

MARKUS HEITZ

SPIEGEL
Bestseller-
Autor

DIE RÜCKKEHR DER ZWERGE

II

KNAUR *

MARKUS HEITZ

**DIE RÜCKKEHR
DER ZWERGE 2**

Roman

ÜBER DIESES BUCH

Hunderte Zyklen vergingen im Geborgenen Land. Der Zwerg Goïmron arbeitet als Gemmenschnitzer in der Stadt Malleniaswacht. Ihn faszinieren vor allem die alten Zeiten, die großen Zeiten der fünf Zwerge-Stämme, und so sucht er auf den Märkten immer wieder nach Aufzeichnungen und Artefakten, die ihm Hinweise auf die stolze Geschichte geben.

Dabei gerät Goïmron überraschend an ein Buch, das handschriftlich und auf Zwergisch verfasst wurde.

Aufgrund der Fülle von Details gibt es keinerlei Zweifel: Das Buch muss vom heldenhaften Tungdil Goldhand selbst stammen – doch der gilt seit Hunderten von Zyklen nach einem verheerenden Beben im Grauen Gebirge als verschollen. Aber der letzte Eintrag ist nicht lange her – wie kann das sein?

Als Goïmron sich nichtsahnend auf die Suche nach dem legendären Zwerg macht, geraten er und seine Gefährtentruppe schon bald mitten hinein in uralte Intrigen und brutale Machtkämpfe von skrupellosen Menschen, geheimnisvollen Albae – und Drachen!

Einmal mehr braucht das Geborgene Land die Weisheit, den Humor, die Kampfkraft und den Dickschädel der Zwerginnen und Zwerge. Alte und neue Helden nehmen die gefährlichen Herausforderungen an. Werden die Kleinen erneut die Größten sein?

INHALTSÜBERSICHT

Dramatis Personae

Kapitel I

Kapitel II

Kapitel III

Kapitel IV

Kapitel V

Kapitel VI

Kapitel VII

Kapitel VIII

Kapitel IX

Kapitel X

Kapitel XI

Kapitel XII

Kapitel XIII

Kapitel XIV

Kapitel XV

Kapitel XVI

Kapitel XVII

Epilog

Nachwort

Leseprobe »Das Herz der Zwerge 1«

DRAMATIS PERSONAE

DIE ZWERGENSTÄMME

Die Ersten

Xanomir Wogenherz aus dem Clan der Stahlmacher,
Ingenius & Constructor
Buvendil Muschelgreif aus dem Clan der Heißschmieds,
Ingenius & Constructor

Die Dritten

Regnorgata Sterbenshieb aus dem Clan der Orkschlächter,
Königin der Dritten
Hargorina Todbringerin aus dem Clan der Steinmalmer,
Kriegerin
Belîngor Klängenfresser aus dem Clan der Stahlfäuste,
Krieger
Brûgar Funkenatmer aus dem Clan der Feuerschlinger,
Krieger

Die Vierten

Goïmron Schnitzeisen aus dem Clan der Silberbärte,
Gemmarius

Bendoïn Feinunz aus dem Clan der Pfeilsucher,
Befehlshaber der Truppen der Vierten

Die Fünften

Barbandor Stahlgold aus dem Clan der
Königswassertrinker, Siedlungsrat von Platinglanze
Gyndala Zartfaust aus dem Clan der Goldfinder, Schmiedin
und Maurerin

Die Menschen

Doria Rodana von Psalí, Puppenspielerin
Chòldunja, Doria Rodanas Aprendisa
Orweyn Berengart, Omuthan von Brigantia
Kawutan Berengart, Orweyns jüngerer Bruder
Ilenis Berengart, Kawutans Gattin
Klaey Berengart, Orweyns jüngster Bruder, Zabitay
Kiil, Irmon, Jowna; Brigantiner/in
Hantu, Rhamak
Vanéra, Maga
Adelia, Vanéras Famula
Mostro, Vanéras Famulus
Stémna, Botin von Ûra
Gubnara, Ausbilderin der Doulia
Enes, Angehörige der Doulia
Tithmar von Waidenstein, Gutsherr in Gautaya
Helka von Waidenstein, Gutsherrin in Gautaya

Alreth, Handwerker und Kapitän der *Meeresklinge*
Olstrum, Smutje der *Meeresklinge*
Fridgatt, Matrose der *Meeresklinge*
Joros Gunmarr, Admiral der sinterianischen
Meeresstreitkräfte
Emaro von Stiyn, Obrist in Wehrstadt

Die Elben

Telinâs, Elbenkrieger
Randûlas, Führer der Delegation von Tî Silândur

Die Albae

Ascatoîa, Zhussa
Mòndarcai, Krieger
Ophîras, Krieger
Cintalôr, Kundschafter
Èthoras, Attentäter

Die Orks

Borkon Gràc Hâl
Torsuk, Heilkundiger
Shashka, Priesterin in Kràg Tahuum
Akrosha die Köpferin, Anführerin der Salzseeorks
Mortog der Meuchler, Bruder von Akrosha

Weitere

Nebtad Sò nuk, Srgāláh
Slibina und Szmajro, Flugdrachengeschwister
Graszahn, kleinster Drache des Geborgenen Landes

BEGRIFFE

Orte

Arima: Hauptinsel von Undarimar
Dsôn Khamateion: das Reich der Albae im Braunen Gebirge
Enaiko: die Stadt des Wissens im Süden des Geborgenen
Landes
Gautaya: Kaiserreich in Gauragon
Kleinfluxwasser: Menschendorf nahe von Platinglanze
Kràg Tahuum: Orkfestung in der Mitte des Geborgenen
Landes
Landsriegel: elftausend Schritt hoher Berg
Platinglanze: zwergische Wehrsiedlung am FuÙe des
Grauen Gebirges
Tî Silândur: Elbenreich
Towan: Fluss im Norden des Geborgenen Landes
Undarimar: Meeresreich im Westen des Geborgenen
Landes

Völker & Arten

Acront: riesige Kriegerkreaturen, die Bestien jagen
Bastardpferd: Orkisches Reittier

Cadengi (Mehrzahl): eine neue Götterschar, deren Glaube
in Brigantia verbreitet ist

Cadengis: der gefährlichste Gott der Cadengi

Cadengis' Mutter: a. die gefährlichste Göttin der Cadengi,
b. beliebter Fluch

Doulia: zugereiste Menschen aus dem Jenseitigen Land, die
sich freiwillig als Sklaven andienen

Drinx: Fabelwesen

Feuerfresser: Bezeichnung der Bestien in den Lavafeldern
im Norden von Gauragon

Flammenflügler: schlangenhaftes Flugwesen,
drachenverwandt

Meldrith: Personen aus einem albischen und elbischen
Elternteil

Narshân-Bestie: wolfsartiges Raubtier

Panzerfische: große Fische im Binnenmeer

Phlavaros: Name des ersten Flugmahrs

Ragana: Moorhexen

Rhamak: Seelenrufer

Salzseeorks: Bezeichnung der Bestien in den Salzwüsten im
Kaiserreich Gautaya

Srgāláh: humanoides Wesen mit Hundekopf

Visok-Pferd: eine große Pferderasse

Ygota: magiesensitive Fluginsekten

Titel & Bezeichnungen

Aprendisa: Lehrling

Banneroffiziant: niederrangiger Versorgungssoldat

Famula/-us: magisch begabter Mensch in Ausbildung

Fîndaii: Leibwache und Eliteeinheit der Kaiserin

Ganyeios: Titel des Herrschers von Khamateion

Kisâri: Titel, Kaiserin der Elben

Magus/Maga: Zauberer/Zauberin

Omuthan: Fürst von Brigantia

Zabitay/-a: Rang, General/in in Brigantia

Zhussa: Zauberkundige der Albae

Sonstiges

Consortio: Versammlung in Wehrstadt

Elriauba: Taucherglocke

Priem: Kautabak

Suihhi: Bezeichnung einer tödlichen Seuche in Gauragon

Warwolf: übergroßes Katapult

KAPITEL I

Das Geborgene Land, im Norden des Vereinten Großkönigreichs Gauragon, an den Ausläufern des Grauen Gebirges, Platinglanze, 1023 n.B. (7514. Sonnenzyklus nach alter Zeitrechnung), Herbst

Barbandor Stahlgold aus dem Clan der Königswassertrinker besah sich die laufenden Aufbauarbeiten stolz vom Dach des Wehrhauses aus, auf dem er einst Wache über die verwundete Stadt gehalten hatte. So lange, bis Zwerginnen und Zwerge ins zerstörte Platinglanze gekommen waren, um es neu zu errichten.

Überall um ihn herum hämmerte und schepperte es. Baukräne drehten sich durch Muskelkraft und hievten Balken, Schindelpakete und Steine an Ketten empor. Schwere Quader wurden in die Löcher der Doppelwälle eingefügt und vermauert, sodass die größtenteils ausgebrannte Siedlung nicht länger schutzlos war. Dazu erklangen laute Anweisungen der Vorarbeiter und Maschinenbediener oder Musik, gespielt mit Pfeifensäcken und Schalmeien, um den Schuftenden die Zeit zu vertreiben und das Schwitzen in den letzten warmen Sonnenstrahlen angenehmer zu machen.

Bis zum Winter wird das Größte fertig sein. Barbandor war wegen seiner Verdienste zum Siedlungsrat gewählt worden und hatte das Amt mit Freude und Stolz angenommen. Über seiner Kleidung und dem Kettenhemd trug er die bestickte weiße Schärpe, die sein Amt ersichtlich machte, um ansprechbar für alle zu sein, die Fragen und Sorgen hatten.

Alles in allem residierten wieder fast eintausend Seelenfunken hinter den Doppelmauern. Das Leben kehrte zurück, und das erfüllte den dunkelhaarigen Zwerg vom Stamm der Fünften mit großer Freude.

Nach der Heimsuchung durch Úras Feuer, nachdem Platinglanze die Abgabe an die weiße Flugdrachin verweigert hatte, musste viel instand gesetzt und wiederaufgebaut werden. Doch der Verlust der ursprünglichen Bewohner wog weitaus schwerer.

Barbandors braune Augen wandten sich zum Grauen Gebirge, das nicht mehr wiederzuerkennen war seit dem letzten Eingriff ins Gestein nach einem geheimen Plan von Tungdil Goldhand. Kartografen wären ein ganzes Leben damit beschäftigt, die alten Zeichnungen anzupassen. Er rieb sich über das geflochtene dunkle Barthaar, während er das Gebirge betrachtete, und spielte mit der weißgoldenen Zierspange. Die Gipfelinie stimmte nicht mehr, und die bestehenden Verzeichnisse über die Gänge, Tunnel, Schächte sowie Minen waren vollkommen wertlos geworden.

Dafür war das Geborgene Land nun abgeschlossen und sicher.

Sämtliche fünf Zugänge in der Gebirgskette hatten sich durch die gezielten Einstürze und Abbrüche für immer geschlossen. Wo sich die neuen befanden, wusste nur Goldhand.

Er wird es verkünden, sobald das Braune Gebirge befreit ist, nehme ich an. Barbandor schloss die Lider und ließ die Sonne auf sein wettergegerbtes Gesicht mit den eingegrabenen Linien und Narben in der Haut scheinen. Es waren in den vergangenen Umläufen nicht wenige Falten dazugekommen, erschaffen von Abenteuern und Sorgen.
Möge sich der Sieg gegen Brigantia rasch einstellen.

»Hey! Hey da, Meister Stahlgold!«, tönte es hell durch das Lärmen der arbeitenden Gewerke. »Steig runter von deinem hohen Dach! Sonst halten sie dich alsbald für deine eigene Statue, Siedlungsrat.«

Barbandor öffnete die Augen und richtete seinen Blick auf die Gassen und Straßen ringsherum, um nach dem Rufer Ausschau zu halten. Etwa fünfzehn Schritt schräg unter ihm stand eine junge blonde Zwergin in einem einfachen hellen Wollkleid mit dickem Ledermantel darüber gegen die Herbstkühle und hielt ein Bündel mit beiden Händen. Der Stoff war gespannt, die Last darin nicht die leichteste.

»Was gibt's?«, rief er hinab.

»Ich hab etwas gefunden, das ich dir zeigen muss.« Sie deutete auf das Wehrhaus und eilte voran. »Komm in deine Amtsstube.«

Was hat das nun wieder zu bedeuten? Barbandor kannte die Zwergin. Ihr Name war Gyndala Zartfaust aus dem Clan der Goldfinder. Sie kam ursprünglich aus Schmiedeburg, einer der östlichen Siedlungen nahe den Lavafeldern, die ein Augenmerk auf die Orkbande der Feuerfresser hatte. *Es wird kaum ein Imbiss sein.*

Er stieg durch die Luke ins Innere des Gebäudes und verließ den Trockenboden, um die Stiegen nach unten bis zu seinem spärlich eingerichteten Amtszimmer zu nehmen. Für Dekoration hatte er noch keine Zeit gefunden, das Banner der Stadt an der Wand musste genügen.

Gyndala hatte das verschnürte Bündel auf dem Tisch abgelegt und stand erwartungsvoll am Tisch. Die langen blonden Haare trug sie in einer Flechtfrisur, die hellen Augen leuchteten vor Ungeduld. »Das ist für dich«, brach es sogleich aus ihr heraus.

»Sehr aufmerksam.« Barbandor trat näher und versuchte, anhand der Ausbeulungen Schlüsse auf den Inhalt zu ziehen. »Aber wohl kein Geschenk.«

»Nein. Ich habe es im abgebrannten Haus des Heilers gefunden. Im Keller.« Gyndala öffnete den groben Jutestoff. »Viel blieb nicht mehr.«

Hatte Barbandor zuerst befürchtet, sie brächte ihm allen Ernstes sterbliche Überreste von Meister Güldenfunke,

entpuppte das Mitbringsel sich als Sammelsurium verkohlter Gegenstände, die er erst nach genauem Hinsehen einordnen konnte. »Das sind Orksachen.«

»Von *jenen* Orks, die Platinglanze mit den Schleudern vor seinen Toren tötete«, ergänzte Gyndala begeistert und breitete die Dinge auf dem Stoff akkurat aus, als wären es Schätze, die präsentiert werden müssten. »Das Feuer hat zwar ziemlich gewütet, aber ich finde, man sieht deutliche Unterschiede zu den Habseligkeiten der Bestien, mit denen wir uns an den Lavafeldern herumschlagen.«

Barbandor hob zwei Eisenplättchen an und begutachtete sie, rieb den Ruß weg, öffnete zwei Ledersäckchen, in denen sich Kräuterreste befanden, die ein betörendes Röstaroma freisetzen; schließlich nahm er einen Dolch zur Hand und klopfte den Dreck ab. Darunter kam perfekter Stahl zum Vorschein.

»Eindeutige Unterschiede, Gyndala. Ich sehe das wie du«, redete er beim Begutachten leise vor sich hin.

»Mir fiel das gelungene Handwerk auf«, sagte die Zwergin aufgeregt. »Es kann sich nicht mit unserem messen, was das Schmieden anbelangt. Aber mit den Längen halten sie mit. Ohne Weiteres.« Sie wählte eine verzierte Spange aus, die einst ein Gewand zusammengehalten hatte. »Und das hier: geradezu filigran! Für orkische Verhältnisse.«

Der Fund untermauerte Barbandors Annahme, dass die Bestien aus dem Jenseitigen Land gekommen waren, um

zum einen Jagd auf Zwerge zu machen und zum anderen die Truhe von Tungdil Goldhand mit seinen Aufzeichnungen in ihre Gewalt zu bekommen. Er und sein Freund hatten den Orks am Ufer des Towan einen Strich durch die Rechnung gemacht. »Fingerfertig. Sollte das Rückschlüsse auf ihre Schläue erlauben, bin ich froh, dass die Eingänge ins Geborgene Land verschlossen sind.«

»Ja, es ist friedlicher geworden, sieht man von der Belagerung der Festung im Braunen Gebirge ab. Aber das ist weit weg. Bei uns in Schmiedeburg wirkte es vor meinem Weggang geradezu so, als gäbe es die Feuerfresser nicht mehr.« Gyndala setzte sich und stützte den Kopf auf eine Hand, besah sich die Fundstücke fasziniert und schnupperte in Richtung der Kräutersammlung. An den Wangen ihres rundlichen Gesichts schimmerte heller Flaum im Herbstsonnenlicht.

Barbandor kannte die Orkbande im Osten der Gebirgsausläufer vom Namen her. Während Platinglanze sich gelegentlich mit Spähern der Salzseeorks herumgeschlagen hatte, hatten sich die Bestien der Feuerfresser daran versucht, einen Nimbus als feuerfeste Räuber aufzubauen, indem sie kleinere Siedlungen und Vorposten inmitten der Seen aus flüssigem Feuer auf Hochinseln errichteten. Schmiedeburg hatte sie stets in die Schranken gewiesen, sobald sie sich zu weit in von Menschen und Zwergen bewohntes Gebiet wagten.

»Ich dachte, ihr hättet sie aufgerieben?«, sagte er.

»Nein. Sobald sie merken, dass sie verlieren, ziehen sie sich auf ihre größeren Inseln inmitten der Lava zurück oder in Höhlen, die sich mit für uns giftigen Dämpfen füllen und bei denen es kein Weiterkommen gibt.« Gyndala legte die Spange zurück. »Warte es ab. Nicht mehr lange, und sie legen erneut los. Aber dann bekommen die Schweineschnauzen von meinen großen Brüdern tüchtig Dresche, dass ihnen die fransigen Ohren schlackern und die fauligen Zähne fliegen, bei Vraccas!«

»Warum weißt du so sicher, dass die Feuerfresser bald losschlagen?«

»Der Winter naht. Da brauchen sie Vorräte.« Gyndala formte aus ein paar getrockneten Fasern zwischen Daumen und Zeigefinger eine kleine Kugel und betrachtete sie neugierig. »Was *das* wohl ist?«

»Heilkräuter, schätze ich. Oder Tabak zum Kauen. Sie priemen vielleicht.« *Wie ich. Hoffentlich die einzige Gemeinsamkeit.* Barbandor wog die Eisenplättchen in der Hand, die zu einem Schuppen- oder Lamellenpanzer gehört hatten. Irgendetwas daran passte nicht zusammen, sagte ihm sein Gefühl. »Viel zu schwer«, raunte er plötzlich verstehend.

»Zu schwer?«

»Ich erinnere mich, wie der gepanzerte Ork aus dem Towan stieg. Ich dachte, er wäre wie die vier Dutzend anderen aus dem Jenseitigen Land angeschwemmt worden, aber ...« Barbandor runzelte die Stirn. »In diesen

Rüstungen wären sie niemals durch den Fluss bis zu uns gelangt.«

»Sie überlebten die Smaragdfälle. Warum nicht auch den wilden Ritt durch ...« Gyndala hielt inne. »Beim ewigen Schmied! Du hast recht. Nicht einmal eine Schweineschnauze schwimmt Hunderte Meilen in einem eisigen Fluss mit Stromschnellen, Unterströmungen und Felsen.«

Barbandor starrte auf die beiden Plättchen in seinen kräftigen, schwieligen Fingern. *Ich beging einen gefährlichen Fehler!* Er warf die Stücke auf den Haufen und wandte sich zum Ausgang. »Danke, dass du damit zu mir gekommen bist. Du kannst nicht ermessen, bei welcher Entdeckung du mir halfst.«

»Das habe ich gerne getan.« Gyndala sah ihm wissbegierig nach. »Wohin des Wegs?«

»Die Arbeiten überprüfen. Am ersten Wall«, antwortete er und langte im Vorbeigehen nach seiner schweren Kampfaxt mit dem aufwendig ziselierten Kopf aus Stahl, um sie sich samt Halterung auf den Rücken zu werfen. »Bis nachher. Wir sehen uns im *Grünen Spundloch*. Das erste Bier geht auf mich.«

»Das ist doch ein Wort«, rief sie ihm nach.

Das stimmt immerhin zu zwei Dritteln und ist damit keine Lüge. Barbandor wollte die junge Zwergin bei seinem Abstecher nicht dabei haben. Sein Versäumnis musste von ihm nachgeholt werden, ohne Platinglanze in Aufruhr zu

versetzen. Der Schock über die Ereignisse saß noch zu tief, daher musste er als Siedlungsrat und Zuständiger für Verteidigung auf eigene Faust Erkundigungen einholen.

Eilends passierte Barbandor die Gassen und Straßen, lobte die Arbeiten im Vorbeieilen, besah sich die Ausbesserungen in den Doppelwällen der Stadtmauer und verließ Platinglanze auf jenem Weg, der zum Towan und nach Kleinfluxwasser führte.

Es kam ihm recht, dass ihn niemand fragte, was er denn im Dorf der Menschen wolle. Somit musste er nicht erneut lügen.

Während Barbandor im Schutz des Wäldchens den Weg zum Fluss und den Smaragdfällen im Laufschrift einschlug, fiel es ihm wie Drachenschuppen von den Augen. *Wie habe ich die Hinweise nicht sehen können?* Das Gewicht der Rüstungen, die große Anzahl der Orks und der Umstand, dass ihn die Bestie in der Gemeinsprache angeredet hatte, die man im Jenseitigen Land wohl kaum nutzte. *Schon gar nicht als Ork.*

Er entschuldigte sein Versäumnis damit, dass Ūra sie in der gleichen Nacht angegriffen hatte und er verletzt gewesen war. Danach war es seine Aufgabe gewesen, Platinglanze zu beschützen und im Anschluss mit Goïmron und seinen Freunden nach Goldhand zu suchen. *Wieso hätte ich mir Gedanken um die toten Orks machen sollen?*

Barbandor erreichte das große Becken, in das sich die Smaragdfälle ergossen, und wurde von wallenden,

rollenden Gischtwolken empfangen, in denen gelbe und rote Blätter wirbelten. Der Herbst färbte die umstehenden Laubbäume malerisch, es roch nach feuchtem Moos und Pilzen.

Seine Augen richteten sich auf die obere Kante des Wasserfalls. *Wenn die Orks nicht von dort oben gestürzt sind* - sein Blick wanderte an dem rauschenden, weißgrünen Vorhang aus Wasser abwärts -, *müssen sie von einem tieferen Punkt gekommen sein.*

Langsam ging er los und zog seine Axt, um den ziselierten Kopf als Griff und den Schaft als Stütze auf den rutschigen Steinen zu nutzen.

Ob sich nach einem halben Zyklus überhaupt noch Spuren finden lassen würden, wusste er nicht zu sagen. Seitdem waren keine Orks mehr aufgetaucht. Weder auf der Baustelle von Platinglanze noch in den Überresten von Kleinfluxwasser, das von den Menschen ebenso wiederaufgebaut worden war.

Ûras Attacke auf unsere Siedlung könnte sie von weiteren Raubzügen abgehalten haben. Barbandor erklomm die unteren, größeren Steine und näherte sich auf vierzig Schritte dem rechten Rand der Smaragdfälle. *Die Angst vor ihr herrschte bei allen Lebewesen.* Die Gischt legte sich auf ihn, durchnässte ihn binnen weniger Herzschläge, sodass er sich des Öfteren die Tropfen aus den Augen wischen musste. Der Untergrund wurde tückisch, sorgsam suchte der Zwerg nach sicherem Halt.

Aber nun ist die Drachin tot. Die Schweineschnauzen könnten den Umstand sowie die Belagerung im Braunen Gebirge nutzen. Um zurückzukehren.

Barbandor hatte Elrias Fluch bei all seinen Überlegungen nicht vergessen. Misstrauisch äugte er ins Sammelbecken der Smaragdfälle, das unergründlich tief zu sein schien und allerhand parat hielt, um einen Zwerg auf Geheiß der Göttin in die Tiefe zu ziehen und zu ersäufen.
Vraccas sei mit mir.

Zur besseren Konzentration steckte er sich ein Knäuel Kautabak in die rechte Wangentasche. Zimmet mit Minze, dazu das rauchig scharfe Aroma des Tabaks, schärften seinen Verstand.

Seitlich des Hauptstroms, mit dem sich der Towan hinabwarf, erklomm Barbandor Schritt um Schritt die Wand, erst mit Sprüngen und Hüpfen von Stein zu Stein, dann steckte er die Axt zurück in die Halterung auf dem Rücken und erkletterte den senkrechten Fels mit nasskalten Fingern, unter unaufhörlicher Berieselung durch die Wasserschleier.

Bei etwa zwanzig Schritten über der Erde machte er seitlich einen schmalen Sims natürlichen Ursprungs aus, der unter die Kaskade führte. Die geritzte Markierung im Gestein allerdings war handgemacht. Sie zeigte eine ihm unbekanntes Rune, war keineswegs alt und lediglich mit einer hauchdünnen Mooschicht versehen.

Ich ahnte es! Rasch kletterte Barbandor auf den Vorsprung und ging mit Tappschritten vorwärts. Er näherte sich der Kaskade, die sich vor der Wand hinabstürzte. Durch die schwachen Ausläufer und Gischtwolken erkannte er eine dunklere Stelle weiter vor ihm, die eine Einbuchtung oder ein Höhleneingang sein mochte.

Barbandor war hin- und hergerissen.

Noch hatte er keinen Beweis, dass sich Orks hinter dem Wasserfall verbargen. Aber gab es welche und sie erwischten ihn, käme es zu einem Kampf mit ungewissem Ausgang. *Ich habe keine Ahnung, wie viele es sein könnten.*

Die Neugier zwang den Zwerg voran. Als Siedlungsrat für Verteidigung musste er sichergehen.

Das Wasser bewies ihm sogleich seine Macht. Selbst die schwachen äußeren Ausläufer der Smaragdfälle gingen mit solcher Wucht auf ihn nieder, dass Barbandor glaubte, er würde von Steinen getroffen. Mit ganzer Kraft klammerten sich die Finger um Vorsprünge im Stein, mehrmals rutschten seine Stiefelsohlen ab.

Ich schaffe es nicht bis zum Schatten. Die Schmerzen in seinen Schultern, im Nacken, im Rücken und auf dem Kopf nahmen zu, er bekam kaum mehr Luft. *Elria hat einen Weg gefunden, mich im Stehen zu ersäufen! Ich brauche eine andere Vorgehensweise.*

Gerade wollte er umkehren, da glitt seine rechte Hand vom Fels ab.

Er griff ins Leere, sein Oberkörper neigte sich leicht nach hinten. Das stürzende Wasser erfasste ihn nun vollständig und unbarmherzig, das Gewicht von Kettenhemd und Axt wog tonnenschwer.

Die Macht des Elements spülte Barbandor vom Sims wie lästigen Dreck. Dabei schluckte er eisiges Wasser, hustete und bekam noch mehr davon in die Lunge.

Unvermittelt endete sein Sturz. Etwas hielt ihn am Fußknöchel fest und ließ ihn inmitten der rauschenden, brüllenden Kaskade zappeln. Würgend und keuchend schnappte er nach Luft, wurde aufwärts gezogen und von starken Händen gepackt, die ihn auf einen harten Untergrund warfen.

Barbandor hatte die Augen voller Wasser und übergab sich, spuckte Wasser und Essensreste auf den Boden vor sich. Unstetes Fackellicht beleuchtete ihn, neben ihm erkannte er undeutlich mehrere schwere Schaftstiefel. Der Größe nach mussten es Orks sein.

Um seinen rechten Fuß trug er eine Seilschlinge, mit der ihn die Scheusale im Flug gefangen und vor dem Absturz ins Kaskadebecken bewahrt hatten. *Aber sicher nicht aus ehrbaren Absichten.*

Ein letztes Mal spuckte er aus, dann wischte er sich die Augen frei und schaute sich um. Den Griff nach der Kampfaxt ersparte er sich. Sie hätten ihn schneller durchbohrt, als der die Waffe aus der Rückenhalterung

gezogen bekam. Ein Ruck am Seil würde genügen, um ihn aus dem Gleichgewicht zu bringen.

Einen Schritt von ihm entfernt befanden sich drei muskulöse Orks, die außer den Stiefeln nur einen ledernen, mit kunstvollen Brandzeichen geschmückten Lendenschutz sowie einen einfachen Brustgurt mit langen Dolchen daran trugen. Zwei hatten dunkelgraue, der Dritte auffällige nachtblaue Haut. Feinste Tätowierungen zogen sich in verschiedenen Farben über die Gliedmaßen und die Torsos; der dunkelblaue Ork hatte ausschließlich Weiß für die verschnörkelten Ornamente benutzt, was die Zeichen besonders betonte.

Nach einem knappen, unverständlichen Wortwechsel ging eine der grauen Bestien auf dem Sims entlang und verschwand im Wassernebel, als wäre es die einfachste Übung der Welt.

Der blauhäutige Ork zog Barbandor am Seil hinter sich her und schleifte ihn in eine Seitenhöhle, in der das Donnern und Toben des Towan weniger laut waren.

»Lass uns reden, Unterirdischer«, begann er mit starkem Akzent in der Gemeinsprache und ging in die Hocke. Kräftige, silbern angemalte Eckzähne kamen zum Vorschein, die an Wolfsfänge erinnerten, das übrige Gebiss war schwarz gefärbt. »Bist du alleine losgezogen?«

Barbandor setzte sich auf und wollte die Schlinge um seinen Fuß lösen, aber das dunkle Grollen ließ ihn davon

absehen. »Du sorgst dich, dass ihr bald erschlagen werden könntet.«

»Ich sorge mich um Dinge, von denen du nicht einmal weißt«, lautete die amüsierte Erwiderung.

»Man wird nach mir suchen und meinen Zeichen folgen. Du und deine Bestien –«

Der Ork lachte leise. Seine langen, gebogenen Fingernägel waren sauber wie seine schwarze Mähne, in der einzelne Strähnen mit Golddraht umwickelt waren. Allem Anschein nach hatte sich der Ork gepflegt – oder das Wasser hatte ihn von Schmutz gereinigt. »Eine Bezeichnung, die ich noch nicht kannte.«

»Du bist aus dem Jenseitigen Land?«

»Was ist das Jenseitige Land?«

»Auf der anderen Seite des Grauen Gebirges.«

Barbandor fühlte seine Kräfte zurückkehren. Es bedurfte bloß eines unachtsamen Moments des Scheusals, dann würde er den Angriff wagen. »Einen Ork wie dich habe ich noch nie gesehen.«

»Erbaue dich an meinem Anblick, solange du kannst.« Er musterte ihn. »Wie ist dein Name?«

»Kind des Schmieds.«

»Du willst mir nicht sagen, wie du heißt? Furcht vor einem Namensfluch?« Der Ork grinste. »Ich bin Borkon Gràc Hâl, und ich fürchte mich nicht. Weder vor einem Fluch noch vor dir.«

Erstaunt nahm Barbandor zur Kenntnis, wie zivilisiert die Unterhaltung zwischen der Bestie und ihm verlief, im Gegensatz zu seinem letzten Zusammentreffen mit einem von ihnen.

Ein lauter Ruf erklang aus der größeren Höhle, und Borkon wandte den Kopf zur Seite. Der Mund öffnete sich zu einer Erwiderung, während er sich aufrichtete.

Meine Gelegenheit! Barbandor riss die Kampfaxt mit beiden Händen nach oben aus der Halterung und nutzte seine hochschnellende Schulter als verstärkenden Krafthebel. Die Schneide piff durch die Luft und traf den stehenden Ork schwungvoll mitten in die Brust, schnitt sich durch die dicken Muskeln. Knackend brach Gebein unter Haut.

Borkon machte beim Einschlag einen Schritt nach hinten, der Kopf zuckte herum, und der wütende Blick aus den wässrig grünen Augen traf Barbandor. Dabei legte sich seine Rechte um den ziselierten Axtkopf, den er sich mit einem Ruck aus dem Körper zog. Blauschwarzes Blut rann aus dem Schnitt, der sich sogleich schloss. Knisternd verwuchsen die Knochen und nahmen ihre ursprüngliche Position ein.

Barbandor zerrte am Griff, aber der Gegner hielt seine Waffe fest wie eine eiserne Statue. »Was bei Vraccas bist du?«, keuchte er. *Ist er ein Untoter? Kehrt der Fluch des Toten Landes mit einem neuen Dämon zu uns zurück?*

»Ein Ork. Kein gewöhnlicher, aber ein Ork.« Borkon ließ die Kampfaxt plötzlich los, und der Zwerg wäre beinahe hintenübergestürzt. »Versuchst du es noch einmal –«

»Erspare mir Drohungen.« Barbandor hob die Waffe, an deren Klinge das düstere Blut des Gegners haftete, mit pochendem Herzen. »Ich bin ein Sohn des Schmieds. Es liegt in meiner Natur, Scheusale wie dich zu vernichten!«

Ein grauhäutiger Ork erschien und stieß die durchnässte Gyndala auf den Felsboden. Sie blutete aus zwei kleineren Wunden an Hals und Schulter, stemmte den Oberkörper mit einem Keuchen auf. »Entschuldige, Barbandor«, sagte sie unter Schmerzen. »Aber ich musste dir einfach folgen. Ich ahnte, dass du –«

»Schweigt. Beide«, befahl Borkon und wechselte einige Worte mit seinem Artgenossen in einer kehligen, harten Sprache.

»Gyndala, bei Vraccas!«, flüsterte Barbandor besorgt. »Sieh, in welche Lage du dich gebracht hast.«

»Ich wollte dich nicht alleine gegen die Schweineschnauzen ziehen lassen. Ich –«

Borkon versetzte der Zwergin einen Tritt in den Rücken, sodass sie nach vorne geschleudert wurde und mit der Stirn gegen den Untergrund prallte. Ohnmächtig sackte sie zusammen.

»Du hast Glück, Unterirdischer. Dank ihr wirst du leben.«

Der Grauhäutige packte in die nassen geflochtenen Haare der Bewusstlosen und überstreckte den Hals, bis der Nacken krachend brach.

Nein! Es ging so rasch, dass Barbandor nicht eingreifen konnte. Als er mit einem wütenden Schrei nach vorne sprang, um Gyndalas Tod zu rächen, wuchs Borkon vor ihm empor. Mit einer Hand hob er den Zwerg an der Kehle hoch, die andere packte die Axt, um den Schlag abzufangen.

Währenddessen trennte der Grauhäutige den Kopf der Zwergin mit seinem Dolch ab, das dunkelrote Blut plätscherte auf den Boden und mischte sich mit Wasser, wurde heller. Danach nahm er sich den rechten Schuh der Toten und schnitt von Barbandor eine dunkle Bartsträhne samt weißgoldener Zierspange ab.

Mit dem tropfenden Schädel, dem Stiefel und dem Gesichtshaar in der Hand verschwand er aus der Höhle, während der andere graue Ork erschien und den Körper der Zwergin am Gürtel des hellen Wollkleids aufhob und ihn wie eine Tasche trug. Arme und Beine hingen herab, aus dem Halsstumpf tropfte Blut.

»Was tut ihr da?«, presste Barbandor entsetzt heraus.

»Den Schädel deiner Freundin und deine Strähne werden die Unterirdischen in Kleinfluxwasser finden. Die passenden Spuren sind mit dem Stiefel rasch gelegt, und was geschah, das ist leicht zusammengereimt: Die gierigen Menschen haben euch umgebracht, weil sie ihre Beute