



Dies ist eine Leseprobe der Hobbit Presse. Dieses Buch und unser gesamtes Programm finden Sie unter www.hobbitpresse.de

*Christian von Aster dankt
seiner vertrauenswürdigen Quelle aus dem Volk der Zwerge,
seinen Patreon-Unterstützern, namentlich Joachim Bergt
und Ramona Scherhauser
und zuletzt der parakryptozoologischen Gesellschaft zu
Leipzig,
die ihn für die Überarbeitung dieses Manuskriptes
freundlicherweise freigestellt hat.*

Christian von Aster, geboren 1973, studierte Germanistik und Kunst, um sich schließlich Bühne, Film und Schreiben zuzuwenden. Neben seinen Fantasybüchern ist er auch mit seinen Lesungen, die gleichermaßen die Gothic- wie Phantastikszene begeistern, einem großen Publikum bekannt. Außerdem betreibt er die Berliner Lesebühne »Das Stirnhirnhinterzimmer«. Christian von Aster wurde 2012 mit dem SERAPH-Preis ausgezeichnet.

Christian von Aster

ZWERG
UND
ÜBERZWERG



Die große
Erzferkelprophezeiung 1

Klett-Cotta

Hobbit Presse
www.hobbitpresse.de
© 2020 by J. G. Cotta'sche Buchhandlung
Nachfolger GmbH, gegr. 1659, Stuttgart
Alle Rechte vorbehalten
Printed in Germany
Cover: Birgit Gitschier, Augsburg
unter Verwendung eines Fotos von © Federico Musetti
Gesetzt von C.H.Beck.Media.Solutions, Nördlingen
Gedruckt und gebunden von CPI – Clausen & Bosse, Leck
ISBN 978-3-608-98235-0

Dem Zwerg in uns allen



KAPITEL I

Dass Fazzgadt Eisenbart nach dem siebten Humpen beherzt ausholte und seine haarige Zwergenfaust im kantigen Gesicht Hrodborrks des Jüngeren versenkte, war alles andere als ungewöhnlich. Genau genommen passierte es seit nunmehr 75 Jahren jeden Abend zwischen dem sechsten und achten Bitterwurzelpier.

Fazzgadt war Angehöriger des Erdclans, ein übel-launiger Zwerg von kräftiger Statur, mit dem man sich unter normalen Umständen nur ungern angelegt hätte. Er gab nicht viel auf Bartmode oder moderne Helme, schätzte dafür aber sein Pfeifchen, das er Abend für Abend gemächlich mit einer eigenen Mischung aus Schattenzwirbel und Kupferkraut stopfte. Hernach pflegte er nach seiner Zunderbüchse zu greifen, um es sich anzuzünden.

Und auf ebendiesem Moment wartete Hrodborrk. Jeden Abend.

Hrodborrk war ein seltsamer Kerl. Unter seinen spärlichen, sorgsam gezwirbelten Augenbrauen blinkelten zwei kleine, braune, beinahe an ein Erzferkel erinnernde Äuglein hervor, und sein dünner blassroter Bart war stets nach der neuesten Mode frisiert. Seinen

Helm hingegen polierte er nur selten, seine Arbeitsrüstung war an einigen Stellen geflickt und seine Spitzhacke aus zweiter Hand. Wenn es nicht gerade um seinen Bart ging, war Hrodborrk überaus geizig. Darüber hinaus gehörte er dem Stamm des Feuers an und war somit der festen Überzeugung, dass seine Vorfahren es dereinst mitsamt Glut und Flamme erfunden hätten. Weshalb alle Raucher des glorreichen Ehernen Imperiums, sobald sie sich des Feuers bedienten, in seinen Augen tributpflichtig waren.

Allabendlich machte der gut frisierte Hrodborrk dementsprechend seine Runden durch die Höhlen des Inneren Distriktes und trat an jeden Zunderbüchsenklopfer, Lagerfeuerbetreiber und Fackelschwinger heran, um ihn freundlich, aber bestimmt an die fälligen Abgaben zu erinnern.

Gewöhnlich lachte man ihn aus. Manchmal lud man ihn auf ein Bier ein. Oder man beschimpfte ihn und trieb ihn fort. Letzteres hatte auch Fazzgadt einst versucht, dabei aber einen entscheidenden Fehler begangen: Er hatte nämlich nicht nur die Rechtmäßigkeit des Abgabenspruchs angezweifelt, sondern auch noch die Bartfrisur seines Gegenübers verhöhnt. Was Hrodborrk, den besagte Frisur drei Stein Gold gekostet hatte, freilich persönlich nahm.

Das war jetzt 75 Jahre her.

Seitdem trafen die beiden sich jeden Abend und gingen, nachdem Fazzgadt bekundet hatte, dass er keinen Tribut für gar nichts zu entrichten gedenke, zu ihrer persönlichen handgreiflichen Tradition über.

Diese verlief in vorgezeichneten Bahnen und variierte gewöhnlich lediglich im Finale: Gewann Fazzgadt,

dann rauchte er seine Pfeife. Gewann Hrodborrk, zerbrach er ebendiese.

In der Regel gewann allerdings keiner von ihnen, und beide lagen bis zur nächsten Schicht bewusstlos am Boden der Höhle.

Kurz nach der heutigen Eröffnung entfuhr Hrodborrks Mund wie üblich ein schmerzhafter Laut, und er stürzte sich wehenden Bartes brüllend auf seinen Widersacher, um sich an ihm festzubeißen. Dabei erwischte er Fazzgadts rechtes Ohr, das, so wie es aussah, diese Erfahrung schon öfter gemacht hatte.

Zugleich schlang Hrodborrk, der uralten Choreografie ihres Zwistes folgend, seine haarigen Unterarme um Fazzgadts Hals.

Die übrigen Anwesenden in der Höhlentaverne *Zur toten Funzel* zollten dem Treiben der beiden Raufbolde inzwischen längst keine Aufmerksamkeit mehr. Einige Jahre lang hatten sie allabendlich versucht, die Streithähne zu trennen, später auf den Ausgang des Kampfes gewettet und zuletzt ein paar Jahre lang mal auf dieser, mal auf jener Seite eingegriffen.

Inzwischen langweilte es die meisten von ihnen nur noch.

Die Hrodborrk-und-Fazzgadts-Schau war beinahe durch den gesamten Inneren Distrikt getourt. Sie waren von der *Blauen Ratte* über *Die schrundige Wurzel* in den *Knochenkeller* und *Dumpgrunts Bauch* gezogen und schließlich in der *Toten Funzel* gelandet, nachdem sie sich Hausverbot in beinahe allen Schänken des Eherenen Imperiums erprügelt hatten.

Gornholds Bart etwa, die größte Taverne des Inneren Distriktes, hatten die beiden Raufbolde an einem be-

sonders guten Tag binnen zweier Stunden zerstört. Die Einrichtung der *Funzel* hingegen bestand komplett aus Stein. Hier hätten die zwei vermutlich ewig weitermachen können, wäre an diesem Abend nicht etwas schiefgegangen.

Dieses Mal nämlich trug Hrodborrk im Gegensatz zu sonst keinen Helm.

Was Fazzgadt, der nach dem dritten Bier bereits Probleme hatte, seine eigenen Gliedmaßen auseinanderzuhalten, nicht bemerkte, sodass er wie gewohnt fortfuhr.

Er schrie, Hrodborrk würgte ihn, schlang die Beine um den Bauch seines Gegners und zerrte mit den Zähnen hingebungsvoll an dessen Ohr.

Dies war der Zeitpunkt, an dem sich die Schlägerei für gewöhnlich vom Tresen in den Raum hinein entfaltete. Heute aber zögerte Fazzgadt einen kurzen Moment.

Als er seinen Gegner nämlich wie üblich mit seinem gesamten Körpergewicht von sich stoßen wollte, gewahrte er hinter einem Humpen auf einem nahen Tisch das wohl abscheulichste Geschöpf, das er je gesehen hatte ...

Eine Spinne, deren Widerwärtigkeit die aller, die ihm bislang untergekommen waren, bei Weitem übertraf. Sie war nicht nur größer, sondern auch so über die Maßen abstoßend, dass sie selbst von innen noch hässlich sein musste.

Reglos hockte sie dort hinter ihrem Steinkrug, den dunklen Blick lauernd auf die beiden raufenden Zwerge gerichtet. Sie war vielleicht faustgroß, von einem dünnen Pelz überzogen, und im Widerschein der Fackeln

starrten ihre riesigen, dunklen Augen Fassgadt wie das leibhaftige Böse entgegen.

Er glaubte, ihm müsse der Bart ausfallen!

Etwas an dieser Kreatur verwirrte ihn. Sie *erinnerte* ihn an etwas. Etwas Altes, Bedrohliches, fast Vergessenes ... Für einen kurzen Moment überlegte er, ob er sie mit dem Humpen zerquetschen sollte. Als aber Hrodborrk ihm mit einem Ruck den oberen Teil seines Ohres abriss, besann er sich, und zu einem einzigen, wankenden, mit den Armen fuchtelnden Zwergenkumpen verschmolzen, taumelten die zwei durch die ganze Höhle, bis Fassgadt schließlich seinen Bierkrug hob, um ihn wie üblich mit aller Wucht auf Hrodborrks Helm niedersausen zu lassen.

Noch während er dies tat, spürte er den unheilvollen Blick der Spinne.

Er griff den Krug fester ...

Seit ehemals bildete die Humpen-Helm-Kombination den Endpunkt des ersten Drittels ihrer Auseinandersetzung.

Heute allerdings fehlte eine entscheidende Komponente ...

Fassgadts Humpen sauste nieder.

Hrodborrk ließ, kaum getroffen, von ihm ab.

Fassgadt taumelte zurück und erwartete den Sprungangriff seines Gegners, der üblicherweise erfolgte, sobald dieser seinen verbeulten Helm zurechtgerückt hatte.

An diesem Abend jedoch schien das ungewöhnlich lange zu dauern.

Verwundert stand Fassgadt dort, bis sich besorgte Zwerge um seinen am Boden liegenden Gegner versam-

melten und er das Blut bemerkte, das aus Hrodborrks Schädel floss.

Nachdenklich betrachtete Fazzgadt das rote Rinnsal, das sich langsam seinen Weg durch das verfilzte blassrote Haar und den Staub auf dem spröden Steinboden suchte.

Und da sah er wieder das unsäglich hässliche Spinentier, das mit seinen haarigen Beinen inmitten der Blutlache hockte und von Hrodborrks reglosem Körper zu ihm hinübersah. Dann, von einem Moment auf den anderen, drehte es plötzlich um und tippelte, wobei seine Beine feine rote Spuren am Boden hinterließen, eilends davon.*

* Der eigentümlichen Erzähltradition der Zwerge ist es zu verdanken, dass dieser Vorfall als eine der großen Schlachten des Ehernen Reiches in seine Geschichte eingehen sollte. In der mündlichen Überlieferung entwickelte dieser Zwist sich während der folgenden 1300 Jahre zu einem militärischen Konflikt von gigantischem Ausmaß: Die große Glutfehde, in deren Verlauf mehrere tausend Zwergenkrieger des glorreichen Hrodborrk-Clans, während sie das Heilige Feuer von Urrk verteidigten, einer heimtückischen List des niederträchtigen Fazzgadt-Clans zum Opfer fielen.

Um das verstehen zu können, muss erwähnt werden, dass sich zwergische Überlieferungen aus der Zeit vor der Aufkunft durch eine besondere, der Poesie des Alkohols und der Vergesslichkeit entspringende Form pathetisch heroischen Wachstums auszeichneten.

Bei den vier Konflikten epochaler Größe, die die bewegte Geschichte des Zwergentums aufweist, ging es der Überlieferung zufolge um lebensnotwendige Ressourcen, heilige Jungfrauen, das Vermächtnis der kleinwüchsigen Mönche von H'ghurrrk und die übliche Ehre. In Wirklichkeit ging es lediglich um Bier, Frauen und Gold.



ZWISCHENKAPITEL

Ein vermummter Zwerg, den es eigentlich nicht gab, hastete durch den Stollen und hielt dabei ein Bündel mittlerer Größe eng an sich gedrückt.

Er war der erste Diener des Neuen Stahls, der Schatten seines Meisters, sein Wille und seine Faust. Und er hatte seinem Herrn einen Sieg zu verkünden. In einem eng anliegenden Anzug und einer Maske aus Felsnesselfasern, einem Stoff, dessen Farbe jener der Felsen glich, weshalb er in den Tunneln eine beinahe perfekte Tarnung abgab.

Der Stollen war eng, entgegen allen Regeln und Gesetzen mithilfe von Magie in den Felsen gehauen worden und noch keine vierhundert Jahre alt. Ein geheimer Gang, der zu einem komplexen System gehörte, das sich unbemerkt im Herz des Imperiums ausgebreitet hatte und einzig den Dienern des Neuen Stahls bekannt war. Von hier aus würden sie kommen, aus den Schatten und dem Dunkel, um eine neue Ordnung zu begründen.

An den Wänden steckten in silbernen Halterungen magische Steine, von denen ein unruhiges Licht ausging. Den Neuen Stahl scherte es nicht, dass der Gebrauch von Magie seit vielen hundert Jahren verboten war. Er benutzte sie wie gewöhnliche Zwerge die Spitzhacke.

Im magischen Zwielflicht der verborgenen Gänge drückte der Vermummte sich an einigen Stützbalken vorbei, passierte die spärlich erleuchteten Schlafhö-

len und erreichte schließlich eine mächtige schwarze Tür, die von zwei vermummten, bewaffneten Zwergen flankiert wurde. Auf ihrer Brust schimmerte ein rundes, an zwergische Stammesabzeichen erinnerndes Medaillon. Das Emblem darauf aber war kein altes Zeichen, sondern das des Neuen Stahls. Das Zeichen einer neuen Zeit. Ihre Waffen hatten die beiden geschultert. Feuerschleudern, deren tödlichen Kern der Flammfackelflügler bildete, eine kleinere Drachenart, mit breiten stählernen Bändern auf einer Halterung befestigt, die es einem Zwerg erlaubte, nach Belieben zu zielen und zu feuern. Der Auslösemechanismus bestand aus einem Abzug, der einen kleinen Dorn in den ungeschützten Bauch des Drachens rammte und damit seinen Feuerreflex auslöste.*

Dem Kodex des Imperiums zufolge war es verboten, Feuer- und Schusswaffen gegen Angehörige des eigenen Volkes zu erheben. Aber auch das scherte den Neuen Stahl wenig.

Er würde erheben, was immer nötig war und gegen wen er es für nötig hielt.

* Dieses Funktionsprinzip lag allen zwergischen Feuer- und Schusswaffen der älteren Zeitalter zugrunde. Ihren speziellen Eigenschaften entsprechend wurden Tiere in Verbindung mit mechanischen Vorrichtungen in Waffen verwandelt, die je nach Tierart verschiedene Dinge verschießen konnten. Kern der Strickschleuder beispielsweise war der Stahlspinner, wie bei der Feuerschleuder eine kleinere Drachenart, und der Druck der Stahlschleudern wurde durch mit Gas gefüllte Rauchkäfer erzeugt.

Stahl- und Feuerschleudern wurden in den Waffenkammern der Stählernen Garde aufbewahrt und durften den Statuten gemäß nur im Kriegsfall und nicht von volltrunkenen Zwergen benutzt werden. Erhob darüber hinaus ein Zwerg eine dieser Waffen gegen einen Artgenossen, drohte ihm die sofortige Entzwegung.

Der Schatten blieb stehen. Er hatte sein Ziel erreicht. Die Höhle des Meisters im Dunkeln. Schnaufend kniete er vor der geschlossenen schwarzen Tür nieder und senkte das Haupt.

»Eine Nachricht für den Meister.«

Die Wachen traten zur Seite und öffneten die schwere zweiflügelige Tür.

Die Höhle dahinter lag in derartiger Finsternis, dass nicht einmal ihre Größe abzuschätzen war.

»Es ist vollbracht, Meister«, sagte der Schatten an die Dunkelheit gewandt.

Aus der Finsternis antwortete eine harte, heisere Stimme: »Sprich, Schatten, ist er tot?«

»Ja, Meister.«

»Dieser verrückte Narr. Er hätte nur abschwören und schweigen müssen über das, was er gesehen hat. Dann hätte es ihn nur seinen Bart gekostet ...«

»Er war verstockt, Meister, alle wussten das. All sein Wahn mit dem Feuer ...«

»Dann weiß sonst also niemand mehr von unserem Handel mit dem Wurzelmeister?«

»Der einzige Zeuge, der nicht Teil des Neuen Stahls war, ist tot. Wir haben ihm seinen Helm geraubt. Und wie Ihr es vorausgesagt habt, hat der andere ihn erschlagen.«

Der Zwerg öffnete das Bündel, das er bei sich trug, holte einen Zwergenhelm hervor und legte ihn auf die Schwelle der Höhle.

»Gut. Es wird nicht der Letzte sein, den wir nehmen. Habt ihr sichergestellt, dass die Spinne bemerkt wurde?«

»Einige Gäste in der Taverne und ein paar Zwerge in

den Gängen haben sie gesehen.« Einen Augenblick lang schwieg das Dunkel, sodass der Schatten unsicher nachsetzte:

»Es wird sich herumsprechen. Seid gewiss.«

»Was ist mit dem Wurzelmeister und dem Kiefebieger?«

»Ihre Arbeit ist noch nicht vollendet.«

»Versprecht ihnen mehr Gold.«

»Wie Ihr wünscht, Meister.«

»Und wie steht es mit der Orakelhöhle?«

»Wir sind bereit.«

Aus dem Dunkel drang ein zufriedenes Lachen.

»Du bist wahrhaft Neuer Stahl, Schatten. Ich bin ... zufrieden.«

Den Schatten durchlief ein wohliger Schauer.

Die Wächter schlossen die Tür, und in der Finsternis verklang das Gelächter des Meisters. Alles lief wie geplant, der Neue Stahl war unbemerkt bis in die innersten Höhlen des Ehernen Volkes vorgedrungen. Er war überall.

Im Schatten alter Prophezeiungen glomm ein neues Zeitalter herauf.

Das Zeitalter des Neuen Stahls.

Und nichts würde ihn aufhalten können.



KAPITEL II

Wie üblich hatte sich der Hohepriester, Vertreter der Felsen, Stimme des Steines und Wissener des Wissens, gefolgt von seinem zweibeinigen Gedächtnis am Ende der letzten Schicht ins Orakel zurückgezogen.

Die Wände der Orakelhöhle zierten grobe Felsreliefs, die die Entstehung des Ehernen Imperiums und eine Reihe göttlicher Heldentaten darstellten. Eine steinerne Treppe wand sich an den Felsbildern vorbei zu einer Empore hinauf, von der aus man in eine Art Brunnenschacht hinabblicken konnte, der tief in den Fels getrieben war.

Und dort verharrte er nun, der Flammende unter den Glimmenden, der Wissende unter den Staunenden, der Höchste Priester der Zwergenheit. Er war einer der wenigen Tausendjährigen und sein Bart so makellos weiß wie das Licht eines Glühlindwurm. Nur die Augen des Höchsten der Hohen waren schlecht geworden, und die geschliffenen Gläser, die auf seiner Nase klemmten, nahm er nur noch selten ab. Sein Prachtumhang wog schwer. Außerdem verursachte sein ausladender Zeremonienhelm ihm Kopfschmerzen. Daran waren zwei Dutzend stählerne, auf Hochglanz polierte

Wurzeln festgeschmiedet, die die Verbundenheit des Ehernen Volkes mit den Felsen symbolisierten. Darüber hinaus zierten den Helm die Stammeszeichen der vier ehrbaren Häuser – Feuer, Erde, Fels und Stahl – und das des Großen Verwalters, das Hammerzepter.

Das Gewicht von Helm und Umhang sollte den Hohepriester stets an die Last seiner Verantwortung erinnern. Und diese Aufgabe erfüllte beides so gut, dass er regelmäßig sowohl das eine als auch das andere verfluchte. Dennoch war er der Steinvater, der höchste Priester der hintersten Höhle und der Gebende unter den Nehmenden, dessen Titel komplett aufzuzählen ganze zwei Tage in Anspruch genommen hätte. Ein Umstand, der nicht zuletzt auf die Titler zurückzuführen war, Zwerge, die nicht mehr in den Tunneln arbeiten konnten und nun drei Kiesel Gold für jeden Titel bekamen, den sie für ihren Hohepriester ersannen.

Diese Titel gingen schließlich in voller Gänze auf den nächsten Hohepriester über, der daraufhin noch mehr anhäufte und diese wiederum an seinen Nachfolger weitergab, sodass sich im Laufe der vergangenen zweitausend Jahre einiges angesammelt hatte. Die Titel waren zu großen Teilen wenig geistreich, mitunter sogar vollkommen sinnentleert, aber dennoch ein bedeutsamer Bestandteil der zwergischen Kultur.

Da aber das Eherne Volk in den glorreichen Tagen vor der Aufkunft noch nicht über den Segen der Schrift verfügte, oblag es dem zweibeinigen Gedächtnis des Hohepriesters, diese Titel zu bewahren.

Bei besagtem Gedächtnis handelte es sich in der Regel um einen Zwerg, der sich im Aufsagen der schier endlosen Ahnenreihen hervorgetan und die immen-

se Erinnerungsfähigkeit der Zwerge vervollkommnet hatte. Für Letztere gab es vor allem zwei Gründe: Zum einen waren Zwerge überaus nachtragend. Und zum anderen konservierte Alkohol die Gedanken. Mit den Jahren hatte das zweibeinige Gedächtnis des Allerüberhöchsten Priesters das Vergessen nahezu verlernt. Es kannte jeden einzelnen seiner Titel und sämtliche Mythen und Legenden des Ehernen Volkes, in allen erdenklichen Varianten von *fast nüchtern* über *trunken* bis *volltrunken*.*

Und so bewahrte das zweibeinige Gedächtnis das komplette geistige Erbe der Zwerge.

In einer Welt, in der die meisten Geschichten bereits in der Mitte mit »*Ach was soll's, lass uns lieber einen trinken!*« endeten, war das zweibeinige Gedächtnis ein Außenseiter.

* Die zwergischen Basisvarianten der Erzählung sind Ursprung der vermeintlichen Vielfalt des zwergischen Mythen- und Legenden-schatzes. Jede bestehende Legende gab es in drei möglichen, vom Trunkenheitsgrad des Erzählers abhängigen Formen, die in Bezug auf die Handhabung von Fakten unterschiedliche Freiheiten zuließen. Die Basisvarianten wiederum führten vor allem in der volltrunkenen Tradition zu einem exponentiellen Anstieg der Legendenanzahl, da neben dem Trunkenheitsgrad des Erzählers auch der seiner Zuhörer berücksichtigt werden musste, welche die Legenden in der Regel bei nächster Gelegenheit weitererzählten. Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang die Legende des sprechenden Steines von Kh'loddz, deren nüchterne Version sich im Lauf der Jahrhunderte kaum veränderte. In der trunkenen Variante gerieten vor allem Namen, Zahlen und Größenverhältnisse durcheinander, während aus der volltrunkenen im Laufe der Zeit die Legenden vom tanzenden Felsen von G'roggh, vom singenden Berg von Kholkk, dem schreienden Kiesel von Hhonnk und dem schwallenden Steinbruch von M'gogg entstanden, wobei Letztere von Zwergenmythenkennern als die authentischste erachtet wird.

Es folgte dem Hohepriester auf Schritt und Tritt. Ein kleiner, unauffälliger Zwerg, der gewöhnlich in das schlichte Ornat der Erinnerung gehüllt war und sich alles einprägte, was für den Einen unter den Vielen von Bedeutung sein konnte. Tatsächlich gebraucht wurde das Gedächtnis allerdings nur selten. Im Grunde nur bei den großen Zeremonien wie der Wurzelweihe, der Eierweihe und der Bartweihe, wo es in das Ornat der Verkündung schlüpfte und die Titel des Hohepriesters komplett rezitierte.

Da man während der Deklamation dieser hochheiligen Titel nicht trinken durfte, war das zweibeinige Gedächtnis einer der meistgehassten Zwerge des Reiches.

Im Augenblick stand es in angemessenem Abstand, gut drei Bart, hinter dem Höchsten der Hohen und stierte, während es, um sich die Zeit zu vertreiben, im Geiste einige uralte schlüpfrige Lieder rezitierte, Löcher in die Luft der Orakelhöhle.

Das einzige Licht an diesem Ort stammte von einem brummenden Leuchtkäfer, den der Hohepriester an einen Stab gebunden in die Höhe hielt und in dessen Widerschein der Glorreiche unter den Ruhmreichen und Wunderwirkendste aller Wunderwirker ungläubig von der Empore aus in den Schacht hinabblickte.

Am Grunde des Schachtes befand sich das Orakel. Es bestand aus zwei Dutzend in Stein geritzte Runen, die alles repräsentierten, was im Leben des Ehernen Volkes eine Rolle spielte.* Seit mehr als zweitausend Jahren lagen die Runensteine in fast der gleichen Formation am Grunde der Orakelhöhle. Sie waren das Werkzeug der Weissagung. Sie und ein blinder Olm aus der Gattung der Grottengrantler. Ein bleicher, hässli-

cher, beinahe durchsichtiger und beinahe ausgestorbener Lurch, dessen kurze Beine ihn an Land nicht weit trugen und der mit den Letzten seiner Art in einem überaus heiligen Tümpel in den Gemächern des Allerüberhöchsten lebte.

Die Zwerge erachteten den Olm als ein Werkzeug der Götter. Für sie hatte jedes Tier eine Bedeutung, denn sie gingen davon aus, dass die Götter jedem Einzelnen eine bestimmte Aufgabe zugedacht hatten. Dementsprechend ernährte sich das Eherne Volk überwiegend von Wurzeln, Knollen und Pilzen und achtete die Geschöpfe, mit denen es die Gänge teilte. Die größte Achtung aber wurde dem Olm zuteil.

Um das Orakel zu befragen, setzte der Hohepriester, der den Schacht unter keinen Umständen betreten durfte, das Tier vor dem Olmloch am Fuß der Treppe ab und beobachtete dann von der Empore aus seinen Lauf. Sobald der Olm die Höhle einmal durchmessen hatte, musste der Hohepriester jede Rune, die er auf seinem Weg berührt hatte, in seiner Weissagung berücksichtigen. Seit Urzeiten bestimmte der Lauf des Olms das Schicksal der Zwerge. Er war es, der dem Hohepriester die Augen öffnete.

* Diese Runen, die gleichsam ein Spektrum von Alltäglichkeiten, philosophischen, religiösen und körperlichen Aspekten abdecken, geben vor allem Aufschluss über zwei interessante Aspekte der zwergischen Ritualkultur. Zum einen verdeutlichen sie die Gewichtung der Prioritäten in den Zeitaltern vor der Aufkunft und zum anderen die kreativen Anforderungen, die bei ihrer Deutung an den Hohepriester gestellt werden. So bedeutete etwa die Rune für *das Ungewisse* zugleich *ja* wie auch *nein*, während die Rune für *Bier* auch *Blut* bedeuten konnte, was den interpretatorischen Spielraum erahnen lässt, über den der Hohepriester verfügte.

Heute aber wollte dieser seinen Augen nicht recht trauen. Denn die Steine, die das Tier berührt hatte, missfielen ihm sehr. Vor allem, da er sie nur zu gut zu deuten wusste.

Inzwischen blinzelte das Tier schon zum dritten Mal an diesem Tag aus seinen großen blinden Augen zu ihm hoch. Der Olm war beinahe so alt wie der Hohepriester selbst und inzwischen bereits viel zu lange an Land. Nichtsdestotrotz würde der Hohepriester ihn noch ein weiteres Mal losschicken. Denn den Weg, den der Olm an diesem Tag genommen hatte, hätte er eigentlich nicht einschlagen dürfen.

Bei der Hohen Höhle, dem heiligen Geröll und dem größten aller Steine.

Es war unmöglich, *vollkommen* unmöglich!

Wieder und wieder hatte der Hohepriester den Olm genommen, ihn an seinen Ausgangspunkt gesetzt und von Neuem durch die Höhle laufen lassen.

Doch es blieben die gleichen Steine. *Immer wieder die gleichen Steine.*

Vier Runen, deren Verbindung ihn schaudern ließ.

Zumal eine von ihnen zu den zweien gehörte, die seit Jahrhunderten unberührt in der Mitte des Orakels geruht hatten.

Wenn die Vorhersage stimmte, dann war das letzte Zeitalter des Ehernen Imperiums angebrochen, das Ende von Zwerg und Zwergeszwerg ...

Nachdenklich zwirbelte der Priester seinen weißen Bart und ließ die kunstvoll geflochtenen Strähnen durch seine Finger gleiten, während sein finsterer Blick durch die schimmernden Augengläser auf ein weit entferntes Nirgendwo hinter der Felswand gerich-

tet schien. Leise summte der Leuchtkäfer am Ende seines Stabes über dem Grund der Höhle.

Das war vollkommen *unmöglich. Undenkbar!*

Ein Fehler. Ein Irrtum.

Und er würde es beweisen!

Der Hohepriester hob seinen Stab und wirbelte derart plötzlich herum, dass sein Gedächtnis erschrocken zusammenfuhr.

Das Licht des summenden Käfers über dem höchstpriesterlichen Helm des Findenden unter den Suchenden warf zuckende Schatten auf dessen sorgenvolle Miene. Sein Gedächtnis vermochte seinen Gesichtsausdruck nicht zu deuten, was aber auch nicht zu seinen Aufgaben gehörte. Es hatte einzig gelernt, zu gehorchen und sich Dinge einzuprägen. Und im Augenblick ging es darum, zu gehorchen.

Sein Herr, der Träger aller Titel und der Verwirrende unter den Verwirrten, offenbarte ihm, dass er zu meditieren wünsche. Er wollte seinen Geist dem des großen Steines gleich machen, und dafür bräuchte er Ruhe. Jene Form von Ruhe, wie sie die Anwesenheit eines Gedächtnisses – gleich wie viele Beine es hatte – nicht zuließ. Weshalb auch der Hohepriester seinen Getreuen nun der Orakelhöhle verwies.

Kaum dass sein Gedächtnis fort war, schlug der Höchste der Hohen seinen Umhang zurück, schnallte sich seinen Stab samt Käfer auf den Rücken und stieg schnaufend und schlechten Gewissens die schrundige Felswand zum Grund des Orakels hinab.

Das war nicht die rechte Betätigung für einen Tausendjährigen. Seine alten Beine schmerzten, wäh-

rend seine Füße nach kleinen Vorsprüngen in der Wand tasteten und er langsam seinen Weg nach unten fand.

Es war dunkel genug, um sich im Nachhinein einreden zu können, dass das, was gleich geschehen würde, niemals passiert sein würde. Außer ihm wusste niemand um die Anordnung der Runen. Und wenn er am Ende des Abends genug trank, würde vermutlich sogar er vergessen, was er gleich getan haben würde.

Die Hohepriester logen nicht. *Niemals*. Sie beugten lediglich ein wenig die Wahrheit.

Schnaufend sprang der Träumende unter den Schlafenden von der Felswand in die Orakelhöhle hinab, glättete seine Robe und zog seinen Käferstab hervor.

Er hielt das summende Tier direkt über den Boden und schritt in dem grünlichen Widerschein vorsichtig zwischen den Steinen umher.

Aus dem Dunkel heraus funkelten ihm die blinden Augen des Olms entgegen.

Von der Wurzelrune aus ging der Hüter alles zu Hütenden weiter zum Bierstein, der direkt neben dem des Tieres und der Rune der fragmentarischen Erkenntnis im weichen Sand des Höhlenbodens lag. Unweit dieser drei lag halb eingesunken der Hammer des Lebens und einen Bart weiter der Stein des Ehernen Volkes.

Hier bückte sich der Hohepriester das erste Mal und griff, nicht ohne einen unsicheren Blick über seine Schulter in Richtung des Olms zu werfen, nach einer der Runen.

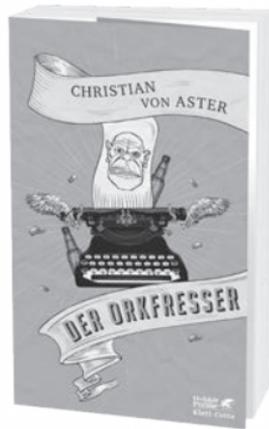
Das Schicksal war eine merkwürdige Angelegenheit.

www.hobbitpresse.de

Christian von Aster
Der Orkfresser

352 Seiten, Klappenbroschur
ISBN 978-3-608-98121-6
€ 14,95 (D) / € 15,40 (A)

Auch als
@book



»Ich hasse Orks!
Hasse, hasse, hasse sie!«

Aaron Tristen hat mit seiner Fantasyreihe »Engel gegen Zombies« Berühmtheit erlangt. Da legt er sich auf einer Buchpremiere mit einigen als Orks verkleideten Fans an. Von nun an beginnt ihm sein Leben zu entgleiten. Unter falschem Namen nimmt er an einer literarischen Selbsthilfegruppe teil und die Grenzen zwischen Literatur und Wirklichkeit beginnen zu verschwimmen.

Hobbit
Presse 
Klett-Cotta

www.hobbitpresse.de

Christian von Aster
**Der letzte
Schattenschnitzer**

312 Seiten, gebunden mit
Schutzumschlag

ISBN978-3-608-93917-0

€20,- (D) / € 20,60 (A)



Fürchte deinen Schatten!

Als eine alte Magie wieder zum Leben erwacht, beginnen die Schatten sich gegen ihre Herren zu verbünden. Und während ein kleiner Junge die Schatten seiner Stofftiere vertauschen lernt, geschieht ein Wunder, das die Welt in Verzückung setzt: Ein Mädchen ohne Schatten wird geboren, Carmen Maria Dolores Hidalgo.

**Hobbit
Presse** 
Klett-Cotta