

R. A. SALVATORE

Die Vergeltung des Eisernen Zwerges

Die Legende von Drizzt bei Blanvalet:

Die Dunkelelfen · Die Rache der Dunkelelfen · Der Fluch der
Dunkelelfen · Der gesprungene Kristall · Die verschlungenen
Pfade · Die silbernen Ströme · Das Tal der Dunkelheit · Der
magische Stein · Das Vermächtnis · Nacht ohne Sterne ·
Brüder des Dunkels · Kristall der Finsternis · Schattenzeit ·
Der schwarze Zauber · Die Rückkehr der Hoffnung · Der
Hexenkönig · Die Drachen der Blutsteinlande · Die Invasion
der Orks · Kampf der Kreaturen · Der König der Orks · Der
Piratenkönig · Der König der Geister · Gauntlgrym · Niewinter ·
Charons Klaue · Die letzte Grenze · Die Gefährten · Die Nacht
des Jägers · Der Aufstieg des Königs · Die Vergeltung des
Eisernen Zwerges

Erzählungen vom Dunkelelf (26915)

Außerdem von R. A. Salvatore:

Star Wars: Episode I–III. Die dunkle Bedrohung – Angriff der
Klonkrieger – Die Rache der Sith (37630)
Der Speer des Kriegers/Der Dolch des Drachen/Die Rückkehr
des Drachenjägers. Drei Romane in einem Band! (24314)

Weitere Titel in Vorbereitung

Besuchen Sie uns auch auf www.facebook.com/blanvalet und
www.twitter.com/BlanvaletVerlag



R.A. SALVATORE

DIE VERGELTUNG DES EISERNEN ZWERGES

Roman

Aus dem Englischen
von Imke Brodersen


Das Buch der Gefährten
III



blanvalet

Die amerikanische Originalausgabe erschien 2015
unter dem Titel »Companions Codex 3. The Vengeance of the
Iron Dwarf« bei Wizards of the Coast, Renton, USA.

Sollte diese Publikation Links auf Webseiten Dritter enthalten,
so übernehmen wir für deren Inhalte keine Haftung, da wir uns
diese nicht zu eigen machen, sondern lediglich auf deren Stand
zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung verweisen.

 Dieses Buch ist auch als E-Book erhältlich.



Verlagsgruppe Random House fsc® N001967

1. Auflage

Copyright der Originalausgabe © 2015

by Wizards of the Coast LLC 2015

FORGOTTEN REALMS, NEVERWINTER,
DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST
and their respective logos are trademarks of Wizards
of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries.

© 2015 Wizards of the Coast LLC. Licensed by Hasbro.

Published in the Federal Republic of Germany

by Blanvalet Verlag, München,

Neumarkter Str. 28, 81673 München

Copyright der deutschsprachigen Ausgabe © 2018

by Blanvalet in der Verlagsgruppe Random House GmbH,

Neumarkter Str. 28, 81673 München

Redaktion: Alexander Groß

Umschlaggestaltung: © by Isabelle Hirtz, Inkcraft,

nach einer Originalvorlage von Wizards of the Coast LLC

Umschlagillustration: Tyler Jacobson

HK · Herstellung: sam

Satz: omnisatz GmbH, Berlin

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany

ISBN 978-3-7341-6136-0

www.blanvalet.de

Prolog

Schon die Begrüßung am unterirdischen Westtor der Zitadelle Felbarr am ersten Tag des zweiten Zehntags im elften Zwergenmonat Uktar verriet den Ernst der Lage. Im Oberen Surbrintal war der erste Schnee gefallen, dessen weiße Decke sich auf die Hänge der Rauvin-Berge über der Zwergenfestung legte. Doch noch immer machten die Ork-Horden, die inzwischen in den Ruinen der mächtigen Stadt Sundabar und im geplünderten Nesmé hausten, die das standhafte Silbrigmond belagerten und die rund um die Zwergenzitadellen Mithril-Halle, Felbarr und Adbar kampferten, keinerlei Anstalten, sich nach Burg Todespfeil oder an sonstige Orte innerhalb der anerkannten Grenzen des Todespfeil-Reichs zurückzuziehen.

Auch das weit verzweigte Tunnelnetz des Unterreichs blieb nicht von der Invasion verschont, wie die Abordnung aus Mithril-Halle auf ihrem Weg zu der Ratssitzung festgestellt hatte, die in der Zitadelle Felbarr stattfinden sollte. Fast den ganzen Monat Marpenoth und bis in den Uktar hinein hatte sich die Zwergenlegion um König Connerad Starkamboss und seine berühmten Begleiter jede Wegstrecke freikämpfen müssen – Gebiete, die von den Zwergen aus Mithril-Halle und Felbarr schwer befestigt, gut gesichert und regelmäßig mit Nachschub beliefert wurden.

Die unterirdische Reise zu den Hallen von König Eme-

rus Kriegerkron war lang gewesen, doch nun war Emerus persönlich erschienen, um die Zwerge aus Mithril-Halle willkommen zu heißen. Sie waren seit einem Zehntag überfällig. Dafür gab es jedoch Erklärungen, und die tatsächliche Ankunft war rechtzeitig bekannt gegeben worden, denn die kunstfertigen Zwerge der Silbermarken hatten ihre Verbindungstunnel mit intelligenten Kommunikationssystemen ausgestattet. Mithilfe von Wandschleudern ließen sich Botschaften weitergeben, die in hohlen Geschosshülsen durch lange Tunnel sausten, bis der nächste Wachposten sie aufsammelte, sie in seine eigene Maschine lud und weiterfliegen ließ. Solange nicht ein ganzer Abschnitt der gesicherten Tunnel von den Orks und ihren Verbündeten überrannt wurde, konnte eine Botschaft von König Connerad an König Emerus die zweihundert Meilen auf diese Weise in wenigen Tagen zurücklegen.

»Sei mir gegrüßt, König Connerad!«, sagte Emerus, während er den Regenten unter dem Jubel seiner Untertanen am Tor zur Zitadelle Felbarr in die Arme schloss. »Wir haben uns wirklich Sorgen gemacht, mein Freund.«

»Ja, das Ungeziefer entdeckt allmählich unsere Hauptstraße und wagt sich an allen Ecken vor«, erwiderte Connerad. »Meine Jungs und ich mussten hin und wieder haltmachen und Unterstützung leisten. Wobei unsere Krieger da unten es sicher auch ohne uns geschafft hätten, aber wir wollten natürlich gern mal ein paar Orks verprügeln.«

Das brachte die Zwerge auf beiden Seiten zum Jubeln.

»Ja, und die Versammlung, um die du gebeten hast, kann ruhig warten, bis ein paar Orks erledigt sind«, pflichtete Emerus ihm bei. »Du hast mich und meine Adbar-Zwerge durchaus damit überrascht, nachdem da draußen so viele schlechte Nachrichten umhergeistern.«

Connerad nickte und zog seine Panzerhandschuhe aus.

»Hab ein paar Leute dabei, die dir bekannt sein sollten«, erklärte er. »Sobald du die Wahrheit weißt, wirst du verstehen, warum ich uns alle zusammengerufen habe.«

Jetzt nickte auch Emerus und warf neugierig einen Blick zu den anderen, die hinter Connerad noch draußen im Durchgang warteten, wo der Fackelschein sie nicht erreichte. Connerad folgte seinem Beispiel und schaute sich um. Zufrieden grinsend winkte König Connerad den abtrünnigen Drow, Drizzt Do'Urden, zu sich.

»Nun, ich gehe davon aus, dass du den hier kennst«, sagte Connerad, als Drizzt vortrat und sich vor dem alten König Emerus verbeugte.

»Drizzt Do'Urden«, stellte Emerus fest. »Dein letzter Aufenthalt in den Silbermarken ist viele Jahre her, alter Freund von König Bruenor.«

»Zu lange, scheint mir«, erwiderte der Drow, und Emerus schüttelte ihm erfreut die Hand. Die merkwürdige Art und Weise, mit der Emerus ihn als Freund von Bruenor bezeichnet hatte, war weder Drizzt noch Connerad entgangen.

»Diese Drow, die die Orks anführen, behaupten ...«, begann Emerus.

»Dass sie aus meinem Haus sind, ja«, unterbrach ihn Drizzt. »Allerdings melde ich Bedenken an. Es gibt kein Haus Do'Urden, lieber König Emerus, oder zumindest weiß ich seit vielen Jahrzehnten nichts mehr von einem Haus Do'Urden.«

»Du bestreitest also, mit diesen Drow verwandt zu sein?«

»Verwandtschaft ... mag sein«, antwortete Drizzt achselzuckend. »Ich bestreite, von diesem Angriff vorab gewusst zu haben, falls es das ist, worauf du hinauswillst.«

»Und du bestreitest, dass du persönlich hierhergeschickt

wurdest, um das Todespfeil-Reich zu gründen und uns am Ende den derzeitigen Krieg zu bescheren?«, fragte der alte Zwergenkönig. Noch immer hielt er Drizzts Hand fest, ja, er drückte sie eher noch fester, als wäre der Handschlag eine ebensolche Prüfung wie seine unverblümten Fragen.

»Ach, halt einfach den Mund!«, knurrte eine Stimme von hinten, die sowohl Drizzt und Connerad als auch König Emerus und der alte Narbendain, der hinter dem König von Felbarr stand, gut kannten. Alle sahen zu dem jungen Zwerg mit dem feuerroten Bart hinüber, der jetzt zwischen den anderen hervortrat.

»Klein Arr-Arr!«, begrüßte Narbendain den frechen jungen Krieger halb überrascht, halb tadelnd.

Der Zwerg trat vor, als würde er König Emerus am liebsten die Faust in das alte Gesicht rammen, bis Connerad ihn zurückrief. »Das ist nicht der passende Zeitpunkt, Meister Reginald Rundschild!«

Der junge Zwerg blieb stehen. Er stemmte die Hände in die Hüften und sah zu Drizzt. Auf sein Nicken hin, zog er sich in die Gruppe zurück, wo er neben einer Menschenfrau mit hellem Haar stehen blieb.

Narbendain funkelte den Burschen weiterhin finster an, flüsterte aber den anderen Umstehenden zu: »Immer mit der Ruhe, Meister Do'Urden. Außerhalb der Menschenstädte denkt niemand schlecht von König Bruenor und seinen alten Freunden.«

»Bring deine Jungs herein«, gebot Emerus Connerad. »Allesamt. Wir zeigen euch eure Zimmer und erweisen euch allen Felbarrs volle Gastfreundschaft, so viel steht fest.«

»Zeigt meinen Jungs ihre Räume«, erwiderte Connerad. »Mich und ein paar andere solltet ihr lieber gleich zur Versammlung führen. Ich habe viel zu berichten, und das dul-

det keinen Aufschub. Ruft König Harnoth und seine Männer und lasst uns beraten.«

König Emerus schüttelte den Kopf. »König Harnoth ist nicht gekommen«, sagte er.

Connerad riss die Augen auf. »Ich hatte euch alle hergebeten ...«

»Er hat Gesandte geschickt«, erklärte König Emerus. »Und die lasse ich jetzt rufen.« Er nickte Narbendain zu. »Führt Connerad und diejenigen, die er mitnehmen will, zu Tisch.«

Franko Olbert stolperte keuchend auf den dicken Baumstamm zu. Er wagte einen Blick über das verschneite Feld zur fernen Stadtmauer. Dort hatte er einen Großteil seines Lebens verbracht.

Doch obwohl die Silhouette von Nesmé ihm bestens vertraut war, konnte Franko in diesem Ort der Verwüstung nicht mehr seine Heimat sehen. Seit die Orks gekommen waren. Seit die Drow gekommen waren.

Seit Herzog Tiago Do'Urden gekommen war.

Er lief wieder los. Er wollte zu den Uthgart-Stämmen, um eine Armee auszuheben, die es diesem Monstergesindel heimzahlen sollte. Seine Mutter war eine Uthgart-Frau gewesen. Er kannte ihre Sprache, ihre Sitten, ihren Stolz. Die Barbaren würden nicht dulden, dass die Orks und Dunkelelfen so dicht an ihren Grenzen eine Stadt besetzten.

Franko huschte von einem Baum zum nächsten, bis er schließlich zu einem nahen Wäldchen hinüberhastete. Er hielt inne, als er eine menschliche Gestalt mit dem Gesicht nach unten auf dem Boden liegen sah. Der Gefallene trug eine Rüstung, einen richtigen Plattenpanzer mit geschlossenem Helm wie ein Ritter aus Immerlund.

Der Flüchtling zögerte. Er blickte sich vorsichtig um. Es waren keine Kampfspuren erkennbar, dennoch war der Mann offensichtlich tot. Er rührte sich nicht, sondern lag verkrümmt im Schnee, so reglos, wie Franko es viel zu oft gesehen hatte, seit die Monsterhorden sich über Nesmé ergossen hatten.

Weil er niemanden entdecken konnte, schob er sich langsam auf den toten Ritter zu. Zaghafte griff er nach seinem Arm und drehte ihn ein Stückchen um, bis er ihm ins Gesicht sehen konnte.

Der Anblick ließ ihn erschauern. Ein Auge war herausgepickt, und mehr als die Hälfte des Gesichts hing zerfetzt herunter. Franko ließ den Toten wieder in den Schnee sinken. Dann hockte er sich hin und atmete tief durch, um sich zu sammeln.

Er bemerkte das Schwert des Mannes, das an einer Hüfte hervorragte, und zog es leise aus der Scheide. Franko war ein erfahrener Krieger, ein Reiter von Nesmé. Mit Waffen kannte er sich aus, und das war eine gute Klinge. Es war auch eine gute Rüstung, wie ihm auffiel, und der Mann hatte beinahe seine Statur.

»Danke, Bruder«, sagte er respektvoll, ging noch einmal hin und begann, ihn auszuplündern.

Mit jedem Teil, das er anlegte – Beinschienen, Brustpanzer, Schulterstücke –, wuchs Frankos Zuversicht. Schließlich schnallte er mit einem Stoßseufzer den Schwertgurt um. Wenn seine Verfolger ihn jetzt aufspürten, würde er wenigstens als Krieger sterben! Mehr konnte Franko sich kaum wünschen, nachdem er die grausamen Hinrichtungen miterlebt hatte, die der tyrannische Herzog Tiago in Nesmé anordnen ließ. Die ganze Stadt stank nach aufgeblähten Leichnamen.

»Ich sollte dich begraben, mein Freund, aber ich habe

keine Zeit«, flüsterte er. »Bitte verzeih mir, dass ich dich den Krähen überlasse. Bitte verzeih mir, dass ich dein Schwert geraubt habe. Ich würde dich niemals deiner Ehre berauben.«

Er kniete nieder und sprach ein Gebet der Uthgart-Barbaren für die Seele des Toten, ehe er langsam und voller Respekt auch den Helm von dem aufgerissenen Kopf löste.

Doch noch ehe Franko die Hände zurückzog, bemerkte er, dass hier etwas nicht stimmte.

Er setzte den Helm auf und kam eilig hoch, um von hier zu verschwinden, blieb dann aber doch noch einmal stehen. Verwundert drehte er sich um.

Irgendetwas nagte an ihm. Etwas kam ihm bekannt vor. Die Wunden am Rücken?

Erneut wandte er sich dem Toten zu. Dieses Mal unterdrückte er seinen Widerwillen und betrachtete den armen Kerl eingehend. Während des Ausziehens hatte er die Leiche umgedreht, sodass das zerfetzte Gesicht deutlich zu sehen war.

»Marquen?«, keuchte er. Ein genauerer Blick bestätigte seinen Verdacht. »Marquen«, wiederholte er. Das hier war unzweifelhaft der Krieger Marquen von Silbrigmond, der vor zehn Jahren nach Nesmé gezogen war. Der erste Schock wich rasch der Verwirrung. Franko hatte Marquen sterben sehen, erst vor einem Zehntag, im Rahmen einer Hinrichtung auf dem Marktplatz von Nesmé.

Sie hatten Marquen an zwei Pfähle gebunden, wo ihn Tiagos Frau gnadenlos ausgepeitscht hatte. Unter Frankos Augen hatte die bösertige Herzogin Saribel Do'Urden die furchtbare Schlangenpeitsche ihr grausames Werk verrichten lassen. Wieder und wieder hatten die Schlangen Marquens Hemd zerrissen, sein Fleisch zerfetzt und ihr brennendes Gift in seinen Körper gejagt.

Das hier war sein blutiges, zerlöcheres Hemd. Franke brauchte die Fetzen nicht wegzuziehen, um zu wissen, welche Wunden die Vipern hinterlassen hatten. Ja, das war Marquen. Und Franko hatte ihn sterben sehen.

Doch wie kam er hierher in den Schnee, eine Meile vor der Stadt, mit Rüstung und Schwert?

»Bei den Göttern«, flüsterte Franko, als es ihm dämmerte. Wieder schnellte er hoch. Diesmal rannte er um sein Leben.

Er näherte sich einer kleinen Schlucht, wagte jedoch nicht, langsamer zu werden.

Bis er plötzlich blind war.

Nein, nicht blind, registrierte Franko, während er den Halt verlor und beim Absturz aus der magischen Kugel der Finsternis entkam.

Er fühlte, wie seine Schulter aus dem Gelenk sprang, als er ungebremst auf Steinen aufkam, richtete sich jedoch sofort auf und warf sich mit Wucht gegen einen Baum, um das Gelenk wieder in die richtige Position zu bringen. Die aufkommende Übelkeit und die Sterne vor den Augen ignorierte er. Dafür hatte er keine Zeit.

Franko hatte in der Tat keine Zeit mehr, wie ihm bewusst wurde, als er herumfuhr. Vor ihm stand eine kleine, aber gefährliche Gestalt, die recht belustigt wirkte.

Herzog Tiago von Nesmé.

Lächelnd hob der Drow, an dessen linkem Unterarm der kleine, durchsichtige Schild hing, die Hände und begann zu klatschen.

»Du hast dich tapfer geschlagen, *Iblith*«, stellte Tiago fest. »Du bist weiter gekommen, als ich erwartet hatte. Eine angenehm spannende Jagd, wenn man bedenkt, dass meine Beute nur ein jämmerlicher Mensch war.«

Franko sah sich um, denn er rechnete mit Ork-Schützen

oder einem Riesen mit einem Felsen in den Händen. Oder anderen Drow.

»Nur ich bin hier«, versicherte ihm Tiago. »Wen bräuchtest du sonst noch?« Und dabei breitete er die Arme aus.

Da sprang Franko vor, um dem grausamen Drow den Kopf abzuschlagen.

Doch Tiago riss den Schild hoch, dessen Rand wie eine Spirale rotierte und mit jeder Umdrehung größer wurde. Dahinter duckte sich der Drow problemlos vor dem Angriff weg.

Und schon zuckte sein Schwert heraus, so schnell, dass Franko weder die Bewegung registrierte noch auch nur hörte, wie das Sternenschwert aus seiner Scheide glitt.

Er fühlte lediglich, wie die Spitze in seinen Oberschenkel stach, verzog das Gesicht und sprang zurück. Geduckt zog er sein Schwert quer vor dem Körper entlang, um den Feind in Schach zu halten.

Tiago allerdings griff gar nicht an, sondern umkreiste Franko leichtfüßig knapp außer Reichweite.

»Kämpfe«, forderte der Drow den Mann auf. »Ich bin allein. Es sind keine Freunde von mir in der Nähe. Nur ich stehe zwischen dir und der Freiheit. Nur Tiago.«

»Ist das für dich ein Spiel?«, fauchte Franko ihn an, stürmte vor und hackte mit dem Schwert nach ihm, blieb jedoch im letzten Moment stehen und nutzte den Schwung zum Zustechen – aus seiner Sicht ein schlaues Manöver.

»Was sonst?«, lachte Tiago hinter ihm. Irgendwie war er Frankos Angriff so komplett entgangen, dass dessen Schwert jetzt weiter von Tiagos Fleisch entfernt war als vor diesem Vorstoß.

Franko fuhr sich mit der Zunge über die Lippen. Das war nicht sehr vielversprechend.

»Nur ich«, höhnte Tiago, während er zurücktänzelte.

Jetzt bewegte sich auch Franko im Kreis und prüfte die Umgebung auf Vorteile, die das Gelände, die Bäume oder die Steine ihm verschaffen mochten.

»Fühlst du dich ungerecht behandelt, Mensch?«, fragte Tiago. »Ich habe dir sogar eine gute Ausrüstung und Waffen verschafft! Ich hätte dich auch erschlagen können, als du den Toten ausgeraubt hast. Ich hätte deine Flucht aus Nesmé verhindern können – schließlich wurdest du von einem Dutzend Bogenschützen beobachtet. Sie hatten dich schon im Visier, als du dich durch den Riss in der Wand gezwängt hast. Ich habe sie aufgehalten. Du hattest deine Chance. Jetzt musst du mich nur noch besiegen. Du bist doppelt so groß wie ich, da sollte das doch kein Problem sein.«

Seine Stimme verriet keine Regung, und er geriet nicht aus der Fassung, als Franko mitten in seiner Ansprache mit aller Kraft angriff, um den zierlichen Drow mit Schlägen und Stichen zu überwältigen.

»Wobei ich zugeben muss, dass du etwas tapsig bist«, fügte Tiago hinzu. Diesen letzten Satz sprach er hinter Franko. Das Schwert des Drow versetzte dem Mann einen schmerzhaften Schnitt am Unterschenkel.

Franko fuhr herum, schlug zu und geriet ins Wanken. Er sprang auf den anderen Fuß, weil sein verletztes Bein heftig schmerzte.

Tiago schnellte vor, stieß mit dem Schwert nach Franko, drehte sich ein wenig zur Seite, um der verzweifelten Parade zu entgehen, und traf den Mann durch den Spalt zwischen Brustpanzer und Schulterschutz in die Schulter. Die Klinge zuckte zurück und wieder vor, stach ein zweites Mal in dieselbe Stelle, und als Franko seine brennende Schulter mit aller Macht zu schützen versuchte, führte der Drow Vidrinath in die andere Richtung und erwischte

Franko in dem Spalt zwischen dem rechten Schulterschutz und dem Brustpanzer.

Der Mann wich zurück, wobei er wild sein Schwert schwenkte, um den Drow abzuwehren, der ihm allerdings gar nicht folgte. Sobald Franko das Gewicht auf sein aufgerissenes Bein verlagerte, stolperte er und kippte nach hinten. Hektisch versuchte er, sich aufzurichten, und hieb mit dem Schwert um sich, damit der Drow nicht näher kam.

Der hingegen stand immer noch an derselben Stelle, wo er auf Franko losgegangen war.

Hart und entschlossen starrte der Kämpfer ihn an. Er kam wieder auf die Füße, denn nun hasste er den Drow noch mehr als zuvor. Tiago spielte mit ihm. Er verhöhnte ihn, indem er seinen Vorteil nicht ausnutzte.

Übertrieben selbstsicher!

Innerlich rief Franko sich zur Ordnung. Er hatte sein Blatt überreizt. Vielleicht lag es am Größenunterschied, auf den Tiago hingewiesen hatte. Vielleicht hatte auch Frankos inständiger Hass auf diesen Tyrannenfürsten sein Urteilsvermögen getrübt. Er wusste, dass er eigentlich weitaus besser kämpfte, als er bisher gezeigt hatte. Er war ein Reiter von Nesmé und gut ausgebildet. Er würde sich nicht seinem Zorn ergeben.

All dies sagte er sich, während er im Geiste die Manöver des Drow noch einmal durchging. Schließlich nickte er wortlos, denn nun wusste er, wie er diesem erfahrenen Schwertkämpfer begegnen musste.

Langsam näherte er sich seinem Feind.

Tiago blieb stehen. Seine linke Hand ruhte auf seiner Hüfte, seine Schwertspitze wies rechts neben ihm zu Boden.

Tiagos Haltung lud geradezu zum Frontalangriff ein.

Diesmal jedoch zügelte sich Franko, rückte mit Bedacht vor und gab sich keine Blöße. Jetzt begriff er, dass Tiagos scheinbar so nachlässiger Stand trog. Der Drow war einfach zu schnell für einen offenen Schlag, und die Verlagerung nach vorn würde Franko nur eine weitere Wunde eintragen.

Aber jetzt wusste er das.

Mit einem exakt bemessenen Stoß fuhr sein Schwert nach vorn. Zäh und ungefährlich.

Zu zäh, dachte Franko.

Zu langsam.

Und seine Arme waren so schwer.

Das verstand er nicht. Er wusste nicht, dass Tiagos Schwert auch den Namen Wiegenlied trug, und ebenso wenig wusste er, dass jeder Treffer Schlafgift in seine Adern gepumpt hatte.

Franko wusste nur, dass er träge wurde. Deshalb stieß er sein Schwert erneut nach vorn, um den Drow zurückzuhalten, bis er verstand, was hier los war.

Der Drow war verschwunden.

Hinter sich hörte Franko ein Lachen, fuhr so schnell herum, wie es ihm möglich war, und schwang dabei sein Schwert.

Es schaffte nur eine halbe Umdrehung, mehr nicht, denn diesmal hatte Vidrinath plötzlich und grausam zugeschnappt.

Frankos Schwert segelte durch die Luft, noch umfasst von der abgehackten Hand. Mit einem Aufschrei riss der entsetzte Mann den blutigen Armstumpf an den Körper und umklammerte sein Handgelenk.

»Lauf«, forderte Tiago ihn spöttisch auf und stach erneut nach ihm, diesmal in den Rumpf. »Flieh, du Dummkopf!«

Abermals stach er auf Franko ein. Der Mann lief los, und Tiago folgte ihm dichtauf. Immer wieder stach er schmerzhaft zu. Dann war der Drow neben ihm, verhöhnte ihn, verletzte ihn etliche Male, allerdings nie so tief, dass die Wunde ihn umgebracht hätte.

In größter Verzweiflung warf Franko sich auf den Drow. Der aber war zu schnell, stellte ihm ein Bein und ließ ihn unsanft zu Boden gehen.

Und schon schlug Vidrinath zu. Diesmal flog ein großes Stück von Frankos Ohr in den Wald.

Der Mann schrie seine Wut und seinen Schmerz hinaus, kam aber störrisch wieder auf die Beine und stolperte davon.

Erneut hielt Tiago mit ihm Schritt.

»Heda, Mensch«, sagte der Drow. »Du, ja, du, du Trottel!« Sein Schwert tippte Franko auf die Schulter, diesmal jedoch, ohne ihn zu verletzen. Es zeigte nach vorn. »Siehst du die Lichtung dort? Hinter der Birke? Lauf, du Narr. Wenn du es bis dorthin schaffst, lasse ich dich in Ruhe.«

Und damit verpasste er Franko mit der flachen Klinge einen Klaps.

»Aber du bist ja so müde«, spottete Tiago, der so nahe hinter dem Mann blieb, dass er ihn jederzeit hätte erstechen können. »Deine Beine sind schwer. Wie schade, du kannst dich kaum noch aufrecht halten. Zu dumm, dann muss ich dich eben doch töten!«

Wieder stach er Franko in den Oberkörper, aber dieses Mal vollzog er dabei eine schmerzhaft Drehung mit der Klinge.

Tiagos Lachen verfolgte sein Opfer.

Doch jetzt hatte Franko eine Idee. Womöglich durchschaute er den sadistischen Drow inzwischen ein wenig.

Er wurde noch langsamer und ließ sich bei jedem Schritt etwas zur Seite fallen. Vermutlich würde Tiago ihn erst in letzter Sekunde töten, ehe er die Birke erreichte. Diese Erkenntnis nutzte er, um der Verfolgung einen neuen Rhythmus zu geben.

Er bekam noch einige Stiche, aber immer nur oberflächlich, nichts wirklich Gefährliches. Nur schmerzhaft. Dennoch blieb er bei seiner List. Die Birke war schon ganz nah.

Franko stolperte, schien zu stürzen, aber dann schnellte er plötzlich los und zwang seinen trägen Körper mit einem letzten Aufbäumen, ihn an der Birke vorbei auf die Lichtung zu tragen.

Dort rollte er auf den Rücken und rechnete damit, den tückischen Drow über sich zu sehen. Jetzt würde er sterben. Zu seiner Überraschung war Tiago allerdings nicht auf die Lichtung getreten.

»Guter Zug!«, sagte der selbst erklärte Fürst von Nesmé und hob sein Schwert zum Gruß.

»Komm schon!«, brüllte Franko ihm zu. Sicher war das nur eine weitere grausame Verhöhnung.

»Ich stehe zu meinem Wort, Trottel«, erwiderte Tiago. »Schließlich bin ich ein Drow von königlichem Blut. Ich habe dir versprochen, dich nicht länger zu jagen, und dabei bleibe ich. Mein Schwert wird dich verschonen, auch wenn ich davon ausgehe, dass du im Wald deinen Wunden erliegst. Wenn nicht, wirst du natürlich zurückkommen, zusammen mit einer kläglichen Armee. Dann sehen wir uns wieder, und ich bringe die Sache zu Ende. Beim nächsten Mal fange ich mit deinen Augen an. Dann siehst du den nächsten Schlag nicht kommen. Aber hören wirst du mich, und diese Stimme – meine Stimme – wird dir Angst einjagen, denn sie kündigt an, dass Vidrinath sich in dein bloßes Fleisch bohrt.«

Sein grausames Lachen hallte in Franko nach, als dieser über das weite Feld davonstolperte. Immer wieder sah der Mann sich um. Tiago verfolgte ihn nicht.

Da wandte er sich entschlossen nach vorn. Er würde die Uthgart finden, und dann ...

Vor ihm brach der Boden auf, und aus dem Schnee tauchte ein Ungeheuer auf, strahlend weiß und kälter als der Winter selbst.

»Zu dumm«, klagte Tiago hinter ihm. »Hatte ich dir nicht gesagt, dass mein Drache wartet?«

Franko schrie auf und spürte die Wärme seines eigenen Urins an seinem Bein, als die furchtbaren Kiefer sich weit öffneten und Zähne wie Speere sich um ihn schlossen. Er wurde in die Luft gerissen und hing dabei quer im Drachenmaul – auf der einen Seite baumelten die Beine heraus, auf der anderen Kopf und Schultern.

Er hörte nicht auf zu schreien, aber der Drache biss nicht zu. Oder vielleicht hatte er längst zugebissen, und Franko war schon tot, hatte es nur noch nicht bemerkt? Er wusste es nicht.

»Ich finde das wirklich lustig«, flüsterte Tiago ihm ins Ohr.

Der Schock, seine Stimme aus dieser Nähe zu hören, riss Franko so aus seiner Panik, dass er sich umdrehte und dem Drow in die Augen starrte.

Da stieß das Schwert mit chirurgischer Präzision vor. Frankos rechtes Auge landete in der wartenden Hand des Drow.

»Lieber Arauthator«, sagte der Drow zu dem Drachen. »Bitte beiß ihn nicht tot. Nein, schluck den stolzen Kerl am Stück herunter, damit er in deinen Bauch gepresst wird, wo deine Säfte ihn gründlich zersetzen können.«

Der Drache stieß ein langes, tiefes Grollen aus.

»Er hat kein Schwert, versprochen!«, versicherte Tiago dem Ungetüm.

Da riss der Drache den Kopf in die Höhe und verschlang den armen Franko, der hilflos den Drachenschlund hinunterglitt.

»Ich komme mir vor wie eine Schlange, nicht wie ein Wurm!«, schimpfte Arauthator.

»Zappelt er noch?«, fragte der Drow.

Der Drache horchte in sich hinein. »Ich glaube, er wimmert vor sich hin.«

»Gut, gut«, sagte Tiago.

»Seid Ihr mit Eurem kindischen Spiel fertig, Gatte?«, fragte eine andere Stimme.

Tiago drehte sich um und sah Saribel entgegen. »Ich muss mein Vergnügen suchen, wo ich kann«, erwiderte er. »Wie gern würde ich auf dem Alten Weißen Tod über Silbrigmond hinwegfegen und die Narren dort mit Steinen bewerfen! Wie gern würde ich Immerlund angreifen!«

»Könnt Ihr aber nicht!«, herrschte Saribel ihn an. Das war unbestreitbar, denn ihre Befehle stammten von Oberinmutter Quenthel Baenre persönlich.

Sie hatten in dem bisher eroberten Land und ihren Feldlagern zu bleiben. »Lasst die Bewohner der Silbermarken hoffen, dass der Frühling besser wird«, hatte Oberinmutter Quenthel verfügt.

Was das bedeutete, wussten Tiago und auch Saribel nur zu gut. Die Oberinmutter wollte sicherstellen, dass kein weiteres Königreich jenseits von Luruar, der Allianz der Silbermarken, in diesen Krieg eintrat. Nur hier im Norden konnten die Drow Angst und Schrecken verbreiten. Für mehr als die paar Reiche, über die ihre Ork-Truppen

bereits hergefallen waren, hatten sie keine entbehrlichen Soldaten.

Niemand würde für Luruar eine Armee ausheben und in den Kampf ziehen. Hier winkte kein glorreicher Sieg, es gab keine dauerhaften Landgewinne, keine Eroberungen. Zumindest nicht auf dem Schlachtfeld. Darum war es bei diesem Feldzug auch nie gegangen.

»Wir haben sie an den Rand des Untergangs gebracht. Sollen sie sich ruhig freizappeln«, sagte Tiago, um mit einem Blick auf den Drachen hinzuzufügen: »Im Gegensatz zu diesem hier.«

Arauthator lachte – ein ungewohntes, erschreckendes Poltern –, dann rülpste er. Tief aus seinem Inneren drang ein erstickter Schmerzensschrei ohne jede Hoffnung.

»Es geht nicht um den Sieg«, murrte Tiago.

Saribel musterte ihn herablassend. »Was wäre denn ein Sieg?«, sagte sie.

»Es geht darum, dass Oberinmutter Quenthel ihre Position in Menzoberranzan stärkt«, überlegte Tiago.

»Wäre Euch etwas anderes lieber? Sie ist unsere Wohltäterin, der Sinn unserer Existenz. Haus Do'Urden ist ebenso das Haus der Oberinmutter wie die Hallen von Haus Baenre, die Ihr als Kind durchstreift habt.«

Tiago fluchte in sich hinein und drehte sich weg. Er war voller Blutdurst, sehnte sich nach Sieg und Ruhm, und die dümmlichen Jagdspielchen, die er sich mit den Gefangenen von Nesmé gönnte, wurden mit jedem qualvollen Tod seiner Opfer langweiliger.

»Den Sieg haben wir bereits errungen«, sagte Saribel.

»Quenthel schon!«, fauchte Tiago, anstatt den Namen korrekt auszusprechen. Als Saribels Hand die Peitsche zückte, erbleichte er, und zugleich erinnerte ihn das zahnbewehrte Maul von Arauthator an seiner Seite unüberseh-

bar daran, dass das Wort der Oberinmutter – und somit auch das Wort ihrer Priesterinnen – mehr galt als die Wünsche des Herzogs von Nesmé.

»Oberinmutter Quenthel«, ergänzte er und schlug die Augen nieder. Insgeheim jedoch schwor er sich, dass er Saribel auf der Stelle umbringen würde, wenn sie ihn jetzt mit der Peitsche strafte. Hoffentlich wäre er mit der Hexe fertig, bevor ihn der Drache fraß! In diesem Fall – wenn Saribel als einzige Zeugin tot wäre – konnte er den großen Arauthator vielleicht überzeugen, dass es alles erheblich verkomplizieren würde, wenn dieser ihn fraß.

Aber der Schlag von Saribels Peitsche blieb aus.

»Seid guter Dinge, Mann, denn auch wir haben gesiegt!«, sagte Saribel und steckte die Waffe wieder ein.

Tiago blickte auf und knurrte: »Man wird uns bald zurückrufen.«

Sie nickte. »Und schon jetzt können wir in Ehren in die Stadt zurückkehren, als Helden von Menzoberranzan, um als Sieger in einem glorreichen Feldzug unseren Platz als Adlige von Haus Do'Urden einzunehmen.«

Tiago wollte etwas erwidern, stockte jedoch, als er ihren freudig-beschwingten Tonfall registrierte. Er riss die Augen auf, denn nun war ihm alles klar. »Ihr wollt ihren Platz einnehmen«, stellte er fest. »*Darthiir*, Oberinmutter von Haus Do'Urden. Ihr geht davon aus, dass ...«

Fassungslos nahm er wahr, dass Saribel diese Aussage keineswegs bestritt. Und als er darüber nachdachte und sich die gebrochene Dahlie vor Augen führte, wurde ihm bewusst, dass auch er zu keinem anderen Schluss kam. Alles lief darauf hinaus. Denn Dahlie war *darthiir*, sie kam von der Oberfläche, und ihre Ernennung zur Oberinmutter von Haus Do'Urden war lediglich ein grausamer Scherz, den Oberinmutter Quenthel dem herrschenden Konzil

aufgezwungen hatte. Die Besetzung war ein Affront gegen die strenge Tradition der Drow mit ihrem grenzenlosen Hass auf die Oberflächenelfen. Quenthel hatte Dahlia einzig und allein deshalb gewählt, um zu demonstrieren, dass sie es konnte, und um den anderen Oberinmüttern in aller Deutlichkeit zu zeigen, dass sie nichts dagegen tun konnten.

Womit tatsächlich nur logisch wäre, dass Saribel, die edle Tochter des Hauses Xorlarrin, den Ratssitz von Haus Do'Urden übernehmen würde, sobald die dreckige Dahlia nicht länger nützlich war.

»Du passt wahrlich gut in die Linie der Heldenhammer-Könige«, sagte Narbendain auf dem Weg in den Thronsaal der Zitadelle Felbarr zu König Connerad. Zu Connerads Gefolge zählten Generalin Dagnabbet und Bungalow Thump, dazu Klein Arr-Arr und ein zäher Zwerg mit schwarzem Bart, den Narbendain nicht kannte.

Aber auch Drizzt Do'Urden und eine Menschenfrau.

»Ihr dickköpfigen Heldenhammers habt euch doch nie mit euresgleichen begnügt«, stichelte Narbendain. »Nicht einmal, als der alte König Bruenor sich Mithril-Halle zurückholte. Als sie es fanden, war er der einzige Zwerg in der Gruppe!«

Connerad lachte über den gutmütigen Seitenhieb, doch er wusste, wie viel Wahrheit darin steckte. Vor hundert Jahren war Connerads eigener Vater, der große Banak, nach Bruenors Tod in der Schlacht als Statthalter übergegangen worden. Statt seiner hatte Bruenor die Herrschaft über Mithril-Halle einem Halbling übertragen.

Einem Halbling! Obwohl eine ganze Armee hochverdienter Zwerge bereitstand!

Den Seitenblick auf den Zwerg, der in Wahrheit Brue-

nor war, konnte sich Connerad nicht verkneifen. Banak Starkamboss hatte die ganze Geschichte abgetan, den Stich eingesteckt und seinen Sohn daran erinnert, dass Regis schon viele Jahre Bruenors Freund und Vertrauter war. Der Halbling kannte das Herz des alten Zwerges besser als jeder andere.

Der junge Zwerg in der Gruppe registrierte Connerads Blick und zwinkerte ihm verständnisvoll zu, und da verpuffte der kleine Anflug von Ärger. Am Ende hatte Bruenor seinen Vater und die ganze Familie Starkamboss damit geehrt, dass er sie auf den Thron von Mithril-Halle gesetzt hatte.

»Und was ist mit dir, Klein Arr-Arr?«, sagte Narbendain, als sie in den großen Saal traten. »Scheint, als hättest du etwas aus dir gemacht. Sitzt du bei den Heldenhammers oder bei deinen eigenen Leuten aus Felbarr? Und wann gehst du und besuchst deine gute Mutter, Uween? Weiß sie überhaupt schon, dass du hier bist? Hast du ihr Bescheid geben lassen?«

Der junge Zwerg nickte. »Heldenhammers«, antwortete er knapp. »Da gehöre ich hin.«

»Deine Mutter wäre sicher anderer Meinung«, sagte Narbendain.

»Meine Mutter wird noch so einiges begreifen müssen, so viel steht fest«, schnaubte der junge Rotbart mit Nachdruck.

Die sieben Vertreter von Mithril-Halle nahmen die ihnen zugewiesenen Plätze an dem dreieckigen Tisch ein, den König Emerus eigens für die Zusammenkünfte der drei Zitadellen hatte bauen lassen. Generalin Dagnabbet, Bungalow Thump und Bruenor saßen rechts von Connerad, Athrogate, Drizzt und Catti-brie links von ihm.

Bald darauf traf König Emerus ein und setzte sich zwischen Narbendain und Parson Glaive. Zuletzt folgte die

Delegation aus Zitadelle Adbar, sechs Zwergenoffiziere unter der Führung des ungestümen Oretheo Spikes von den Wildzwerge, den dortigen Schlachtenwütern.

Nach der angemessenen Begrüßung, den üblichen Zusagen von Freundschaft und ewiger Bündnistreue sowie reichlich Bier rief König Emerus alle zur Ruhe und erteilte König Connerad das Wort.

»Nun, was gibt es Neues aus Mithril-Halle?«, fragte Emerus den jungen, aber angesehenen König. »Du hast uns wichtige Neuigkeiten angekündigt, und ich bin sehr gespannt.«

»Richtig, wobei wir alle auch gute Neuigkeiten gebrauchen könnten«, fügte Oretheo Spikes hinzu und prostete ihnen zu.

»Wie ihr seht, ist mein Freund Drizzt Do'Urden wieder an meiner Seite«, begann König Connerad. Er blickte den Dunkelelfen und Waldläufer an und machte eine kurze Pause.

Die Zwerge an den anderen Kanten des Dreiecks reagierten ein wenig irritiert, hoben dann aber doch ihre Krüge für Drizzt.

Connerad forderte Drizzt zum Sprechen auf.

»Ich habe geholfen, Nesmé zu verteidigen«, hob Drizzt an.

»Nesmé ist gefallen«, warf König Emerus ein. Die Mienen der Heldenhammer-Abordnung und der Zwerge aus Zitadelle Adbar verrieten, dass sie das noch nicht gewusst hatten.

»Pah!«, schnaubte Athrogate. »Wir wussten ja, dass sie nicht mehr lange durchhalten.«

»Es kam ein Drache, der die Horden von Todespfeil verstärkte«, erklärte König Emerus. »Mit einem Drow-Elfen auf dem Rücken, der sich Do'Urden nannte.«

Bei diesen Worten wuchs die Unruhe unter den Adbar-Zwergen, doch die Felbarraner blieben ungerührt, weil sie diese Nachricht offenbar längst verdaut hatten.

»Dazu kann ich nichts sagen«, erwiderte Drizzt aufrichtig. »Ich wüsste nicht, dass noch ein Haus Do'Urden existiert, aber ich war auch weit über hundert Jahre nicht mehr in meiner Geburtsstadt und hege weder die Hoffnung noch den Wunsch, jemals dorthin zurückzukehren.«

Weil er nicht weitersprach, sahen alle König Emerus an. Sein ernstes Nicken verriet, dass er diese Erklärung akzeptierte.

»Meine Begleiter und ich waren auf dem Weg nach Mithril-Halle, als uns dieser eigentümlich verdunkelte Himmel auffiel«, berichtete Drizzt. »Dann stießen wir auf die Westflanke der Ork-Armee, die vor Nesmé lagerte.«

»Die haben wir tüchtig reingelegt«, warf Athrogate ein.

»Trotzdem haben sie die Stadt geplündert«, sagte König Emerus trocken.

»Hat aber ziemlich lange gedauert!«, fuhr Athrogate wütend auf. »Und die Felder waren von toten Orks übersät!«

»Ihr sagt, die Stadt sei gefallen, also wird es so sein«, übernahm Drizzt wieder das Wort. »Als meine Freunde und ich durch die oberflächennahen Tunnel des Unterreichs abzogen, um nach Mithril-Halle zu gelangen, hielt Nesmé noch stand. Seid versichert, dass die Eroberung von Nesmé den Todespfeil-Horden nicht leichtgemacht wurde. Bis wir gingen, waren die Goblins und Orks dort zu Tausenden gefallen, und zwischen ihnen stanken verwesende Oger und Riesen. Sie alle brandeten Tag für Tag gegen Nesmé's Mauern, und Tag für Tag haben wir viele getötet.«

»Davon habe ich gehört«, räumte Emerus ein. »Und du warst daran beteiligt?«

»Ja«, sagte Drizzt. »Ebenso wie unser Athrogate von Felbarr.« Er klopfte Athrogate auf die starke Schulter, doch der Zwerg riss nur die Augen auf. Geradezu panisch sah er zu Drizzt hoch.

»Felbarr?«, fragte König Emerus sichtlich überrascht. Er schaute Parson Glaive an, der nur verdutzt mit den Schultern zuckte.

»Ich bin deutlich älter, als ich aussehe«, gestand Athrogate. »Ich war schon auf der Welt, als Obould Felbarr übernahm. Bin nie zurückgekehrt.«

Die Felbarr-Zwergesahen einander mit sichtlichen Zweifeln an.

»Egal«, sagte Athrogate. »Ich bin schon seit zwei Zwergengenerationen nicht mehr in Felbarr zu Hause. Also nennt mich einfach Athrogate, weiter nichts.«

»Wir zwei unterhalten uns noch«, kündigte König Emerus an.

Verstimmt sah sich Athrogate nach Drizzt um, der ihm nur noch einmal auf die Schulter klopfte.

»Athrogate war ein Held von Nesmé«, erklärte Drizzt und trat nun hinter Catti-brie. Er legte seine Hände auf ihre starken Schultern. »Ebenso wie diese Frau. Meine Frau.«

»Du scheinst eine Vorliebe für hübsche Menschenfrauen mit roten Haaren zu haben!«, stellte Narbendain fest und hob seinen Krug in Catti-bries Richtung.

»Allerdings«, stimmte Drizzt zu. »Und dafür bekommt ihr auch sicher bald eine Erklärung. Vielleicht gar von unserem Vierten im Bunde, der heute hier anwesend ist.« Er stellte sich neben seine Frau, nickte seinem alten Freund am anderen Ende der Heldenhammer-Reihe zu, und der junge Zwerg erwiderte seinen Gruß.

»Klein Arr-Arr?«, fragte König Emerus überrascht. »Du bist also jetzt sein Begleiter und kein Heldenhammer?«

»Beides«, erwiderte Bruenor.

Emerus schnaubte kopfschüttelnd.

»Mir schwirrt jetzt schon der Kopf«, stellte Oretheo Spikes auf der Adbar-Seite fest.

»Dabei ist das erst der Anfang«, versicherte König Connerad ihm und allen Anwesenden. Er hob sein Marschgepäck vor sich auf den Tisch, machte es ehrfürchtig auf und holte einen ungewöhnlichen Helm mit nur einem Horn heraus. »Hast du so einen schon mal gesehen?«, fragte er König Emerus.

»Sieht aus wie der von Bruenor«, antwortete der König von Felbarr.

Connerad nickte. Dann schob er den berühmten Helm unvermittelt schwungvoll an Dagnabbet und Bungalow Thump vorbei in die wartenden Hände von Klein Arr-Arr.

»Häh?«, war alles, was König Emerus und etliche andere dabei ausstießen.

Klein Arr-Arr nahm den Helm in seine starken Hände, drehte ihn und betrachtete ihn gründlich von allen Seiten. Dann sah er Emerus fest in die Augen und setzte sich den Helm – die frühere Krone von Mithril-Halle – auf den Kopf.

»Heda, was soll das?«, herrschte König Emerus ihn an.

»Erkennst du mich denn nicht?«, fragte Bruenor lauernd. »Nach allem, was wir zusammen durchgestanden haben?«

Mit fragender Miene wandte Emerus sich Connerad zu.

»Dieser Mann dort, den wir als Klein Arr-Arr, den Sohn von Reginald Rundschild und Uween kennen ...«, begann Connerad. Dann hielt er inne, atmete tief durch und schüttelte dabei den Kopf, als könnte er selbst kaum glauben, was er jetzt verkünden wollte.

»Mein Name ist Bruenor«, erklärte der junge Zwerg.

»Bruenor Heldenhammer. Achter und Zehnter König von Mithril-Halle. Sohn meines Vaters Bangor, den du, mein Freund Emerus, gut gekannt hast. Ja, der Sohn von Bangor, das bin ich!«

»Du verhöhnst deine Mutter!«, schimpfte Narbendain und kam drohend herüber.

Bruenor zuckte nicht mit der Wimper. »Und zugleich der Sohn von Reginald Rundschild«, sagte er. »Wiedergeboren von Uween, meiner Mutter, auf die ich nichts kommen lasse!«

»Wahnwitzig!«, beharrte Narbendain.

»Blasphemie!«, fügte Oretheo Spikes hinzu.

»Nichts als die Wahrheit!«, hielt Bruenor beiden entgegen. »Mein Name ist Bruenor, und diesen Namen hat mir mein Vater Bangor gegeben.«

»Das glaubst du doch nicht wirklich«, wandte sich König Emerus an Connerad. Noch während er das sagte, fuhr er zu Drizzt herum. »Wenigstens du solltest es besser wissen!«

»Bruenor«, sagte Drizzt langsam und nickte bestätigend. »Es ist wahr.«

»Erkennst du ihn denn nicht, König Emerus?«, fragte die Frau neben Drizzt. »Und kennst du mich nicht mehr?«

»Woher sollte ich, bitte schön?«, fragte Emerus, doch dann blieb ihm das letzte Wort in der Kehle stecken, denn er musterte die junge Frau neben dem Dunkelelf genauer.

»Bei den Göttern«, murmelte er.

»Catti-brie?«, japste Narbendain.

»Ja. Bei den Göttern«, antwortete die Frau. »Vor allem bei Mielikki.«

»Und mit dem Segen von Moradin, Dumathoin und Clangeddin, so viel steht fest«, fügte Bruenor hinzu. »Ich war bei ihrem Thron in Gauntlgrym, sage ich euch. Dachte,

ich würde in ihren Hallen trinken, aber sie hatten andere Pläne mit mir.«

»Deshalb sind wir zurück, in Zeiten großer Not«, ergänzte Catti-brie.

Die anderen wollten losjubeln, doch König Emerus rief sie zur Ordnung. »Nein, das kann nicht sein«, sagte er. »Nein. Ich kannte dich doch, als du hier lebstest! Klein Arr-Arr! Ich bin zu deiner Mutter gegangen und habe dich in der Kampfschule gesehen ...«

Der König von Zitadelle Felbarr hielt inne, weil ihn die Erinnerung selbst überraschte. Er wechselte einen Blick mit Parson Glaive und Narbendain, die ihm lächelnd zunickten. Auch sie erinnerten sich daran, wie der kleine Sohn von Reginald Rundschild es seinen deutlich älteren Kameraden gezeigt hatte.

»Nein, das kann auch alles ein Schwindel sein«, beharrte Emerus. »Ich habe dich aufwachsen sehen! Dein Vater war mein Freund, mein Hauptmann der Wache! Diese Schmach kannst du ihm nicht antun!«

»Es ist keine Schmach«, widersprach Bruenor nachdrücklich. »Ich habe getan, was ich tun musste. Ich konnte es dir nicht sagen, auch wenn ich es nur zu gern gewollt hätte.«

»Blasphemie!«, brüllte Emerus.

»Moment«, warf Narbendain ein, der seinen aufbrausenden König damit gerade noch rechtzeitig zur Besinnung brachte. Entschuldigend sah er Emerus an, und als dieser ihm zunickte, wandte er sich erneut Bruenor zu. »Dann war es also König Bruenor, der sich damals in den Rauvin-Bergen auf den Riesen geworfen hat? König Bruenor, der notfalls sein Leben gegeben hätte, damit seine Kameraden entkommen können?«

»Riesen gesehen, Riesen angegriffen«, sagte Bruenor wie selbstverständlich. Trotz der Beiläufigkeit fiel die

schmerzliche Erinnerung ihm nicht leicht. »Nicht zu vergessen, Mandarina Dobberbright«, sagte er mit Blick auf König Emerus. »Die hat mich nämlich gerettet, genau wie dein Stellvertreter, der gute Parson Glaive.«

Narbendain, König Emerus und Bruenor starrten den Hohepriester von Felbarr an, der völlig verwirrt und mit offenem Mund zuhörte. »Es ist wahr«, flüsterte er tonlos.

»Ja, sag ich doch«, bekräftigte Bruenor. »Mandarina hat mich gepflegt, und Dain und die Jungs haben mich zurückgebracht, auch wenn ich mich daran kaum erinnern kann.«

»Nein«, sagte Parson Glaive. »Du ... du bist Bruenor, und damals warst du auch Bruenor.«

»Immer gewesen«, antwortete dieser, doch König Emerus brachte ihn mit einer Handbewegung zum Schweigen.

»Was weißt du?«, fragte er seinen Hohepriester.

»Als du damals nach dem Kampf in den Rauvins erwacht bist, in Felbarr«, sagte Parson Glaive zu Bruenor, »da sagte ich zu dir, dass du beinahe zu deinem Vater gekommen wärst. Ich meinte natürlich Arr-Arr, weil der schon an Moradins Tafel saß. Aber du warst nicht ganz bei dir, und du sagtest ...«

»Bangor«, bestätigte Bruenor.

König Emerus blinzelte mehrfach, während er zwischen Parson Glaive und Bruenor hin und her sah.

»Schon damals hast du es gewusst«, flüsterte Narbendain.

»Ich habe es immer gewusst. Seit dem Tag meiner Geburt.«

»Immer gewusst? Und du hast es mir nie verraten?«, fuhr Emerus auf.

Bruenor stand auf und verneigte sich. »Das war nicht deine Sorge«, sagte er lediglich.

»Und du bist aus eigenem Antrieb nach Mithril-Halle gezogen, um dich den Knochenbrechern anzuschließen, wie du sagtest«, ergänzte Narbendain.

»Hussa!«, musste Bungalow Thump da einwerfen.

Die drei aus Zitadelle Felbarr musterten einander, bis Parson Glaive aus voller Überzeugung sagte: »Bei den Göttern, er ist es!«

»Bei den Göttern!«, fielen Oretheo Spikes, der Rest der Adbar-Zwerge und Narbendain in wildem Durcheinander ein. Alle sprangen auf, schüttelten die haarigen Köpfe, schlugen einander auf den Rücken und schrien: »Hussa! Hoch lebe König Bruenor!«

»Ja, da schöpfen wir neue Hoffnung, und der Himmel ist weniger düster!«, verkündete König Emerus. »Bruenor, mein alter Freund. Aber wie kann das sein?« Er kletterte über den Tisch, um Bruenor die Hand zu schütteln. Dann kam er näher und schloss ihn fest in die Arme. »Bringt mehr zu trinken!«, rief er den aufwartenden Zwergen zu. »Ha, das begießen wir einen vollen Zehntag lang! Hussa, auf Bruenor!«

Und schon begann der Jubel von Neuem, es wurde eilig frisches Bier gebracht, die Schaumflocken spritzten, und bald ging es in der zuvor so ernstesten Versammlung sehr ausgelassen zu. Bruenor ließ sie eine Weile feiern, doch schließlich bat er sie, ihre Plätze wieder einzunehmen.

»Wenn die Silbermarken zu fallen drohen, haben wir wenig Anlass zum Jubel«, warnte er.

»Und du bist jetzt erneut König von Mithril-Halle?«, fragte Emerus seinen alten Freund, als sich alle wieder gesetzt hatten. Bei dieser wichtigen Frage sah der König der Zitadelle Felbarr Connerad an.

Auch Bruenor warf Connerad einen Blick zu. Der Zwerg nickte. In diesem Augenblick hatten alle den Eindruck,

dass Connerad alles mittragen würde, was Bruenor beschloss. Diese Demut entging weder König Emerus noch Narbendain, und beiden verschlug sie die Sprache.

»Nein«, sagte Bruenor. »Die Entscheidung, meine Krone an Banak Starkamboss zu übertragen, die er später an seinen Sohn Connerad weitergegeben hat, war die beste Entscheidung meiner Zeit als König. Mithril-Halle hat einen König, und zwar einen ganz hervorragenden. Ich wäre ein undankbarer Wicht, wenn ich jetzt meinen Thron zurückfordern würde.«

»Was dann?«, fragte Emerus.

»Ich war in Nesmé und habe die Stadt offenbar kurz vor ihrem Fall verlassen«, erwiderte Bruenor. »Meine Freunde und ich sind gekommen, um euch aus euren Löchern zu scheuchen. Wenn nicht jetzt, wann dann? Es ist an der Zeit! Das Land wimmelt von Orks, und die kriechen nicht in ihre Löcher zurück. Nein, die holen sich alles, sage ich euch.«

»Das hörten wir auch von den Kurieren der Silberritter«, fügte Connerad hinzu.

»Pah! Was scheren uns die Länder der Menschen?«, fuhr König Emerus auf. »Die schieben alle Schuld auf uns – auf dich, wenn du der bist, für den du dich aus gibst und für den wir dich halten.«

»Der bin ich, und das werden sie, und es ist mir egal!«, erklärte Bruenor. »Ich weiß es besser. Mein Name steht unter dem verdammten Vertrag, ja, aber es waren diese anderen Reiche, die vor hundert Jahren dafür gesorgt haben, und du kennst die Wahrheit genau wie ich, mein Freund.«

König Emerus nickte.

»Aber es ist der falsche Zeitpunkt für Schuldzuweisungen«, fuhr Bruenor fort. »Wir müssen Tausende von Orks

töten, Brüder! Zehntausende! Ganz Luruar muss zusammenstehen, denn sonst wird ganz Luruar fallen, so viel ist klar.«

»Es gibt kein Luruar«, sagte Oretheo Spikes. Er erhob sich und schlenderte langsam um die Ecke des Tisches auf Bruenor zu. »Nur ein paar Elfen und Menschen, die um drei Zwergenfestungen herumhüpfen. Ja, und sie werden fallen«, sagte er, als er sich vor Bruenor aufbaute, um den wundersamen Zwerg gründlich zu mustern. »Sie alle. Und wir können verdammt noch mal nichts dagegen tun.«

»Wir können uns zusammenschließen und die Ork-Armeen zerschlagen ...«, setzte Bruenor an.

»Wir kommen gar nicht erst raus«, erklärte Oretheo Spikes, der diesen seltsamen Zwerg immer noch von oben bis unten prüfend ansah. Er schien weiterhin nach einem Hinweis zu suchen, dass sein Gegenüber ein Hochstapler war.

Und wer hätte es ihm verdenken können?

Drei Festungen wurden belagert und angegriffen, und mittendrin erschien ein junger Zwerg, gab sich als Wiedergeburt eines legendären Königs aus und forderte die Zwerge auf, ihre uneinnehmbaren Zitadellen zu verlassen.

»Nicht, dass wir es nicht versucht hätten«, fuhr Oretheo fort und ging wieder zu seinem Platz zurück. »König Har-noth hält es nicht in seiner Halle, so sehr trauert er um seinen Bruder, Bromm, der im Kalten Tal einen grausamen Tod fand. Ich habe diesen Mord gesehen, o ja, wie mein König durch den Odem eines weißen Drachen erstarrte und erfror! Ja, ein echter Drache, sage ich euch, und dann hat Heerführer Hartusk von Burg Todespfeil, ein abgrundtief hässlicher Ork, ihm den Kopf abgeschlagen. O ja, junger Bruenor, wenn dies dein Name ist«, fuhr er fort und

blickte an Bruenor vorbei zu Drizzt, »und auf dem Wyrmsaß ein Dunkelelf, der sah fast genauso aus wie der, den du jetzt mitgebracht hast.« Er starrte Bruenor durchdringend an. »Ein Ausfall aus Adbar würde uns mindestens die Hälfte unserer Zwerge kosten. Die verdammten Orks kommen nicht rein, aber meine Jungs kommen auch nicht raus. Und ich werde nicht für einen Versuch die Hälfte von ihnen aufs Spiel setzen. Oder hast du womöglich genau das im Sinn?«

Der tiefe Argwohn in Oretheos Stimme entging weder Bruenor noch den anderen aus Mithril-Halle.

Doch wer konnte es ihm verdenken?

»Ich höre deine Worte«, versicherte Bruenor mit großem Ernst. »Und mein altes Herz blutet, wenn ich an euren König Bromm denke. Ein guter Mann, wie ich höre, auch wenn ich seinen Vater natürlich besser kannte.« Mit einem Blick auf Connerad sprang Bruenor auf den Tisch, um sein Wort an alle Anwesenden zu richten. »Und ich sage nicht und will es auch von niemand anders hören, dass wir herauskommen und die Hälfte unserer Leute verlieren sollen. Nicht für die Silbermarken, o nein! Aber wir sind erheblich besser dran, wenn wir retten, was zu retten ist, und nicht das ganze Land über uns den verdammten Orks überlassen.«

»Und wie?«, fragte Oretheo Spikes. »Adbar kann nicht raus, und die Ringe um Felbarr und Mithril-Halle sind auch nicht dünner.«

»Einer muss den Anfang machen«, sagte Bruenor. »Einer muss ausbrechen und dem Nächsten im Bund zu Hilfe eilen. Wenn wir es geschickt anstellen, können wir die Orks vom Nächsten ablenken und von zwei Seiten angreifen.«

»Und die zwei Freien könnten zum dritten marschieren,

Adbar, schätze ich, und dann können wir alle zusammen losziehen«, fiel König Emerus ein.

Bruenor nickte.

»Ja, aber wer soll es sein?«, fragte Oretheo Spikes. »Wer wagt den ersten Schritt? Denn diese Halle wird zweifellos die schlimmsten Verluste erleiden, seit Obould vom Grat der Welt herabkam.«

Emerus nickte finster, als Oretheo dies darlegte, und sah dann langsam zu Bruenor.

»Das machen die Jungs von Mithril-Halle«, antwortete Connerad, noch ehe Bruenor dazu kam, und erntete dafür von allen dreien überraschte Blicke. »Ja«, bekräftigte Connerad. »Ich weiß, dass keiner von euch Mithril-Halle und meinem Freund Bruenor die Schuld daran gibt, was über uns hereingebrochen ist. Aber es ist nur recht und billig, dass ich und meine Jungs uns den Weg freikämpfen. Raus und rüber nach Felbarr, schlage ich vor.«

Emerus sah Bruenor an, der nur achselzuckend auf den rechtmäßigen König von Mithril-Halle verwies.

»Wir finden einen Weg«, erklärte Connerad, »oder ich bin ein bärtiger Gnom!«

Bruenor wollte schon zustimmen, doch die letzte Bemerkung, sein einstiger Lieblingsschwur, ließ ihn vor Verblüffung fast vom Tisch fallen. Er starrte Connerad an, der ihm wissend zuzwinkerte und dabei lächelte.

»Na, dann hussa und ein Hoch auf Mithril-Halle!«, rief König Emerus. »Und wenn ihr es schafft und einen Weg über den Surbrin findet, wird Felbarr darauf brennen, herauszukommen und mit euch in die Schlacht zu ziehen.«

»Das dauert Monate«, erinnerte Oretheo Spikes sie alle, »denn bald schließt uns der Winter alle ein.«

»Dann halte du den Weg von Adbar nach Felbarr offen«, wies König Emerus ihn an. »Und Felbarr übernimmt

den Weg nach Mithril-Halle, solange Connerad und seine Jungs sich dafür rüsten, den Ork-Ring zu sprengen ... Und damit hast du unsere Antwort, König Bruenor, alter Freund«, fuhr Emerus fort. »Für die Bürger von Silbrigmond oder Immerlund habe ich wenig übrig, und die von Sundabar bereiten mir auch keine schlaflosen Nächte. Sie haben dein Andenken mit Füßen getreten und meine eigenen Jungs nach dem Überfall an der Rotrenne der Feigheit bezichtigt. Ich würde keinen der Meinen opfern, um eine von ihren Städten zu retten! Doch, ja, du hast recht. Wir sind besser dran, wenn wir die Orks verjagen und erschlagen. Seht zu, dass ihr euch rauskämpft. Wir werden nach euch Ausschau halten.« Danach sah er Connerad in die Augen. »Aber wenn ihr es nicht schafft, wird Felbarr den Sturm nicht anführen.«

»Und Adbar auch nicht«, warnte Orettheo Spikes.

Bruenor und Connerad wechselten einen besorgten Blick. Dann schaute Bruenor zu Drizzt. Der Waldläufer nickte.

Mehr hätten sie unmöglich erwarten können.

Als sie an diesem Tag den Ratssaal der Zitadelle Felbarr verließen, war niemand glücklich. Schon bald aber ging ein Raunen durch alle Hallen von Felbarr, weil sich die Nachricht verbreitete, dass einer von ihnen, Klein Arr-Arr, mit einer spektakulären Neuigkeit zurück war.

König Bruenor? War das möglich?

Uween Rundschild arbeitete schwitzend in ihrer Schmiede, als ihr die Gerüchte zu Ohren kamen. Unverzüglich brach sie ihr Werk ab und machte sich auf den Heimweg. Sie war so überrumpelt und durcheinander, dass sie mit niemandem über die unerwarteten Neuigkeiten reden wollte. Sie hatte keine Ahnung, was sie dazu sa-

gen sollte. Wenn das Gemunkel stimmte, war sie die Königmutter von Mithril-Halle, einem Ort, den sie niemals auch nur besucht hatte und von dem sie praktisch nichts wusste.

Zumal jedwede Aufregung über den ebenso ungewohnten wie unerwarteten Titel durch eine andere Frage überlagert wurde: Wenn dieser Zwerg König Bruenor war, was war dann mit ihrem Klein Arr-Arr? Was war mit dem Kind, das sie aufgezogen hatte? Achtzehn Jahre lang war er ihr Sohn gewesen – es war nicht einfach gewesen, gewiss, aber sie hatten sich doch geliebt.

Wie viel davon war nun gelogen?

Sie dachte an seinen letzten Monat bei ihr zu Hause, in dem er darauf gebrannt hatte, nach Mithril-Halle zu ziehen. Er hatte es also bereits gewusst, erkannte sie. Wahrscheinlich wusste er es schon immer.

Und er hatte ihr nichts gesagt.

Am Eingang zu ihrem Heim legte sie ihre dicke Schürze ab. Dann ließ sie sich schwerfällig auf einen Stuhl am Esstisch plumpsen. Sie fühlte sich viel älter als ihre einhundertzehn Jahre. Wie sehr sie in diesem schweren Moment ihren Mann vermisste! Sie brauchte jemanden zum Anlehnen, jemanden, der ihr helfen konnte, diesen Wahnsinn zu begreifen.

»Ich bin wieder da, Mutter«, ertönte eine vertraute Stimme hinter ihr im Flur.

Uween erstarrte, und ihre Gedanken überschlugen sich.

»Ich hoffe, du verzeihst mir, dass ich zuerst bei König Emerus war. Aber ich war im Krieg, und das ist kein Spaß«, sagte Bruenor, während er sich der Frau langsam näherte.

Uween sah nicht auf. Sie konnte es nicht. Stattdessen hatte sie ihren Kopf in beide Hände gelegt, um ihre Gedanken zu sortieren, ihre Ängste und ihren Kummer zu

überwinden und sich nur von ihrem Herzen leiten zu lassen. Sie hörte ihren Sohn näher kommen und konnte das Flattern in ihrem Herzen nicht abstreiten.

»Mutter?« Bruenor legte ihr eine Hand auf die Schulter.

Da fuhr Uween auf, kam auf die Beine und wusste immer noch nicht, ob sie ihn schlagen oder umarmen sollte. Am Ende war es eine Umarmung, mit der sie ihren Sohn beinahe zerquetschte.

Er erwiderte ihre Geste, und Uween spürte seine Wärme, die ehrliche Liebe, die ihr entgegenströmte.

»König Bruenor, heißt es überall«, flüsterte sie.

»Ja, das stimmt. Aber das ist nur der eine Teil von mir«, erwiderte er ebenso leise. »Ich bin Uweens Sohn. Reginalds Sohn. Und stolz darauf, das schwöre ich dir.«

»Aber du bist auch der andere«, sagte Uween, während sie sich zusammenriss. Sie ging ein wenig auf Abstand, um ihrem Sohn in die Augen zu blicken.

»Ja. Bruenor Heldenhammer, der Sohn von Bangor und Caydia, und wann immer ich daran denke, kann ich es selbst kaum glauben, so viel steht fest!«, antwortete Bruenor voller Selbstironie. »Zwei Mütter, zwei Väter, zwei Familien.«

»Und königliches Blut.«

Er nickte. »Königliches Blut, ja, immer noch. Ich bin nach Gauntlgrym zurückgekehrt, zum Thron der Zwergengötter. Der Thron duldet niemanden, der nicht von ...« Er sprach nicht weiter. Uween wurde rot, als ihr bewusst wurde, dass sie ihr Desinteresse nicht genug verborgen hatte. Seine anderen Eltern waren ihr ebenso gleichgültig wie das ganze Gerede über König Bruenor. Nein, das hier war ihr Klein Arr-Arr, kein obskurer Heldenhammer!

»Ich will dir nicht wehtun«, versicherte Bruenor. »Das ist das Letzte, was ich will.«

»Aber was soll dann dieser ganze Irrsinn, der da über dich gekommen ist?«

»Das ist kein Irrsinn. Mein Name ist und war Bruenor. Die Gnade einer Göttin hat mich aus dem Grab zurückgeholt.«

»Das hat dir jemand eingeredet!«

»Nein«, sagte Bruenor nüchtern. Er schüttelte den Kopf.

»Nein. Diese Geschichte musste mir niemand einreden, denn ich habe sie immer gekannt.«

»Und was soll das nun wieder heißen ...?«, begann Uween, doch Bruenors todernstes Gesicht ließ sie stutzen.

»Wie lange weißt du es schon?«

»Die ganze Zeit.«

»Und was soll das heißen?«

»Die ganze Zeit«, wiederholte Bruenor. »Von meinem alten Leben bis zu meinem Tod und in den Wald von Cattibries Göttin und dann in den Bauch von Uween. Ich habe immer gewusst, wer ich bin.«

»Seit dem Augenblick deiner Wiedergeburt?«

»Schon vorher«, sagte Bruenor.

Fassungslos wich Uween zurück. Die Vorstellung, dass sie ein bewusstes, erwachsen denkendes Geschöpf im Bauch getragen haben sollte, war gleichermaßen verwirrend wie erschütternd. Was redete er da? War das nicht Wahnsinn?

»Du hast fast ein Jahr in meinem Bauch verbracht?«, japste sie.

»Nein«, antwortete Bruenor. »Ich kam bei der Geburt. Als ich ins neue Leben trat ...«

»Du bist ein dicker, fatter Lügner!«

»Nein.«

»Kein Kind kann sich daran erinnern! So frühe Erinnerungen hat niemand von uns.«



R.A. Salvatore

Das Buch der Gefährten 3 - Die Vergeltung des Eisernen Zwerges

Roman

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Taschenbuch, Broschur, 512 Seiten, 11,8 x 18,7 cm

ISBN: 978-3-7341-6136-0

Blanvalet

Erscheinungstermin: Juni 2018

Schnelle Kämpfe, mitreißende Helden, schreckliche Bösewichte – besser kann heroische Fantasy nicht sein.

Der hundert Jahre währende Frieden zwischen Zwergen und Orks ist zerbrochen. Angestachelt durch die Dunkeelfen und unterstützt von zwei Frostdrachen stürmen die Orks gegen die Festungen der Zwerge, und nichts, was diese versuchen, kann die Belagerung durchbrechen. Da enthüllt ein alter Freund von Drizzt Do'Urden seine wahre Identität. Er ist Bruenor Heldenhammer, der einstige König von Mithrilhalle – und er hat einen Plan!

 [Der Titel im Katalog](#)