

**HEYNE <**

## Das Buch

Dies ist die Geschichte, wie alles begann: Über tausend Jahre vor der Schlacht um Drimmenheim taucht ein schwarzer Drache, der sich mit einem Zauberer verbündet hat, auf und bedroht die Existenz der freien Völker Mithgars. Was kann man dieser unheilvollen Allianz aus Zauberkraft und Drachenmacht entgegen setzen? Die Lage scheint aussichtslos – als eines der unwahrscheinlichsten aller Wesen ausgesandt wird, um die legendäre Waffe zu finden, die jeden Drachen tötet: der Zwerg Thork. Gemeinsam mit der Elfenkämpferin Elyn macht er sich auf, Mithgar vor dem Untergang zu retten und zu einem wahren Zwergenkrieger zu werden ...

In der Tradition des »Herrn der Ringe« legt Dennis L. McKiernan mit diesem Roman – und den Folgebänden »Zwergenzorn« sowie »Zwergengmacht« – ein exotisches Fantasy-Abenteuer vor, das den Vergleich mit dem großen Vorbild nicht zu scheuen braucht.

## Der Autor

Dennis L. McKiernan, geboren 1932 in Missouri, lebt mit seiner Familie in Ohio. Mit seinen Romanen aus der magischen Welt Mithgar gehört er zu den erfolgreichsten Fantasy-Autoren der Gegenwart.

DENNIS L. McKIERNAN

# ZWERGEN KRIEGER

*Roman*

Überarbeitete Neuauflage

WILHELM HEYNE VERLAG  
MÜNCHEN

Titel der amerikanischen Originalausgabe  
DRAGONDOOM  
Deutsche Übersetzung von Helmut W. Pesch

Taschenbuchausgabe 10/05  
Redaktion: Christian Jentzsch  
Copyright © 1990, 2002 by Dennis L. McKiernan  
Copyright © 2005 der deutschen Ausgabe by  
Wilhelm Heyne Verlag, München  
in der Verlagsgruppe Random House GmbH  
[www.heyne.de](http://www.heyne.de)

Titelillustration: Arndt Drechsler  
Umschlaggestaltung: Nele Schütz Design, München  
Satz: C. Schaber Datentechnik, Wels

eISBN 978-3-641-08104-1

*»Sag mir, o Sohn, wie lautet die wirkliche Farbe  
des Drachen?«*

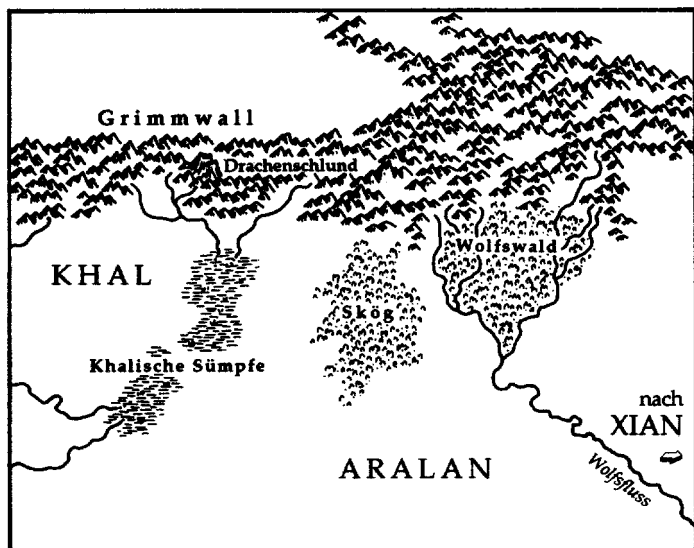
*»Blutrot, mein Meister, stets blutrot, was das Auge  
auch erblickt.«*

# MITHGAR

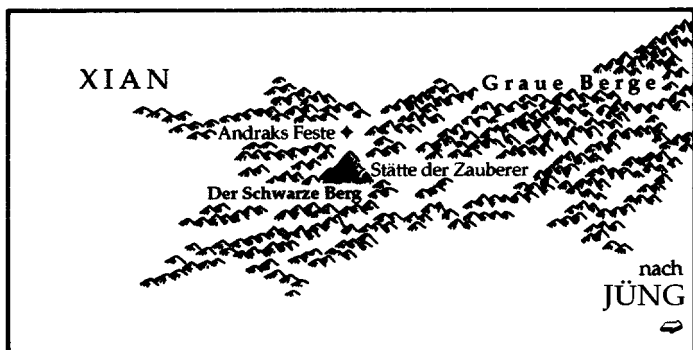
## Nördlicher Teil







## Das Gebiet um Wolfswald und Drachenschlund



## Der Schwarze Berg



# Vorbemerkung



1

Die Quelle dieser Geschichte ist ein zerfleddertes, teilweise verbranntes Exemplar der *Kommentare zu den Balladen des Barden Estor*, ein äußerst glücklicher Fund, der aus der Zeit vor der Separation datiert. Zusammengetragen von einem unbekanntem Gelehrten, sind dort die Titel aller Balladen Estors aufgelistet und jeweils mit Erläuterungen zu den historischen Ereignissen versehen, aus denen sich die Legenden im Werk des Barden ableiten. Bedauerlicherweise sind die Melodien selbst nicht überliefert, ebenso wenig wie die genauen Verse, wenngleich einzelne Passagen davon in den Erläuterungen zitiert werden. Klar ist, Estor gewann seinen Ruhm dadurch, dass er von Elgo, Elyn und Thork sowie von Schlomp und Kalgalath dem Schwarzen sang.

2

An vielen Stellen in dieser Geschichte reden Zwerge, Menschen und andere Wesen in ihrer eigenen Sprache oder benutzen Begriffe daraus, doch um den Leser nicht mit Fußnoten zu quälen, habe ich, wo notwendig, ihre Worte in Pellarion, die so genannte Gemeinsprache von Mithgar, übertragen. Daraus erklären sich auch ungebräuchliche oder auf den ersten Blick falsch erscheinende Schreibweisen und schließlich gibt es Ausdrücke, die sich nicht übersetzen lassen und deshalb unverändert übernommen wurden.

Aus den *Kommentaren* lässt sich schließen, dass die altertümliche Sprache der Utruni in ihrer Konstruktion dem archaischen Pellarion ähnlich ist. Dies habe ich in der Übersetzung entsprechend anzudeuten versucht, ohne dabei der Sprache Gewalt anzutun.

In erster Linie handelt diese Geschichte von Elyn von Jord. Doch ihre Geschichte ist so eng verflochten mit denen der Drachen, Zauberer, Zwerge und Menschen, dass ich mich, um sie richtig erzählen zu können, dazu entschloss, in der Zeit hin und her zu springen: Kapitel, die mit [*Zeit der Legende*] überschrieben sind, schildern die Suche von Elyn und Thork nach dem Kammerling; Kapitel, die mit [*Im Jahr der Legende*] überschrieben sind, spielen im selben Jahr wie die Suche, gewöhnlich ein paar Wochen oder Monate zuvor, obwohl in einigen Fällen die Ereignisse zur selben Zeit wie die Suche stattfinden. Die Zeitangaben in den anderen Kapiteln beziehen sich gleichfalls auf die Legende von Elyn und Thork.

# Drachenflug

Mittwinternacht, 3E8

[Vor vielen hundert Jahren]



Schlomps große gelbe Augen glitten auf. Hinter kristallinen Membranen öffneten sich lange geschlitzte Pupillen weit der nachtschwarzen Finsternis. Seine große gespaltene Zunge zuckte vor und zurück, *schmeckte* die Schwärze der Höhle: *leer*. Ätzender Geifer tropfte von tückischen Fängen und wo er auftraf, schmolz zischend und Blasen schlagend der Fels. Schlomps Lefzen triefen, denn er war mordshungrig, doch heute Nacht gedachte er sich nicht den Bauch voll zu schlagen: Er war auf andere Beute aus.

Schlomp wuchtete seinen gewaltigen Leib empor und schob sich mit schwerem Tritt voran. Lange Klauen knirschten auf dem Gestein, mächtige Beine trugen ihn zum Ausgang seiner Höhle. Ein matter Lichtschein drang um die Biegung des Ganges und Schlomp näherte sich ihm mit Vorsicht, wenngleich er wusste, dass das Licht vom Mond und den Sternen herrührte, denn Schlomp unterlag dem Bann und ins Sonnenlicht zu treten hieß für ihn, dem Tod ins Auge zu blicken.

Die längste Nacht des Jahres war hereingebrochen und Schlomp schob seine Nüstern nach draußen in die klare, kalte Winterluft. Ringsum ragten die eisbedeckten Gipfel der Gronspitzen empor, als wollten sie die glitzernden Sterne auf ihre frostigen Felszacken speißen. Schlomp blickte zum fernen Gefunkel empor: Die Nacht war erst eine Stunde alt – ihm blieb mehr als genug Zeit für sein Vorhaben.

Schlomp glitt aus seinem Lager, überquerte den breiten Felsvorsprung und verhielt am Rand der Klippe. Vor ihm fiel der

Fels steil in die schwarze Tiefe ab. Silbriges Mondlicht fiel hinter ihm zwischen schwarze Gesteinsformationen, bleiche Strahlen, die sich schillernd auf Schuppenhaut brachen – ein Panzerkleid, praktisch unzerstörbar. Gewaltige Muskeln spannten und wölbten sich und mit einem Schrei, der zwischen den eisigen Klüften widerhallte, erhob Schlomp sich in die Lüfte und riesige ledrige Schwingen trieben ihn in den kristallklaren Himmel, den Sternen entgegen.

Kreisend, aufsteigend, flog er höher und höher, bis er weit über den schroffen Gipfeln schwebte. Und dann schoss er wie ein Pfeil westwärts, gen Gron, dass die Nacht unter dem Schlag seiner Flügel erbebe.

Habt Acht, ihr Völker Mithgars. Ein Drache naht.

# Kampf in den Khalischen Sümpfen

Spätsommer, 3E1602  
[Zeit der Legende]



Wieder hallte der angsterfüllte Schrei eines Tieres durch die jähe Stille, doch das dichte, hoch gewachsene Schilf versperrte Elyn die Sicht. Zudem warf die untergehende Sonne bereits lange, tiefe Schatten, sodass schon ein paar Schritt voraus kaum mehr etwas zu erkennen war. Das Ende der Khalischen Sümpfe war immer noch eine unbekannte Wegstrecke entfernt und für Abstecher war gewiss keine Zeit, denn dies war ein schauriger Ort und Elyn wollte dessen östlichen Rand hinter sich gebracht haben, ehe die Dunkelheit vollständig hereingebrochen war, um nicht in dieser üblen Gegend zu stranden. Doch der Schrei hatte sich wie der eines Pferdes in Not angehört und Elyn war eine Vanadurin.

Sie packte das Breitschwert fester, das sie instinktiv beim Klang des Schreis gezogen hatte, und duckte sich unter den grauen Strängen eines fauligen Moooses hindurch, welche von den abgestorbenen Ästen einer sich aus dem saugenden Sumpf emporwindenden Zypresse herabhingen. »Ho, Windsbraut«, flüsterte sie ihrer Stute zu und stieß dem Grauschimmel leicht die Fersen in die Flanken, um das Tier zu einer schnelleren Gangart zu bewegen. In den Sümpfen ringsum war alles Zirpen und Sirren und Schwirren verstummt, als warteten die überraschten Bewohner mit angehaltenem Atem, um zu sehen, welcher Schrecken ihnen drohte. Nur die unaufhörliche Wolke von Mücken, Moskitos und Stechfliegen, die ihren Kopf umschwärmten, schien unbeeindruckt geblieben zu sein. Ihr Blutdurst trieb dann und wann eine oder zwei aus dem Schwarm und durch die bei-

Benden Dünste des Gyllkrauts, um stechbereit auf Elyn oder ihrem Pferd zu landen. Elyn achtete nun nicht mehr darauf: Ihre ganze Aufmerksamkeit war auf den Weg vor ihr gerichtet.

Langsam schritt der Grauschimmel voran und wiederum ertönte das erschreckte Kreischen. Dann wurde das Schilf langsam lichter und von weiter vorne hörte man das Platschen eines Tieres, das im Morast um sich schlug. Und ein lautes »*Kruk! Dök, praug, dök!*« – der Klang einer rauhen Stimme, die fluchte.

Dann gaben die Schilfhalme den Blick frei auf einen kleinen Tümpel, vielleicht zehn, fünfzehn Schritt im Durchmesser. Und mitten darin ein panikerfülltes Pony und hinter ihm, bis zur Brust im Morast, kämpfend und fluchend – Elyns Augen verengten sich in einem jähren Aufwallen von Hass –, ein um sich schlagender *Zwerg*.

Als Windsbraut aus dem Schilf hervortrat, verharrte das Pony plötzlich reglos. Der Zwerg schaute auf. Sein Blick traf auf Elyns und seine Augen verengten sich – wie zuvor die ihren – beim Anblick dieses hoch gewachsenen, hellhäutigen, ledergekleideten, stahlbehelmtten, grünäugigen, kupferhaarigen *Menschen*.

Das Licht schwand zusehends. Lange, angespannte Augenblicke vergingen, während beide sich hasserfüllt gegenüberstanden. Keiner sagte ein Wort.

*Sollte ich, kann ich einen von denen retten?* Elyns Gefühle waren in Aufruhr, ihre Gedanken überschlugen sich. Aber als ihre Hand zu dem Seil am Sattelknauf wanderte ...

»Ich brauche keine Hilfe von dir, *Mensch*, denn lieber würd' ich durch dieses Sumpfloch in die Neddra versinken, als mir von einem *Ridder* helfen zu lassen.« Aus seinem Munde klangen die Worte *Mensch* und *Ridder* wie Verwünschungen und Feindseligkeit funkelte aus den tief liegenden Augen des Zwergs, die immer noch Elyns Blick standhielten.

Elyn schob ihr Schwert zurück und machte Anstalten, Windsbraut zu wenden. *Ach! Ich war eine Närrin, auch nur in Erwägung gezogen zu haben, einem Zwerg zu helfen!* Doch als die Stute sich in Bewegung setzte, schlug das Pony wieder um sich, ächzend und schnaubend, und es verdrehte die Augen,

sodass nur noch das Weiße zu sehen war. Elyn biss die Zähne zusammen und schwang Windsbraut wieder herum. »Ich kann kein Pferd einfach sterben lassen, *Zwerg*. Ich bin eine Vanadurin.« Jetzt war es Elyn, deren Mund eine Verwünschung ausstieß, als er das Wort *Zwerg* aussprach.

Elyn löste ihr Seil vom Sattel, dann warf sie die Schlinge zum Kopf des Ponys, verfehlte jedoch das panisch um sich schlagende Tier. Elyn zog das Seil ein und versuchte einen zweiten Wurf. Diesmal fiel die Schlinge genau um den Hals des sich sträubenden Ponys, nur um von dessen wilden Bewegungen wieder abgestreift zu werden.

Mit einem angewiderten Schnauben wühlte sich der Zwerg mit der Hand am Sattelzeug durch den Morast bis zur linken Vorderflanke des Ponys. »Hier, *Mensch*, das Seil«, befahl er hochmütig.

Elyn warf das Seil ein drittes Mal und der Zwerg streifte die Schlinge über den Hals des Ponys und zog den Knoten tief über der Brust zu.

Elyn schlang das Seil zweimal um den Sattelknauf und rief: »Zurück, Windsbraut! Zurück!«

Und mit Elyns Hilfe, die das gespannte Seil festhielt und Windsbraut zusprach, und der Kraft des Pferdes, das sich im Rückwärtsgehen ins Zeug legte, während der Zwerg, der sich am Schweif des Ponys festklammerte, von hinten drückte, kam das Tier Stück für Stück aus dem tiefen Morast ins Freie.

Und der Zwerg ebenfalls.

Elyn konnte nicht erkennen, wie der verhasste Feind denn nun genau aussah, war er doch mit Schlamm und Morast bedeckt. Zudem umschwirrte ihn eine Wolke von Insekten und ein Übelkeit erregender Gestank wie von faulen Eiern ging von ihm und dem Pony aus. Doch wie alle Zwerge war er zwischen vier und fünf Fuß groß und hatte Schultern, die anderthalbmal so breit waren wie die eines Menschen. Mehr konnte sie nicht sagen, denn die Dämmerung war nun fast in Dunkelheit übergegangen, und er war nur ein undeutlicher Schattenriss in der Düsternis.

Elyn saß hoch auf ihrem Ross und starrte voll Abscheu auf diesen verhassten *Zwerg* herab. Ihre Hand lag auf dem Knauf ihres Schwertes. Und er starrte zu dem verhassten *Ridder* empor, mit Streithammer und doppelschneidiger Axt bei der Hand. Und keiner sprach ein Wort.

Was als Nächstes geschehen wäre, vermag niemand zu sagen, denn in jenem Moment bäumte sich das Pony mit einem Wiehern des Schreckens auf und wäre durchgegangen, hätte das Seil es nicht gehalten.

Scheinbar aus dem Nichts zuckten schwarzschnäbige Pfeile vorbei und wisperten von Tod in ihrem zischenden Flug. Wildes Heulen erscholl von allen Seiten und das Brechen von Schilf.

»*Wa...*«, rief Elyn aus, denn sie konnte die durch die Luft sirrenden tödlichen Geschosse nicht sehen, erkannte in dem Laut aber, was er war. Zur gleichen Zeit rief der Zwerg, »*Gezücht!*«, sprang in den Sattel des Ponys und zerrte das Seil vom Nacken des Tieres. »*Flieh!*«

Sie wandten sich gen Osten. Elyn ritt auf der schnellen Windsbraut dem Zwerg auf dem Pony voran. Sie zog ihr Breitschwert. Dunkle Gestalten erhoben sich vor ihr. *Feinde! Bewaffnet! Und sie griffen an!*

Elyns Schwert zuckte herab und schwarzer Seim spritzte von einem der Gegner auf, als er vor ihr niedersank – tot, ehe er den Boden berührte.

Windsbraut brach durch den Ring aus Stahl und lief plötzlich frei durch das Schilf. Hinter Elyn erklang der uralte Schlachtruf der Zwerge: »*Châkka shok! Châkka cor!*« Und sie konnte hören, wie der Zwergenhammer Knochen zermalmte, da das Pony sich ebenfalls aus dem Getümmel löste.

Und hinter sich hörte sie das Heulen der Meute, als das Gezücht die Verfolgung aufnahm.

Durch das Ried, das wie mit schmalen, biegsamen Klängen nach Pferd und Reiter schlug, ging die wilde Flucht. Elyn sah nichts als Schatten in der vorbeijagenden Dunkelheit, vage nachtschwarze Phantome, die vorüberflogen. *Ich kann dieses halsbrecherische Tempo nicht mehr lange ...*



Plötzlich platschte Windsbraut bis zum Bauch im Wasser.

Elyn riss die Zügel an und lenkte die Stute zum Ufer zurück. In dem Augenblick galoppierte das Pony heran und der Zwerg wendete es nach links und hielt an.

»*Kruk, Mensch*«, knirschte die Stimme des Zwergs aus den nachtschwarzen Schatten, »sie sind uns hart auf den Fersen! Du reitest, als wärest du blind!«

Elyn stieß Windsbraut die Hacken in die Flanken und schrie: »Du blöder Trottel von einem *Zwerg* ...«

Dämonisches Heulen erfüllte die Nacht. Wieder zischten schwarzschaftige Pfeile durch die Dunkelheit, gerade als Windsbraut das Ufer erreichte.

»Mir nach, *Ridder*. Châkka-Augen sehen besser als deine.« Der Zwerg trieb sein Pony voran, direkt auf eine dunkle Gestalt zu, die aus dem Schilf auftauchte, um ihm den Weg zu versperren. Zwergenhammer schmetterte durch Krummschwert, um Helm und Schädel des Feindes zu zermalmen.

Elyn trieb Windsbraut dem davoneilenden Pony nach, ungeachtet des Pfeils, der ihren Helm streifte.

Sich drehend und wendend rannte das Pony auf einem Zickzackkurs durch das tückische Moor, immer in Richtung Osten, auf der Suche nach einem Ausweg, nach dem fernen Rand der Khalischen Sümpfe. Elyn wusste nicht, welchen Hindernissen der Zwerg auswich, ob Pfühlen, Sumpflöchern, Gräben, Treibsandfeldern, Baumstrünken oder was auch immer, und sie wusste auch nicht, warum sie ihm folgte, aber sie setzte ihm nach. Nur manchmal erhaschte sie in den wabernden Schatten einen Blick auf Zwerg und Pony. Eigentlich war es eher Windsbraut als Elyn, die den beiden auf der Spur blieb, und die Stute hatte alle Mühe, dem kleinen, gelenkigen Pony auf dessen gewundenem Weg zu folgen.

Zur Rechten konnte Elyn das Jaulen feindlicher Stimmen und das Platschen im Sumpf hören. In diesem Moorgebiet kannte der Feind sich besser aus als sie, und er nutzte jede Abkürzung, um ihnen den Weg zu verlegen.

Wieder schwenkte das Pony nach links, dann nach rechts.

Windsbraut folgte ihm nach. Ostwärts voraus sah Elyn den Mond über die Bäume aufsteigen. Seine blassen Strahlen sprenkelten das Ried mit silbrigem Schein. Jetzt konnte sie auch einige der Formen als das erkennen, was sie waren: Hügel, knorrige Bäume, mit Moos behangen, Büsche aus hohen, blühenden Gräsern und Schilfbündel in einem endlosen Meer aus Halmen. Auch sah sie nun, welchen Hindernissen Zwerg und Pony auswichen, da das zunehmende Licht rechts und links von glitzernden Oberflächen zurückgeworfen wurde, obgleich sie ab und zu nicht die Widerspiegelung des Mondscheins sah, sondern das unheimliche Leuchten von Irrlichtern, die manche Geisterkerzen nennen.

Wieder wurde das Heulen der Verfolger lauter und jetzt hörte Elyn rechts voraus das Platschen von vielen Füßen, das sich rasch näherte und bald ihren Weg kreuzen würde. Aber der Zwerg und das Pony flohen geradeaus weiter und bogen nicht ab, denn auf beiden Seiten glänzten Wasserflächen und Elyn konnte nur hoffen, dass sie dies Geländestück hinter sich bringen würden, ehe es das Gezücht erreichte.

Doch es sollte nicht sein. Schwarze Gestalten brachen aus der dunklen Umgebung hervor, vor und hinter ihnen, jaulend und kreischend, mit Keulen und Klingen. Und im Mondlicht sah Elyn zum ersten Mal den Feind: *Rutcha! Rutcha bewaffnet mit Krummschwert und Säbel, Keule und Knüppel!*

Jeder von dem Gezücht war vier Fuß hoch, dunkelhäutig, gelbäugig, krummbeinig und hatte baumelnde Arme und Fledermausohren und das Gebiss wies lückenhafte spitze Fänge auf. Und sie ergossen sich wie eine dunkle Flut über den Weg ihrer Opfer.

Der Zwerg trieb sein Pony an und Elyn ihr Pferd, denn es blieb ihnen nichts als der Versuch durchzubrechen.

Als Elyn auf die Gruppe vor ihnen traf, schmetterte ein Rutch-Knüppel gegen ihr Bein, und ihr rechter Fuß wurde taub. Sie spürte auch den Schnitt eines Krummschwerts an ihrem linken Arm und das heiße Blut vermischte sich mit dem Schweiß unter ihrer Lederkleidung.

Elyns Breitschwert trennte den Ellbogen des Rutch durch, der nach ihrem Steigbügel griff, und er fiel heulend und seinen Armstumpf umklammernd ins Dunkel zurück. Zwei weitere traten ihr in den Weg, aber sie gab Windsbraut die Fersen und ritt sie nieder und erneut hatte sie den Ring aus Eisen durchbrochen. Vor ihr flohen das Pony und der Zwerg, dessen Hammer von dunklem Blut troff.

Noch dreimal versperrten ihnen in jener gefährlichen Nacht Rutcha den Weg. Und jedes Mal brachen die beiden mit einem Schlachtruf auf den Lippen und schmetterndem Hammer und scharfem Schwert durch die Reihen ihrer Gegner. Gewiss, auch sie kamen nicht unversehrt davon, denn obgleich ungeschickt im Gebrauch der Waffen, brachten die Rutcha doch manchen Schlag an und beim letzten Gefecht am Rande des Moors gerieten beide in ärgste Bedrängnis.

Doch schließlich entzogen sie sich, zerschlagen und blutend, dem Zugriff der Khalischen Sümpfe und Pferd und Pony sprengten wie erlöst auf die Ebene von Aralon und ihrem Schicksal entgegen.

# Skaldfjord

Frühling, 3E1601

[*Ein Jahr zuvor*]



Aus den Steppen Jords kamen sie, vierzig an der Zahl. Sie waren stolz und kühn und sie ritten auf schnellen, feurigen Rossen, denn sie waren Vanadurin, Menschen mit hellem Haar. Grimmig waren ihre Gesichter und entschlossen und ihre stahlgrauen Augen durchforschten die Weite und erkundeten das Land, denn sie waren auf einem Zug in das Herz des Abenteuers und der Gefahr.

Über den Felsgrund kamen sie in Zweierreihen und stahlbeschlagene Hufe hämmerten auf den eiszeitlichen Stein. Breitschwerter, Dolche, Pfeil und Bogen und Lanzen, all das war eingehüllt für den langen Ritt, doch würden die Waffen rasch zur Hand sein, wenn es Not tat. Die Männer trugen Helme aus Stahl, dunkel und matt glänzend, doch mit Helmbüschen aus Pferdehaar und Hörnern und wehenden Schwingen. Über den Kettenhemden hatten sie Jacken aus Schaffell an und darüber dicke Mäntel, um sich der eisigen Kälte eines dünnen Morgennebels zu erwehren, der vom fernen, nebelverhüllten Ozean über die Steilklippen auf dieses hohe, kahle Land aus Stein kroch.

Auf einem nachtschwarzen Ross ritt ein kupferhaariger, grünäugiger Krieger voran, ein Jüngling, der erst vor sieben Sommern zum Mann geworden war – und doch war er Hauptmann dieser Truppe, wenngleich sein Helm keine Zier aufwies. An seiner Seite ritt ein bejahrter Kämpe, dessen blondes Haar bereits von des Winters Reif gezeichnet war. Dunkle Rabenschwingen breiteten sich an den Seiten seines Helmes aus. Dies

waren Jung Elgo und Ruric, sein Getreuer, und hinter ihnen ritten weitere achtunddreißig der kühnen Harlingar. Sie waren auf dem Weg nach Skaldfjord am Borealmeer.

Es war im Frühling des Jahres 1601 der Dritten Era, eine Zeit, als die Vanadurin noch in den nördlichen Gefilden lebten, in Jord, und die Völkerwanderung, in deren Verlauf sie die großen Grasebenen von Valon dem Usurpator von Caer Pendwyr entreißen würden, noch Jahrhunderte in der Zukunft lag. Dann, nach dem Ende des Großen Krieges, würden sie das Jordreik verlassen und schließlich fern im Süden in den weiten Wiesen jenes grünen Landes heimisch werden, das vom Blut ihrer Toten geweiht war, ein Reich, das der rechtmäßige Hochkönig den Harlingar als Lohn geben würde für ihre Beteiligung an der Niederwerfung des Tyrannen.

Aber diese Ereignisse lagen zu jener Zeit noch mehr als vierhundert Jahre in der Zukunft; in diesem Frühjahr 1601 der Dritten Era durchstreiften die Vanadurin noch die hohen Steppen von Jord, wo die milden Sommer grün waren und blühend und voller Licht und Wärme in den langen, langen Tagen, die harten Winter hingegen voll Eis und Wind und seltsamen schillernden Farben in Bändern von Zauberlicht hoch in der späten Nacht.

Doch jetzt war es Frühling, wenn das Blut sich regt und der Geist erwacht und der Mensch sich aufmacht, die Dinge zu tun, die er in den langen kalten Zeiten der Dunkelheit geplant hat.

Und so hatte Elgo eine Heerschar von vierzig Harlingar gesammelt, die begierig waren, ihm beizustehen, und von denen jetzt neununddreißig um ihn waren, denn einer war vorausgeritten.

Hoch gewachsen und stolz war Elgo und ein Prinz des Reiches, denn er war König Aranors einziger Sohn und würde der Nächste sein, die Harlingar zu führen. Doch Elgo war nicht damit zufrieden, am Hofe zu bleiben und seine Zeit mit Staatsgeschäften zu verbringen. Nein, wie schon sein Vater war Jung Elgo ein Mann der Tat. Es war erst zwei Sommer her, dass Prinz Elgo durch einen klugen Plan und tollkühne Verwegenheit

eigenhändig Golga, den grausamen Ogru vom Kaagor-Pass erschlagen hatte, einer langen, geraden, steilwandigen Rinne hoch im Grimmwall. Und der Tod dieses großen Trolls hatte jenen Handelsweg endlich wieder sicher gemacht.

Und vor jener Tat hatte es andere kühne Unternehmungen gegeben – wie damals, als der Prinz mit nur einer Hand voll Krieger die Naudron-Eindringlinge über die Ostgrenze zurückgedrängt hatte, zurück in ihr eisiges Reich; oder die dreitägige Jagd über das Hochfjelt auf der Spur von Flammenfell, dem roten Hengst, bis sie das stolze Ross schließlich in den blauen Wassern des Himmelsees gefangen hatten; oder der Tag, an dem Elgo die schöne Arianne unter der Nase Hagors entführt und die schöne Maid auf dem Rücken von Nachtschatten heimgeholt hatte, auf dass sie seine Braut werde.

Doch allein Taten wie diese waren es nicht, was Männer zu seinem Banner zog. Geschweige denn kamen sie, weil er Arnors Sohn war. Vielmehr lag es daran, dass der Prinz ein kluger Führer war wie auch ein mächtiger Krieger – trotz seiner Jugend, trotz seines hochfahrenden Stolzes ... oder vielleicht auch deswegen – und wo Elgo war, da war das Abenteuer.

Und jetzt hatte Elgo einen anderen Plan.

Und diesmal war er aus auf *Dracongield*.

Und der Tag wurde älter, der Morgendunst floh vor der aufgehenden Sonne. Und die Reiter kamen endlich zu dem hohen, windumtosten Rand der zerklüfteten Meeressklippen. Unter ihnen donnerte der Ozean gegen uralten Fels, wetzte unmerklich Sandkorn um Sandkorn vom festen Land, während anderswo, entlang unterseeischer Spalten, geschmolzene Lava aus den Eingeweiden der Welt emporgeschleudert wurde und ebenso unmerklich neues Land langsam aus den dunklen Tiefen emporkroch, als der ewige Kampf um die Herrschaft seinen Fortgang nahm.

Zwei Stunden ritten die Harlingar den Höhenweg entlang gen Norden und kamen schließlich zu einem schmalen Meeressarm zwischen steilwandigen, fichtenbestandenen Hängen. Es

war der Skaldfjord, wie mit der Axt eines Riesen in das Gestein gehauen. Kristallklar war sein Wasser, doch so tief, dass es eine fast schwärzliche Tönung besaß. Und die große Kerbe zog sich weiter ostwärts ins Land hinein, ehe sie sich um eine Biegung nach Norden den Blicken entzog. Und dort entlang, am Rande der hohen Klippe, ritten die Männer.

Als sie schließlich die hohe Biegung umrundet hatten, konnten sie tief unter sich am Rande des Wassers eine kleine menschliche Siedlung erkennen: Häuser, die sich am Ufer des Fjords zusammenduckten, umgeben von einer hohen Palisade aus Baumstämmen.

Als das befestigte Dorf ins Blickfeld kam, hob Elgo die Hand und die Kolonne kam schwerfällig zum Halten. Pferde schnaubten, Leder knarrte. Für geraume Zeit standen die Vanadurin dort und blickten herab.

Dünne Rauchfäden stiegen hier und dort aus Kaminen auf und zwischen den winzigen Gebäuden war Bewegung zu erkennen.

Doch es war nicht das Dorf allein, das ihren Blick anzog, denn vertäut vor der Hafentmole lagen vier Drachenschiffe. Ihr großer Rumpf wirkte klein durch die Entfernung. Auch drei Hochseeknorren lagen dort vor Anker, Handelsschiffe, überragt von ihren hochbordigen Nachbarn. Und hier und dort hüpfen Fischerboote wie Korke auf den Wellen.

Elgo gab seinen Männern das Zeichen zum Absitzen und rief sie zum Kriegsrat zusammen. Und er sprach zu ihnen in Valur, der alten Kampfsprache der Harlingar. Seine Stimme war gedämpft, doch alle konnten ihn hören.

»*Harlingar*, Söhne Harls, von diesem Punkt an werden wir kein Wort über unsere Absichten mehr verlieren, denn Lauscher könnten uns hören – Lauscher, die vielleicht sogar die Sprache der Vanadurin beherrschen. Und sollte uns unvorhergesehen ein böses Schicksal ereilen, dann wäre unser Plan in den gierigen Händen jener anderen und der Schatz, den wir erringen wollen, verloren.

Dort liegt unserer erstes Ziel: Skaldfjordstad. Ihr könnt sehen,