

Panini BOOKS

BEREITS ERSCHIENEN

- WORLD OF WARCRAFT Band 1: Teufelskreis
Keith R. A. DeCandido – ISBN 978-3-8332-1465-3
- WORLD OF WARCRAFT Band 2:
Aufstieg der Horde,
Christie Golden – ISBN 978-3-8332-1574-2
- WORLD OF WARCRAFT Band 3:
Im Strom der Dunkelheit
Aaron Rosenberg – ISBN 978-3-8332-1640-4
- WORLD OF WARCRAFT Band 4:
Jenseits des Dunklen Portals
Aaron Rosenberg, Christie Golden –
ISBN 978-3-8332-1791-3
- WARCRAFT Band 1: Der Tag des Drachen
Richard A. Knaak – ISBN 978-3-8332-1266-6
- WARCRAFT Band 2: Der Lord der Clans
Christie Golden – ISBN 978-3-8332-1337-3
- WARCRAFT Band 3: Der letzte Wächter
Jeff Grubb – ISBN 978-3-8332-1338-0
- WARCRAFT: Krieg der Ahnen, Buch 1:
Die Quelle der Ewigkeit
Richard A. Knaak – ISBN 978-3-8332-1092-1
- WARCRAFT: Krieg der Ahnen, Buch 2:
Die Dämonenseele
Richard A. Knaak – ISBN 978-3-8332-1205-5
- WARCRAFT: Krieg der Ahnen, Buch 3:
Das Erwachen
Richard A. Knaak – ISBN 978-3-8332-1202-4
- DIABLO Band 1: Das Vermächtnis des Blutes
Richard A. Knaak – ISBN 978-3-8332-1267-3
- DIABLO Band 2: Der Dunkle Pfad
Mel Odom – ISBN 978-3-8332-1268-0
- DIABLO Band 3: Das Königreich der Schatten
Richard A. Knaak – ISBN 978-3-8332-1042-6
- DIABLO Band 4: Der Mond der Spinne
Richard A. Knaak – ISBN 978-3-8332-1091-4
- DIABLO: Der Sündenkrieg, Buch 1: Geburtsrecht
Richard A. Knaak – ISBN 978-3-8332-1553-7
- DIABLO: Der Sündenkrieg, Buch 2:
Die Schuppen der Schlange
Richard A. Knaak – ISBN 978-3-8332-1564-3
- DIABLO: Der Sündenkrieg, Buch 3:
Der verhüllte Prophet
Richard A. Knaak – ISBN 978-3-8332-1713-5
- STARCRAFT Band 1: Libertys Kreuzzug
Jeff Grubb – ISBN 978-3-8332-1043-3
- STARCRAFT Band 2: Schatten der Xel'Naga
Gabriel Mesta – ISBN 978-3-8332-1090-7
- STARCRAFT Band 3: Im Sog der Dunkelheit
Tracy Hickman – ISBN 978-3-8332-1148-5
- STARCRAFT Band 4: Die Königin der Klängen
Aaron Rosenberg – ISBN 978-3-8332-1460-8
- STARCRAFT Ghost: Nova
Keith R. A. DeCandido – ISBN 978-3-8332-1461-5
- STARCRAFT: Dunkle Templer, Buch 1:
Erstgeboren
Christie Golden – ISBN 978-3-8332-1650-3
- STARCRAFT: Dunkle Templer, Buch 2: Schat-
tenjäger
Christie Golden – ISBN 978-3-8332-1744-9
- STARCRAFT: Dunkle Templer, Buch 3: Zwi-
elicht
Christie Golden – ISBN 978-3-8332-1787-6



DI E ПACHŤ DES DRACHEΠ

von
Richard A. Knaak

Ins Deutsche übertragen von
Mick Schnelle

Panini BOOKS

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

*Dieses Buch wurde auf chlorfreiem,
umweltfreundlich hergestelltem Papier gedruckt.
In neuer Rechtschreibung.*

Amerikanische Originalausgabe:

„WORLD OF WARCRAFT: Night of the Dragon“ by Richard A. Knaak,
published by Simon and Schuster, Inc., November 2008.

Deutsche Übersetzung © 2009 Panini Verlags GmbH,
Rotebühlstraße 87, 70178 Stuttgart. Alle Rechte vorbehalten.

Copyright © 2009 Blizzard Entertainment, Inc. All Rights Reserved.
„WORLD OF WARCRAFT: Night of the Dragon“, WORLD OF
WARCRAFT, Blizzard Entertainment are trademarks or registered
trademarks of Blizzard Entertainment in the U.S. and/or other countries.
All other trademarks are the property of their respective owners.

No similarity between any of the names, characters, persons and/or institutions in this publication and those of any pre-existing person or institution is intended and any similarity which may exist is purely coincidental. No portion of this publication may be reproduced, by any means, without the express written permission of the copyright holder(s).

Übersetzung: Mick Schnelle
Lektorat: Manfred Weinland
Redaktion: Mathias Ulinski, Holger Wiest
Chefredaktion: Jo Löffler
Umschlaggestaltung: tab individuell, Stuttgart
Cover art by Glenn Rane
Satz: Greiner & Reichel, Köln
Druck: Nørhaven Paperback A/S, Viborg, DK
Printed in Denmark

ISBN 978-3-8332-1792-0

1. Auflage, April 2009

www.paninicomics.de/videogame
www.blizzard.de

Für Evelyn, Mick – und ganz besonders für Chris,
meine unschätzbaren Partner, die mir dabei helfen,
Azeroths Geschichten zu erzählen.

Er war gefangen.

Gefangen!

Die Dunkelheit seines Kerkers umgab ihn. Er konnte weder atmen noch sich bewegen. Wie um alles in der Welt hatte es so weit kommen können? Und was für abscheuliche Kreaturen hatten ihm das angetan? Antun *können*? Seit wann vermochte Ungeziefer einen Giganten zu bezwingen?

Eigentlich ein Ding der Unmöglichkeit. Aber es war geschehen.

Er wollte brüllen, doch selbst das blieb ihm versagt. An dem Ort, wo er war, gab es keinerlei Geräusch. Und eben diese Stille machte ihn verrückt.

Er musste sich befreien. Es *musste* einen Ausweg geben ...

Blendend helles, smaragdfarbenes Licht umhüllte ihn plötzlich. Er schrie auf, als er seinem Gefängnis schmerzhaft entrissen wurde.

Doch rasch verwandelte sich sein Schrei in dröhnendes Gebrüll voller Erleichterung, aber auch Wut. Er breitete seine prachtvollen Schwingen aus. Seine riesige blaugüne Gestalt füllte den Ort fast aus, an dem er sich nun befand.

Entlang seines Rückgrats und Kopfes bildeten sich schartige,

kristallin anmutende Auswüchse, auf denen eine beeindruckende Krone ruhte, die an den Helm eines Kriegsherrn erinnerte. Glitzernde weiße Kugeln – mehr Perlen denn Augen – beobachteten die riesige Höhle mit den tückischen Vorsprüngen, die sowohl von der Decke hingen als auch vom Boden aufragten.

Und dann fiel sein unheilvoller Blick auf den Abschaum, der es gewagt hatte, wahrhaftig gewagt, einen Mächtigen wie ihn zu reizen. Einzufangen. Wie genau das gelungen war, entzog sich noch immer seinem Begreifen. Aber das hinderte ihn nicht, seinen gerechten Zorn hinauszubrüllen und sich dabei in eine magentarote Aura zu hüllen.

„*Widerliches Gewürm! Stinkende Kobolde! Ihr wagt es, Zzeraku wie eine beliebige Kreatur zu knechten?*“ Während Zzeraku schrie, wurde sein ohnehin schon ätherischer Körper noch durchscheinender. Er konzentrierte sich auf eine Gruppe seiner Fänger. Es waren hässliche kleine Dinger, die sich wie ausgedörrte Draenei bewegten. Allerdings hatten sie an einigen Stellen Schuppen, während an anderen Pelz prangte. Ihre boshaften Münder waren voller tückischer Zähne, außerdem trugen die Wesen gepanzerte Rüstungen. Ihre Augen waren rot wie geschmolzener Stein, und trotz der Gefahr, die er repräsentierte, erweckten sie nicht den Eindruck, wirklich eingeschüchtert zu sein.

Damit war klar, wie beschränkt ihr Wissen über Netherdrachen war.

„*Widerliches Gewürm! Stinkende Kobolde!*“, wiederholte er. Energie knisterte über seinen Körper; sie hatte dieselbe Farbe wie er.

Er streckte seine Klauen aus, als wolle er die Kreaturen hinwegwischen, stattdessen zuckten jedoch Blitze daraus hervor.

Die ersten verfehlten merkwürdigerweise ihr Ziel, weil sie unmittelbar vor den Kreaturen jäh *abdrehten*. Im selben Moment leuchtete auf der Stirn eines jeden dieser Wesen kurz eine merkwürdige Rune auf.

Ohne zu zögern wirkte der gefangene Netherdrache einen weiteren Zauber. Doch diesmal schlug der Blitz in den Boden rings um seine Folterer ein. Stein explodierte, Staub wirbelte auf. Die fauchenden kleinen Bestien wurden davon mitgerissen. Ihre Körper zerstoben zu Zzerakus Freude in der Luft. „*Widerliches Gewürm! Zzeraku zermalmt euch alle!*“

Er verstärkte seine Anstrengungen. Ein dunkelblaues Adergeflecht überzog plötzlich seine Brust. Ein Blitz knisterte bedrohlich. Von irgendwoher seitlich legte sich ein langer kräftiger, silbriger Strang um sein linkes Vorderbein und umschloss es schmerzhaft.

Erschreckt vergaß Zzeraku seinen geplanten Angriff. Der Netherdrache war ein Wesen aus purer Energie. Der Strang hätte eigentlich durch ihn hindurchgleiten müssen.

Der Drache schnappte danach und wurde sofort von einem Blitz an den Zähnen getroffen. Sein Bein war plötzlich all seiner Kraft beraubt und knickte ein. Im selben Augenblick wurde sein anderer Vorderfuß auf dieselbe Art überwältigt.

Zzeraku zerrte vergebens an der Fessel. Doch der dünne magische Strang gab nicht nach.

Der Körper des Netherdrachen blähte sich auf, und die blauen Energiestränge, die Zzeraku merklich zusetzten, waren jetzt fast schwarz.

Er wurde noch durchscheinender, als wolle er sich in Nebel auflösen. Die silbernen Stränge loderten. Zzeraku stieß einen

Schmerzensschrei aus und fiel vorneüber. Der Netherdrache krachte auf den Boden der Höhle, als bestünde er aus Fleisch und Blut. Risse bildeten sich im Stein. Ein tiefer Spalt öffnete sich und verschlang zwei der Kreaturen.

Die anderen ignorierten das Schicksal ihrer Kameraden und erschufen zwei weitere Silberfäden. Jeweils fünf Kreaturen beschworen diese Energiebänder, die aussahen, als wären es riesige Peitschenschnüre.

Die Stränge schossen zielsicher über Zzeraku hinweg zur anderen Seite, wo ihre Enden mit smaragdfarbenen Steinen im Boden verankert wurden.

„*Lasst Zzeraku frei!*“, brüllte der Netherdrache, während die Stränge blitzten und ihn erneut Wellen von Schmerz durchliefen. „*Lasst mich frei!*“

Die neuen Stränge zwangen ihn flach auf den Boden. Zzeraku kämpfte dagegen an, doch die magischen Fesseln hielten seine Kräfte völlig unter ihrer Kontrolle.

Die schuppigen Kreaturen liefen um ihn herum und legten ihm eine Energiefessel nach der anderen an, bis er völlig davon bedeckt war. Die Stränge schnitten in den Körper des Netherdrachen. Dabei quälten sie ihn ebenso mit Hitze wie mit frostiger Kälte, fügten ihm Verletzungen zu.

Zzeraku schrie vor Wut und Schmerz. Aber keine seiner Aktionen konnte etwas an seiner Situation ändern.

Die Kreaturen arbeiteten fieberhaft weiter. Offensichtlich wussten sie nicht, wie stark die Fesseln waren. Mit den Smaragden justierten sie sie ständig neu und verursachten dem Drachen damit weitere Marter. Eines der Wesen weidete sich mit schallendem Gelächter an der Quälerei.

Zzeraku gelang es, zumindest diesen Folterer mit seiner Magie zu bestrafen. Schwarze Energie umtanzte die Kreatur, die zu seiner Genugtuung ängstlich zu kreischen begann. Die Magie des Netherdrachen zerquetschte das Wesen zu Brei, der sich anschließend in einen Kristall, so schwarz wie Ebenholz, verwandelte.

Augenblicklich wurde ein weiterer Strang über sein Maul gezogen, der es am Boden fixierte. Der schillernde Riese kämpfte dagegen an. Doch sein Schädel saß mittlerweile so fest wie der restliche Körper.

Indes wuselten seine Fänger weiter durch die Höhle. Etwas schien ihnen Angst oder Sorge zu bereiten. Zzeraku bezweifelte jedoch, dass sie sich noch vor ihm fürchteten. Er gab ein frustriertes Fauchen von sich, gedämpft durch das geknebelte Maul, und versuchte erneut, sich zu befreien.

Wieder vergebens.

Warnungslos ließen die gedrungenen Kreaturen von ihrem Tun ab. Wie ein Mann starrten sie auf einen Punkt, der außerhalb der Sichtweite des Netherdrachen lag. Dennoch konnte Zzeraku spüren, dass sich jemand näherte, jemand mit enormer Macht.

Der wahre Sieger über ihn ...

Die Kreaturen um ihn herum warfen sich vor Ehrerbietung zu Boden. Zzeraku hörte eine leichte Bewegung, die vom Wind hätte rühren können – wenn denn Wind an diesen verfluchten Ort gedrungen wäre.

„Ihr habt gut gearbeitet, meine Skardyns“, erklang eine Stimme, die trotz ihrer weiblichen Färbung die Seele des Netherdrachen – oder das, was dem am nächsten kam – wie das kälteste Eis berührte. „Ich bin zufrieden.“

„Sie haben die Befehle gut befolgt“, antwortete ein zweiter,

offenbar männlicher Sprecher. In seinem Tonfall schwang jedoch hörbare Verachtung für die Kreaturen mit. „Obwohl sie die Chrysalun-Kammer zu früh geöffnet haben, Mylady. Die Bestie wäre beinahe entkommen.“

„Mach dir darüber keine Gedanken. Seit sie sich hier befindet, ist keine Flucht mehr möglich.“

Die weibliche Stimme näherte sich ... und plötzlich trat eine zierliche Gestalt vor Zzerakus Augen. Das bleiche Wesen, das ein körperbetontes Kleid in der Farbe der Nacht trug, beobachtete ihn, und er erwiderte den Blick. Die Gestalt erinnerte Zzeraku an eine andere Frau, die versucht hatte, sich mit ihm anzufreunden. Sie hatte ihm etwas anderes näherbringen wollen als das absolute Chaos, das man Scherbenwelt nannte ...

Der Drache konnte spüren, dass dieses Wesen zwar in einigen Belangen der Frau ähnelte, an die er sich erinnerte. Doch ansonsten war es völlig anders.

Langes, schwarzes Haar floss über die Schultern der schlanken Gestalt, die sich zur Seite wandte, als würde sie dem Gefangenen keine besondere Aufmerksamkeit schenken. Doch Zzeraku wusste, dass sie es doch tat. Der Teil des Gesichts, den er erkennen konnte, war ebenso makellos wie das Antlitz seiner Freundin, vielleicht sogar noch makelloser. Doch die Kälte, die von ihrem Blick ausging, ließ den Riesen schauern.

Ihre roten Lippen lächelten. „Du musst dich nicht so abmühen, mein Kleiner. Du solltest es dir lieber bequem machen. Immerhin ... habe ich dich nach Hause geführt.“

Ihre Worte schienen keinen Sinn zu ergeben. Zzeraku zerrte an seinen Fesseln und versuchte zu fliehen ... der kleinen Gestalt zu entfliehen, die ihn hochgradig ängstigte.

Sie sah ihn jetzt unverwandt an. Die linke Hälfte ihres Gesichts war von einem seidenen Schleier bedeckt ... ein Schleier, der weit genug zur Seite flatterte, dass der Netherdrache das schrecklich verbrannte Fleisch und die leere Öffnung erkennen konnte, wo sich einst das Auge befunden hatte.

Und auch wenn sie winzig gegen den riesigen Drachen war, schürte der Anblick ihres verheerten Gesichts Zzerakus Angst ins Unermessliche. Er wollte fort von hier, wollte so etwas nie wieder schauen müssen ...

Selbst nachdem sich der Schleier über den verletzten Bereich gelegt hatte, vermochte der Netherdrache das Böse darunter weiterhin zu *spüren*. Es war etwas so Schreckliches, dass es alles in den Schatten stellte, was er in der Scherbenwelt kennengelernt hatte.

Ihr kaltes Lächeln verstärkte sich, wurde breiter, als ihr Gesicht es eigentlich erlaubte.

„Ruh dich nun aus“, sagte sie in befehlsgewohntem Ton. Als Zzeraku augenblicklich das Bewusstsein verlor, fügte sie hinzu: „Ruh dich aus und hab keine Angst ... nun bist du ja im Schoße deiner Familie, mein Kind ...“

KAPITEL EINS

Die Zeit vergeht rasch, wenn man es erst geschafft hat, richtig alt zu werden, dachte die in eine Robe gekleidete männliche Gestalt. Sie saß in ihrem Gebirgsrefugium und beobachtete die Welt durch eine endlos erscheinende Reihe von leuchtenden Globen, die um sie herum schwebten. Auf eine Geste ihres Schöpfers hin bewegten sich die Sphären durch die riesige ovale Kammer. Die Kugeln, die am dringendsten seiner Aufmerksamkeit bedurften, legten sich vor ihm auf eine Reihe von Sockeln, die mit Magie aus Stalagmiten geschaffen worden waren.

Der Boden der Sockel wirkte, als hätte ein Künstler ihn entworfen, so gekonnt waren die Linienführung und die Winkel. Aber nach oben hin wurden sie zu etwas, das eher einem Traum entsprungen zu sein schien als physischer Arbeit. Diese Schnitzereien erinnerten an Drachen und Geister. An der Spitze befand sich eine Skulptur, die wie eine versteinerte Hand mit langen, sehnigen Fingern aussah, die die Kugel fast, aber nicht vollständig, nach oben hoben.

In jeder der Kugeln erschien eine Szene, die für den Zauberer Krasus von Bedeutung war.

Das schwache Donnern, das sein verstecktes Refugium erreichte, war ein deutlicher Hinweis auf die Wetterturbulenzen draußen.

In die violetten Gewänder gehüllt, die einst für die Kirin Tor entworfen worden waren, beugte sich der schwächliche, bleiche Zauberer vor, um die aktuelle Szenerie besser erkennen zu können.

Seine Gesichtszüge spiegelten sich im blauen Leuchten der Kugel wider. Sie glichen denen der Hochelfen – einem mittlerweile ausgestorbenen Volk –, sowohl was die Knochenstruktur als auch die Patriziernase und den länglichen Kopf anging. Obwohl er die Schönheit dieses untergegangenen Volkes besaß, entstammte Krasus keinem Elfengeschlecht. Das war seinem falkengleichen Gesicht voller Falten und Narben aber nicht zu entnehmen. Am auffälligsten waren drei lange, gezackte Narben, die seine rechte Wange entlangliefen. So etwas konnte kein Elf, egal, welcher Art, erreichen, wenn er nicht mindestens tausend Jahre gelebt hatte. Und auch an den exotischen schwarzen und roten Strähnen in seinem silbernen Haar erkannte man es nicht. Vielmehr waren es die glitzernden schwarzen Augen – Augen, wie sie kein Mensch oder Elf besaß –, die von einem Leben jenseits aller Sterblichkeit berichteten.

Sein enormes Alter konnte nur ein mächtiger Drache erreichen.

In seiner gegenwärtigen Gestalt trug er den Namen Krasus. Für die meisten war er eines der älteren Mitglieder im inneren Kreis des Herrscherrats von Dalaran. Doch Dalaran hatte darin versagt, sich dem stetig anwachsenden Bösen entgegenzustellen. Viele Königreiche waren während der Kämpfe gegen die Orks und in den Folgekriegen gegen die Dämonen der Brennenden Legion und die untote Geißel untergegangen. Azeroth stand Kopf, Tausende Leben waren verloren, und selbst jetzt war noch nicht alles wieder in Ordnung ... eine Ordnung, die ohnehin mit jedem Tag zerbrechlicher wurde.

Es ist, als wären wir alle in einem endlosen Spiel gefangen, wobei unsere Leben von einem Würfelwurf oder einer ausgespielten Karte abhängen, überlegte er und erinnerte sich an die katastrophalen Ereignisse der Vergangenheit. Krasus hatte den Untergang von Zivilisationen miterlebt, die weit älter waren als die gegenwärtigen Reiche. Und obwohl er dabei geholfen hatte zu retten, was in seiner Macht stand, waren seine Bemühungen doch nie ausreichend gewesen.

Er war nur ein einzelnes Wesen, ein Drache ... auch wenn er in Wahrheit *Korialstrasz* war, Gemahl von *Alexstrasza*, der Königin des roten Drachenschwarms.

Aber nicht einmal seine geliebte Herrin, der große Aspekt des Lebens, hätte all diese Ereignisse vorhersehen oder sie gar aufhalten können. Krasus wusste, dass er sich eine größere Last aufbürdete, als gut für ihn war. Doch der Drachemagier half den Völkern von Azeroth, wann immer er konnte – selbst, wenn manche seiner Anstrengungen von Anfang an zum Scheitern verurteilt waren.

Auch jetzt gab es zahlreiche Ereignisse, die seiner Aufmerksamkeit bedurften. Ereignisse, die seine Welt ins Chaos stürzen konnten. Und im Mittelpunkt all dieser Probleme stand seine eigene Rasse, die Drachen.

Es gab einen gewaltigen Spalt, der in die erstaunliche Scherbenwelt führte. Dieses Portal faszinierte den blauen Drachenschwarm, Hüter der Magie, ebenso, wie es ihn verstörte.

So war beispielsweise der blaue Großdrache durch die Scherbenwelt auf merkwürdige Weise von seinem Wahnsinn geheilt worden, der ihn lange Zeit geplagt hatte. Aber obwohl der Aspekt der Magie, *Malygos*, jetzt bei klarem Verstand war, gefiel Krasus

der Weg, den der Leviathan seitdem eingeschlagen hatte, ganz und gar nicht. Malygos war außer sich über das, was er für einen Missbrauch der jüngeren Völker an der Magie hielt. Deshalb hatte er den anderen Aspekten vorgeschlagen, diejenigen, die solche Macht verwendeten, zu beseitigen, um Azeroth zu retten.

Diese Meinung hatte er felsenfest vertreten, als er, Alexstrasza, Nozdormu, der Zeitlose und Ysera die Träumerin sich im fernen Nordosten am alten Wyrmrühltempel in der eisigen Großen Drachenöde versammelt hatten. Dieses Treffen war ein wichtiges, alljährliches Ritual, das ursprünglich einberufen worden war, um mit vereinten Kräften den finsternen Drachen Todesschwinge zu besiegen. Das lag mehr als ein Jahrzehnt zurück.

Mit wachsender Frustration schloss Krasus das aktuelle Bild und rief das nächste auf. Doch er grübelte immer noch über den letzten der vier großen Drachen, Ysera. Es gab Gerüchte über alpträumhafte Dinge, die in ihrem ätherischen Reich geschahen: dem mystischen *Smaragdgrünen Traum*.

Man wusste es nicht *genau*, doch Krasus begann zu fürchten, dass der Smaragdgrüne Traum sich zu einem erheblich größeren Problem als alle anderen entwickeln konnte.

Er wollte schon die nächste Kugel weiterwinken, ohne genau auf ihren Inhalt zu achten ... doch dann erkannte er den gezeigten Ort.

Grim Batol.

Alle Gedanken an Malygos und den Smaragdgrünen Traum verschwanden, als Krasus die düsteren Berge absuchte. Er kannte sie nur zu gut, denn er war in der Vergangenheit schon dort gewesen und hatte außerdem Agenten dorthin entsandt, die im Herzen dieses verfluchten Ortes arbeiteten. In Grim Batol war seine

geliebte Herrin von Orks versklavt worden – derselben barbarischen Rasse, die sich dreizehn Jahre später merkwürdigerweise als wertvoller Verbündeter erwiesen hatte, als die Dämonen der Brennenden Legion zurückkehrten –, die dazu ein düsteres Artefakt nutzten, die Dämonenseele.

Die Dämonenseele konnte Alexstraszas Willen dem der Horde unterordnen, weil dieses Artefakt von den Aspekten selbst geschmiedet worden war. Doch es war von einem der ihren verderbt worden. Alexstrasza wurde gezwungen, Junge für die Orks auszubrüten, um die Grünhäute in ihrem Krieg zu unterstützen, Junge, die zu den brutalen Reittieren der Ork-Krieger wurden. Junge, die im Kampf gegen Zauberer und Drachen anderer Schwärme gestorben waren.

Weil er den ungestümen Zauberer Rhonin, die Hochelfenkämpferin Vereesa und andere dorthin geführt hatte, war es Krasus gelungen, seine Königin aus der Gefangenschaft zu befreien. Zwergenkämpfer hatten die letzten Überreste der Orks vernichtet. Grim Batol war von ihnen gesäubert worden, das böse Vermächtnis dieses Ortes wurde für immer ausgelöscht.

Das hatten zumindest alle geglaubt. Die Zwerge hatten als erste die Finsternis gespürt, die den Ort durchdrang. Deshalb waren sie nach der Niederlage der Orks fast augenblicklich wieder abgezogen. Alexstrasza und Krasus hatten beschlossen, dass es die Aufgabe des roten Schwarms war, Grim Batol erneut zu versiegeln. Und das, obwohl die roten Drachen Grim Batol bereits seit der Schlacht am Berg Hyjal bewacht hatten und ihre Anwesenheit es den Orks erst so leicht gemacht hatte, sie mit der Dämonenseele zu versklaven.

Trotz einiger Zweifel von Krasus hatten die roten Drachen

erneut in der Nähe Wache gehalten, um sicherzustellen, dass niemand hereinkam, sei es aus Zufall oder um das Böse zu nutzen.

Doch vor Kurzem waren die Wächter ohne ersichtlichen Grund krank geworden. Einige waren sogar gestorben. Ein paar andere wurden verrückt, sodass man sie töten musste, um größere Schäden zu verhindern. Der rote Schwarm hatte schließlich dasselbe wie alle anderen getan: Er hatte Grim Batol verlassen.

Und so hatte sich der Berg zu einer leeren Gruft entwickelt, die das Ende eines alten Krieges markierte.

Dennoch ...

Krasus beobachtete die dunkle Szenerie. Selbst von so weit weg konnte er spüren, dass etwas Böses davon ausging. Grim Batol war über die Jahrhunderte derart lange vom Bösen besetzt gewesen, dass man es nicht vollständig vertreiben konnte.

Und seit Neuestem kamen Gerüchte von dort, Gerüchte, die auf die unheilvolle Vergangenheit hinwiesen. Krasus kannte sie alle. Bruchstückhafte Geschichten über eine große geflügelte Gestalt, die man kaum gegen den Nachthimmel ausmachen konnte. Eine geisterhafte Erscheinung, die in einem Fall ein ganzes Dorf ausgelöscht hatte, ein paar Meilen von Grim Batol entfernt. Der Erzähler hatte behauptet, im Mondenschein etwas gesehen zu haben, das wie ein Drache aussah. Aber kein roter, schwarzer oder von einer der anderen bekannten Farben. Er war amethystfarben gewesen. Das klang unmöglich und war sicherlich auf die Einbildung des Bauern zurückzuführen. Doch wer ein gutes Sehvermögen besaß, wie zum Beispiel seine Agenten, hatte von einer merkwürdigen Aura am Himmel über den Bergen berichtet. Und als einer dieser Agenten – ein junger Drache seines eigenen

Schwarms – es gewagt hatte, diese Ausstrahlungen zurückzuführen, war er plötzlich verschwunden.

Es geschah zu viel auf der Welt, als dass die Aspekte persönlich sich um Grim Batol hätten kümmern können. Doch Krasus konnte es nicht auf sich beruhen lassen. Er konnte sich auch nicht mehr länger auf seine Agenten verlassen, weil andere zu opfern gegen seine Überzeugung war. Dies verlangte seine persönliche Anwesenheit, ganz egal, wie es schließlich ausging.

Selbst wenn es der Tod sein sollte.

An diesem Punkt gab es nur zwei weitere Wesen, denen er in dieser Sache vertraut hätte. Aber Rhonin und Vereesa hatten ihre eigenen Probleme.

Es war nun seine Angelegenheit. Mit einer knappen Bewegung seiner Hand sandte Krasus die Kugeln zurück in die Schatten. Er fürchtete den Tod nicht. Er war ihm schon viel zu oft sehr nahe gekommen. Das Einzige, was er wollte – sollte er denn eintreten –, war, dass sein Tod für etwas Bedeutsames geschah. Er war gern bereit, für das Wohl seiner Welt und die, die er liebte, zu sterben, wenn es sein musste.

Wenn es denn nötig ist, überlegte der Drachenmagier. Er war noch nicht mal aufgebrochen. Jetzt war nicht die Zeit, über den Tod nachzudenken.

Ich muss unauffällig vorgehen, dachte Krasus, als er sich erhob. *Das ist kein Zufall mehr. Etwas geschieht. Etwas, das uns alle bedroht. Ich kann es spüren ...*

Wenn es zu einer anderen Zeit gewesen wäre, etwa im zweiten Krieg, hätte Krasus gewusst, wer dahintersteckte. Der verrückte Aspekt, einst der Erdwärter genannt, oder auch ... Neltharion. Aber niemand hatte den riesigen schwarzen Drachen seit Jahr-

tausenden bei seinem richtigen Namen gerufen. Eine viel treffendere Bezeichnung war nach dem ersten der verrückten Pläne dieses Giganten entstanden.

Todesschwinge wurde er jetzt genannt. Todesschwinge, der Zerstörer.

Krasus blieb in der Mitte der großen Höhle stehen und atmete tief ein, als Vorbereitung auf das, was als Nächstes anstand. Nein, Todesschwinge trug hieran keine Schuld. Krasus wusste, dass er tot war. Er war sich zumindest diesmal *so gut wie* sicher. Früher hatte er nur *vermutet*, dass der schwarze Drache tot gewesen war.

Und Todesschwinge war nicht das einzige Übel auf der Welt.

Krasus breitete die Arme aus. Es war egal, ob in Grim Batol nur eine Ansammlung von altem Bösen herrschte oder eine neue düstere Macht. Er würde die Wahrheit herausfinden.

Sein Körper verwandelte sich. Mit einem Knurren fiel der Magier auf Hände und Füße. Sein Gesicht streckte sich, Nase und Mund verschmolzen zu einem und bildeten eine mächtige Schnauze. Krasus' Robe wurde zerfetzt, die Reste flogen in die Luft und bedeckten dann augenblicklich seinen Körper, wo sie sich in rote Schuppen verwandelten.

Aus Krasus' Rücken wuchsen zwei kleine Flügel, die jedoch schnell genauso größer wurden wie sein Körper. Ein spitzer Schwanz entstand. Hände und Füße verwandelten sich in mächtige scharfe Klauen.

Die Umwandlung dauerte nur ein Augenblinzeln lang. Doch als sie vollendet war, gab es den Magier Krasus nicht mehr. An seiner Stelle stand ein glorreicher roter Drache, der beinahe die Höhle ausfüllte und der die meisten seiner Art überragte, mit Ausnahme der Aspekte.

Korialstrasz streckte seine großen Flügel aus und sprang dann auf die Höhlendecke zu.

Die Decke leuchtete kurz auf, bevor er sie erreichte, und das feste Gestein wurden flüssig wie Wasser. Der rote Drache tauchte ungehindert in den verflüssigten Stein ein. Mächtige Muskeln trugen ihn nach oben, als er mit vollem Tempo die magische Barriere durchbrach.

Wenige Sekunden später schoss er in den Nachthimmel. Der Stein verfestigte sich hinter ihm wieder, sodass es keinerlei Eingang zu geben schien.

Dieses neueste Refugium lag in den Bergen nahe den Überresten von Dalaran. Dessen Überreste tauchten unter ihm auf. Viel zu viele der einst stolzen Türme und mächtigen Burgen waren zerstört. Doch etwas ganz und gar Erstaunliches schloss nun die meisten der sagenhaften Ruinen ein. Es hatte seinen Ursprung im Herzen der Kirin Tor und breitete sich gleichmäßig in alle Richtungen aus. Es war der verzweifelte Versuch derjenigen, die vom inneren Rat übrig geblieben waren, ihren Ruhm wiederzuerlangen, ihre Macht neu zu erschaffen und dabei der Allianz gegen die Geißel zu helfen.

Es war eine riesige magische Kuppel. Eine Sphäre aus wirbelnden Energien, die der Kuppel einen violetten und leuchtend weißen Schimmer verliehen. Sie war undurchsichtig, weshalb man nicht sehen konnte, was darin vor sich ging. Korialstrasz wusste, was die Zauberer planten, und hielt sie für verrückt, aber er ließ sie tun, was sie tun mussten. Es gab immerhin die Hoffnung, dass sie Erfolg hatten ...

Trotz seiner immensen Fähigkeiten wusste der Rat der Zauberer nichts von dem Drachen in ihrer Mitte. Als er noch ein Teil

ihres Ordens gewesen war – sogar einer seiner geheimen Gründer –, hatten sie ihn nur als Krasus gekannt, niemals bei seinem wahren Namen. Die meisten der jüngeren Völker hätten nicht gern mit einer derart mystischen Bestie zu tun gehabt.

Von seiner Magie geschützt flog der Drache über die fantastische Kuppel, dann wandte er sich nach Südosten. Er war versucht, sich dem Land des roten Schwarms zuzuwenden, doch eine solche Verspätung konnte ihn teuer zu stehen kommen. Seine Königin hätte zudem die Reise infrage stellen können oder sie gar verbieten. Selbst um ihretwillen würde Korialstrasz nicht umkehren.

Eigentlich kehrte er sogar für sie nach Grim Batol zurück.

Die Zwerge waren selbst für ihre Verhältnisse eine merkwürdig zusammengewürfelte Gruppe, vor allem, wenn man bedachte, wie sie oft in den Augen der Menschen oder anderer Völker wirkten. Sie selbst hätten sich wohl auch eine bessere Lage gewünscht. Doch ihre Aufgabe verlangte es nun einmal, dass sie zum Wohle ihres Volkes ein paar Unannehmlichkeiten in Kauf nahmen.

Gedrungen, aber kräftig gebaut, kämpften bei den Zwergen Frauen und Männer gleichermaßen. Außenstehende hätten Probleme gehabt, die beiden Geschlechter zu unterscheiden. Die Frauen hatten keine Bärte und waren etwas zarter. Und wenn man genau hinhörte, waren ihre Stimmen nicht ganz so schroff. Dennoch kämpften sie mit derselben oder gar einer noch größeren Hingabe als die Männer.

Doch egal, ob Mann oder Frau, alle waren gleich schmutzig und erschöpft, und sie hatten an diesem Tag zwei ihrer Kameraden verloren.

„Ich hätte Albrech retten können“, sagte Grenda. Ihr Blick war finster vor Selbstvorwürfen. „Ich hätte es gekonnt, Rom!“

Der ältere Zwerg trug mehr Narben als der ganze Rest zusammen. Rom war ihr Anführer und kannte sich in der Geschichte von Grim Batol am besten aus. Außerdem war er auch vor Jahren dabei gewesen, als der Zauberer Rhonin, Vereesa, die Bogenschützin der Hochelfen, und ein Greifenreiter vom Nistgipfel seiner Truppe geholfen hatten, diesen widerlichen Ort von den Orks zu säubern und die große Drachenkönigin zu befreien.

Er lehnte sich gegen die Wand eines Tunnels, den er und seine Gruppe gerade durchquert hatten, und versuchte zu Atem zu kommen. In den letzten vier Wochen, die er hier verbracht hatte, war er auf unnatürliche Weise gealtert. Er war sich sicher, dass dieses düstere Land Schuld daran trug. Er erinnerte sich an die Berichte der roten Drachen, die noch stärker als er gelitten hatten, bevor sie sich vor einem Monat schließlich zurückzogen. Nur Zwerge waren dickköpfig genug, um weiterzumachen, wenn selbst das Land um sie herum zum Feind wurde.

Und wenn es nicht das Land war, dann dieses finstere Böse, das nun tief in die grausigen Höhlen eingesickert war.

„Du hättest nichts dagegen machen können, Grenda“, knurrte er zurück. „Albrech und Kathis wussten, auf was sie sich eingelassen hatten.“

„Aber sie zurückzulassen, damit sie allein gegen den Skardyn kämpfen ...“

Rom griff unter seinen Brustpanzer und holte eine lange Pfeife hervor. Zwerge gingen nirgendwo ohne ihre Pfeife hin. Manchmal allerdings mussten sie etwas anderes als ihr gewohntes Kraut

rauchen. In den letzten beiden Wochen hatte sich die Gruppe mit braunen Pilzen – die Tunnel waren voll davon – und einem roten Gras, das in der Nähe eines Flusses wuchs, begnügen müssen. Es war gerade noch genießbar.

„Sie hatten sich entschieden, dort zu bleiben, um uns bei dieser Aufgabe zu helfen“, antwortete er und stopfte die Pfeife. Als er sie anzündete, fügte er hinzu: „Und die lautete, eine dieser stinkenden Kreaturen einzufangen ...“

Grenda und der Rest der Gruppe folgten seinem Blick zu ihrem Gefangenen. Der Skardyn zischte wie eine Echse und schnappte mit den scharfen Zähnen nach Rom. Er – Rom war sich ziemlich sicher, dass das Ding männlich war, wollte dem Skardyn aber nicht so viel Persönlichkeit zugestehen – war etwas kleiner als ein durchschnittlicher Zwerg, dafür ein wenig breiter. Die zusätzliche Breite verdankte er den kräftigen Muskeln. Die geschuppte Kreatur konnte sich mit den Klauenhänden durch die Erde graben, was nicht einmal Roms stärkster Krieger schaffte.

Das Gesicht, das aus der zerlumpten braunen Kapuze des Skardyns hervorragte, war eine makabere Mischung aus zwerghischen Zügen und denen von Reptilien. Das war wenig überraschend für die Zwerge, denn die Vorfahren der Skardyns waren Dunkeleisenzwerge gewesen, verfluchte Überlebende aus dem Krieg der Drei Hämmer, der Hunderte Jahre zuvor stattgefunden hatte.

Die meisten der verräterischen Dunkeleisenzwerge waren in einer epischen Schlacht verschwunden, aber es hatte immer Gerüchte gegeben, dass einige nach Grim Batol entkommen seien, nachdem ihre Anführerin, die Zauberin Modgud, kurz vor ihrem Tod Grim Batol verflucht hatte. Da niemand zu jener Zeit nach

eventuell überlebenden Gegnern an dem von schwarzer Magie verseuchten Ort gesucht hatte, waren die Gerüchte geblieben ... bis Rom das Unglück hatte, die Wahrheit kurz nach ihrer Ankunft herauszufinden.

Doch welche Verbindungen es auch zwischen Roms Volk und den Skardyns vor vielen Jahren gegeben haben mochte, mittlerweile waren sie nur noch schwach vorhanden, praktisch nicht mehr existent. Die Skardyns hatten im Groben den zwergischen Körperbau und auch ein wenig Ähnlichkeit in den Gesichtern behalten. Doch wo einst prächtige Bärte geprangt hatten, klebten jetzt rohe Schuppen. Ihre Zähne glichen mehr denen von Echsen oder gar einem Drachen, und ihre missgebildeten Hände – *Klauen*, um präzise zu sein – erinnerten ebenfalls an diese beiden Bestien. Das Ding, das die Zwerge eingefangen hatten, lief auch eher auf vier Beinen, denn auf zweien.

Das bedeutete aber nicht, dass die Skardyns Tiere waren. Sie waren gerissen und konnten gut mit Waffen umgehen. Ganz egal, ob es um die Messer ging, die sie am Gürtel trugen, Äxte – die seit dem Krieg der Drei Hämmer gleich geblieben waren – oder die metallenen, handflächengroßen Bälle, die mit Dornen versehen waren und die sie entweder mit der Hand warfen oder dafür Schleudern benutzten. Selbst unbewaffnet setzten sie ihre Zähne und Klauen ein, was sie beim ersten Aufeinandertreffen auf verheerende Weise unter Beweis gestellt hatten.

Zu der Zeit war durch ihre Kleidung bezeugt worden, dass sie Nachkommen der Dunkeleisenzwerge waren. Denn die Abzeichen des verräterischen Klans prangten immer noch darauf. Unglücklicherweise hatte es sich als extrem schwierig für Roms Gruppe herausgestellt, eine dieser Kreaturen lebend einzufangen,

weil die Skardyns so vehement kämpften. Dreimal zuvor hatte er einen Einsatz organisiert, um einen Skardyn zu fangen, und dreimal war er fürchterlich gescheitert.

Dreimal waren Zwerge unter Roms Kommando gestorben.

Der jüngste Versuch hatte in dieser Nacht mit dem Verlust von zwei guten Kriegern geendet.

Immerhin aber hatte er etwas vorzuweisen ... zumindest hoffte er das. Rom glaubte, mit dem Gefangenen eine Informationsquelle zu haben, über die er herausfinden konnte, was so böse und mächtig war, dass selbst Drachen davor in Panik flohen. Welche finstere Macht beherrschte die Skardyns, dass diese Missgeburten dafür sogar starben?

Und was heulte jetzt vor Pein, während beunruhigende Lichter und Energien von der verlassenen Bergspitze ausgingen?

Der Skardyn spuckte Rom an, als der sich vorbeugte. Sein Atem stank fürchterlich, was schon einiges bedeutete, wenn man bedachte, was Zwerge normalerweise gewöhnt waren. Rom entdeckte noch einen Unterschied zwischen Zwergen und Skardyns. Der Gefangene hatte eine gespaltene Zunge.

Keine dieser Veränderungen war natürlich, sondern die Folge, wenn man an einem von böser Magie durchdrungenen Ort lebte. Der Anführer der Zwerge schaute grimmig und entgegnete den blutroten Blick mit seinem eigenen.

„Du Dreckskerl kannst immer noch unsere Sprache sprechen“, knurrte Rom. „Das habe ich schon gehört.“

Der Gefangene zischte. Dann versuchte er, sich auf Rom zu stürzen. Die beiden Wächter, die ihn an den Armen festhielten, hatte Rom wegen ihrer Stärke ausgewählt. Aber sie mussten hart kämpfen, um den Skardyn zu bremsen.

Rom nahm einen tiefen Zug aus der Pfeife. Den Rauch blies er der Kreatur ins Gesicht.

Der Skardyn schnüffelte lange. Ein Hinweis darauf, dass er sich die Liebe zur Pfeife bewahrt hatte.

Als die Zwerge erstmals Leichen der Skardyns untersucht hatten, hatten sie Pfeifen gefunden, die aus Ton statt aus Holz gefertigt waren. Womit die Skardyns genau die Pfeifen stopften, war eine ganz andere Frage – die einzige Substanz, die man bei einem Skardyn gefunden hatte, roch wie welches, mit Erdwürmern durchsetztes Gras. Selbst der Abgebrühteste unter Roms Kriegern wollte so etwas nicht rauchen.

„Du würdest gern ein Pfeifchen schmauchen, oder?“ Rom zog erneut daran und blies der Kreatur den Rauch ins Gesicht. „Nun, dann plaudere ein wenig mit mir, und wir sehen, was ich für dich tun kann.“

„Uzuraugh!“, schnappte der Gefangene. „Hizakh!“

Rom schmalzte mit der Zunge. „Wenn du so weitermachst, muss ich dich wohl Grenda und ihren beiden Brüdern überlassen. Albrech war ihnen ein *Gwyarbrawden*. Kennst du dieses alte Wort? *Gwyarbrawden*?“

Der Skardyn schwieg. Zwerge kannten verschiedene Arten der Blutsbande. Da gab es natürlich den Klan, die wichtigste Verbindung. Doch innerhalb und außerhalb des Klans gab es noch weitere Verflechtungen. Das Ritual des *Gwyarbrawden* galt zuallererst unter Kriegern. Wer einander *Gwyarbrawden* schwor, bekundete damit den Willen, im Falle des Todes notfalls ganz Azeroth zu durchqueren, um denjenigen zu finden, der den Kameraden umgebracht hatte. Außerdem neigten diese Blutsbrüder dazu, den Tod des Mörders lang und schmerzhaft werden zu las-

sen. Die Anführer der Klans gaben in der Öffentlichkeit niemals zu, dass es dieses Ritual gab, aber sie bestritten es auch nicht.

Es gehörte zur Zwergengesellschaft, und nur sehr wenige Außenstehende wussten davon.

Doch die Skardyns waren nachweislich keine Außenstehenden, was deutlich wurde, als die rot leuchtenden Augen zwischen der grinsenden Grenda und Rom hin- und herblickten. Legenden über Gwyarbrawden berichteten oftmals ausführlich vom langsamen Tod der Feinde. Rom war nicht überrascht davon, dass solch grausige Geschichten immer noch im Volk dieser Kreatur erzählt wurden.

„Das ist deine letzte Chance“, sagte er und zog erneut an der Pfeife. „Rede so, dass wir dich verstehen können.“

Der Skardyn nickte.

Rom verbarg seine Vorfreude. Er hatte zwar nicht geblufft, als er Grenda und ihre Brüder ins Spiel gebracht hatte. Doch wenn er ihnen den Gefangenen überlassen hätte, hätten sie vielleicht gar nichts herausgefunden. Grenda würde sicherlich ihr Bestes geben, um aus dem hässlichen Ding ein Wort herauszubekommen. Aber niemandem war damit geholfen, wenn einer der drei das Gwyarbrawden zu eifrig zelebrierte und den Skardyn umbrachte, bevor sie etwas in Erfahrung bringen konnten.

Mit einem letzten Blick zu Grenda, um den Gefangenen daran zu erinnern, was ihn erwartete, sollte er nicht antworten, sagte Rom: „Erzähle uns von der verschleierte Frau! Deine Kameraden haben etwas zu ihr gebracht, und jetzt hallt durch Grim Batol ein Gebrüll wie das eines Drachens. Doch es wurde schon seit Monaten kein Drache mehr gesichtet. Was treibt sie da unten?“

„*Chrysalun* ...“ Ein einziger Begriff. Dabei klang die Stimme

des Skardyns so rau, als wäre Sprechen für ihn eine seltene und schreckliche Angelegenheit. „Chrysalun ...“

„Beim Barte meines Vaters, was ist ein Chrys ... Chrysalun?“

„Größer“, kam es rau aus der Kehle des Gefangenen. Seine Zunge schoss dabei vor und zurück. „Größer drinnen ... als draußen.“

„Was für einen Mist verzapft diese Bestie? Die macht sich doch nur über uns lustig!“, zischte einer von Grendas Brüdern. Obwohl sie keine Zwillinge waren, sahen sich die Brüder doch ähnlicher als die meisten anderen Zwerge. Rom konnte Gragdin und Griggarth nie auseinanderhalten.

Einer von beiden stürmte nach diesen Worten vor, dabei hielt er seine Axt so hoch erhoben, wie der Tunnel es ihm erlaubte. Der Skardyn zischte und wehrte sich erneut gegen seine Häscher. Grenda stoppte ihren ungestümen Bruder. „Nein, Griggarth! Noch nicht! Steck die Axt sofort weg!“

Griggarth sank unter der Ermahnung seiner Schwester zusammen. Sie war die Herrin und die Brüder ihre beiden Hunde. Gragdin, der eigentlich gar keinen Grund dazu hatte, tat es seinem Bruder gleich.

Grenda wandte sich dem Skardyn zu. „Aber wenn dieser Dreckskerl nicht bald ein bisschen Klarheit in seine Worte bringt ...“

Rom übernahm wieder die Kontrolle. Er zog noch einmal an der Pfeife, klopfte die Asche aus und murmelte: „Gut. Zum letzten Mal. Vielleicht kommst du mit einer anderen Frage besser klar.“ Er überlegte, dann sagte er: „Erzähl mir etwas über dieses große Wesen – und was es hier an diesem Ort zu suchen hat.“

Der Skardyn reagierte recht beunruhigend. Zuerst dachte Rom,

die Bestie würde husten. Aber dann erkannte er, dass das verfluchte Biest *lachte*.

Rom zog seinen Dolch und richtete ihn auf das braune schuppige Kinn des Skardyns. Doch der Gefangene hörte nicht auf.

„Sei still, du verfluchter Sohn einer Kröte, oder ich ziehe dir die Haut bei lebendigem ...“

Die Decke stürzte ein. Die Zwerge stoben auseinander, als Tonnen von Fels herunterpolterten.

Mit den Steinen kamen drei schwere Gestalten, die nicht nur kupferne Brustpanzer trugen, sondern noch dichter geschuppt waren als der Skardyn. Schlimmer noch, diese imposanten Riesen – über zweieinhalb Meter groß, schätzte Rom mit geübtem Blick – waren weitaus tödlicher und erschienen deutlich unerwarteter als die Nachfahren der Dunkeleisenzwerge.

„Was sind ...“, setzte ein Zwerg an, bevor ein großer Krummsäbel ihn in der Mitte zerteilte, samt Brustpanzer und allem anderen.

Rom wusste, was das war, wenn er es auch nur aus Erzählungen kannte. Doch Grenda sprach den furchterregenden Namen als erste aus. „Drakoniden!“

Sie sprang auf den Ersten zu, ihre Axt hatte sie bereits gezogen. Die mit schwarzen Schuppen übersäten Drakoniden wirkten, als hätte man einen Drachen und einen Menschen miteinander verschmolzen und in einen fürchterlichen Krieger verwandelt. Der Gegner schlug mit einer Waffe auf die Zwergin ein, die bereits blutbedeckt war. Als er ihre Axt traf, leuchtete die Klinge und schnitt durch die solide Handarbeit der Zwerge wie durch Wasser.

Nur Roms schnelle Reaktion rettete Grenda. Er war zur selben Zeit wie die Zwergin auf die monströse Gestalt gesprungen, wes-

halb er sie zur Seite stoßen konnte. Unglücklicherweise hatte er in dem engen Tunnel nicht genug Platz, um selbst der Klinge auszuweichen, die ihr zgedacht war.

Der Zwerg schrie auf, als sie sich durch sein Handgelenk *brannte*. Verwundert sah er, wie seine Hand zu Boden fiel, wo sie vom schweren, dreizehigen Fuß des Drakoniden zertrampelt wurde.

Wenn daran irgendetwas Gutes war, dann, dass die Magie der Klinge die Wunde gleichzeitig kauterisierte. Dadurch und wegen der Zähigkeit der Zwerge konnte Rom all seine Kraft in den mit einer Hand geführten Streich legen.

Die Axt schnitt in die gepanzerte Haut nahe der Schulter. Der Drakonide schrie vor Schmerz auf und sprang zurück.

Gelächter dröhnte in Roms Ohren. Ein Lachen, das immer weniger wie das des Skardyns klang, sondern wie etwas viel Düsteres. Rom sah über die Schulter zu der Stelle, wo sich der Gefangene immer noch befinden sollte.

Doch die Wachen lagen tot auf dem Boden, ihre Augen starteten blind nach oben, und ihre Kehlen waren durchtrennt. Ihre Äxte trugen sie immer noch auf dem Rücken, die Dolche steckten in den Gürteln. Sie wirkten, als hätten sie einfach nur darauf gewartet zu sterben.

Oder sie waren verzaubert worden ... denn an der Stelle des Skardyns befand sich kein magisch degenerierter Zwerg. Stattdessen war die Gestalt so groß wie ein Mensch, aber von schlankerem Körperbau. Ihre langen, spitzen Ohren gaben einen Hinweis auf die Identität, doch die rote Robe und die wild glühenden grünen Augen – das Zeichen dämonischer Verderbtheit – bewiesen zu Roms Bestürzung, was für ein Narr er gewesen war.

Es war der Blutelf, über den er etwas hatte erfahren wollen.

Roms Jagd nach einem Gefangenen, der ihnen Informationen verriet, war zu einer Falle für die Zwerge geworden. Sein Puls raste, als er daran dachte, dass seine Leute abgeschlachtet, oder noch schlimmer, gefangen genommen und nach Grim Batol verschleppt wurden.

Mit einem Kriegsschrei, der durch den eingestürzten Tunnel hallte, griff er den Blutelf an. Die große Gestalt sah den Zwerg mit Verachtung an, dann streckte sie eine Hand aus.

Darin materialisierte ein Holzstab, der oben in einer Gabel in einem großen, wie ein Schädel geformten Smaragd endete, der zu den leuchtenden Augen des Blutelfs passte.

Rom wurde nach hinten geworfen und krachte gegen die Wand in seinem Rücken.

Als er zu Boden fiel, stieß Rom einen Schrei aus, der in den Ohren jedes Menschen gedröhnt hätte und erst recht in denen der Elfen. Mit verschwommenem Blick sah er, wie die Zwerge sich verzweifelt gegen die Drakoniden wehrten. Die Drachenmänner waren nicht unbesiegbar. Doch seine Leute schienen sich nur schwerfällig zu bewegen. Gorum, ein Kämpfer, dessen Schnelligkeit nur mit der Roms vergleichbar war, führte seine Axt, als wäre sie so schwer wie er selbst.

Der Blutelf ... es ... es muss an dem Blutelf liegen ... Blutelf ...
Rom kämpfte darum, aufzustehen. Aber sein Körper wollte nicht gehorchen.

Schlimmer noch als sein eigener Tod war, dass er vor seinem König versagt hatte. Er hatte Magni einen Eid geschworen, dass er das Geheimnis von Grim Batol lüften würde. Doch Rom hatte nur dieses entsetzliche Debakel erreicht.

Angesichts solcher Schande kam er wieder auf die Knie. Aber weiter schaffte er es nicht. Der Blutelf wandte seine Aufmerksamkeit von Rom ab, eine weitere Beleidigung seiner Zwergenehre.

Rom schaffte es, die Axt zu heben. Er kämpfte gegen den Zauber und seine Schmerzen ...

Ein schreckliches Brüllen erschütterte die Wände über dem Tunnel und sorgte dafür, dass *jedermann* aufsaß.

Am größten war der Effekt bei dem Blutelf. Er fluchte in einer Sprache, die Rom nicht verstand, dann rief er den Drakoniden zu: „Hoch! Schnell! Bevor sie zu weit weg sind!“

Die Drachenkrieger duckten sich, dann sprangen sie auf und rannten mit einer für ihre Größe erstaunlichen Beweglichkeit aus dem Tunnel. Ihr Anführer schlug zweimal mit dem Stab auf den Boden – und verschwand in einem kurzen Aufblitzen goldener Flammen.

Rom konnte sich plötzlich wieder bewegen, wenn er auch noch etwas benommen war. Langsam nahm er wahr, wie es um seine Kameraden stand. Zumindest drei von ihnen waren tot und mehrere andere verwundet. Er bezweifelte, dass die Drakoniden jeweils mehr als einen oder zwei Treffer abbekommen hatten, davon kein einziger bedrohlicher Natur. Wäre das mysteriöse Brüllen nicht erklungen, wären alle Zwerge jetzt tot.

Grenda und einer ihrer Brüder kamen ihm zu Hilfe. Die Kriegerin war schweißgebadet. „Kannst du gehen?“

„Hmmpf! Ich kann sogar *rennen* – wenn es unbedingt sein muss, Mädchen!“

Der Vorschlag zu rennen hatte nichts mit Feigheit zu tun. Man wusste nicht, ob der Blutelf und die Drakoniden genauso

schnell zurückkehren würden, wie sie geflohen waren. Die Zwerge waren verwirrt und mussten einen Ort erreichen, an dem sie sich erholen konnten.

„Zu ... zu den Tunneln am Abhang“, befahl Rom. Diese Tunnel lagen weit von Grim Batol entfernt, doch er hielt sie für ihre beste Chance. Der Boden dort war von den Adern eines weißen Kristalls durchzogen, der hochgradig auf magische Energien reagierte. Dadurch würde es selbst für einen Magier wie den Blutelf schwer werden, sie aufzuspüren. Kurz gesagt: Sie würden unsichtbar werden.

Aber nicht unverwundbar – völlig sicher war es nirgendwo.

Mit Grendas Hilfe führte Rom die Zwerge weg. Er blickte auf seine angeschlagenen Leute und erkannte erneut, wie viel Kraft sie dieser kurze Kampf gekostet hatte. Wenn das Brüllen nicht gewesen wäre ...

Das Brüllen.

So dankbar er auch für diese Unterbrechung war, so fragte sich Rom doch, woher es stammte ... und ob es sich für die Zwerge nicht als Vorbote von etwas noch viel Schrecklicherem erweisen würde.