mehrmals vor den Annäherungsversuchen des Prinzen. Nach einem Monat erhält Sonora die Erlaubnis, in ihr Land zurückzukehren (sehr zum Bedauern des Prinzen). Selbst ihr wird es beim Abschied schwer ums Herz, denn aus der anfänglichen Feindschaft ist echte Freundschaft geworden.

Zur gleichen Zeit, aber viele Meilen entfernt: die ehemalige Zofe und Spionin der Orks kniet vor der Hexe Seraphine Munx in deren luxuriösem Zelt. Sie hat ihr einen langen Bericht geliefert und wartet jetzt auf deren Reaktion. Die Hexe blickt sie unwirsch an. „Ihr wisst, dass Ihr versagt habt? Die Nobless hat uns hintergangen und Ihr habt es nicht bemerkt. Und Grokaliba? Selbst ein Magier wie Lorian DiMarto ist gar nicht dazu fähig, ein so mächtiges magisches Schwert wie Grokaliba zu vernichten. Er muss es mit einem seiner Tricks versteckt haben.“

Sie zaubert ohne Mitleid einen Flammenball auf die Orkin, die sofort wie in einem Glutofen verbrennt und ein Häufchen Asche auf dem Teppich zurücklässt. „Aber ich werde es schon finden. Lorian DiMarto, wir werden uns wiedersehen.“