



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

Christian von Aster

NIMMER Z^wERG

Die große
Erzferkelprophezeiung 3

Klett-Cotta

Hobbit Presse

www.hobbitpresse.de

© 2021 by J. G. Cotta'sche Buchhandlung

Nachfolger GmbH, gegr. 1659, Stuttgart

Alle Rechte vorbehalten

Cover: Birgit Gitschier, Augsburg

unter Verwendung einer Illustration von © Federico Musetti

Gesetzt von C.H.Beck.Media.Solutions, Nördlingen

Gedruckt und gebunden von CPI - Clausen & Bosse, Leck

ISBN 978-3-608-98373-9

E-Book: ISBN 978-3-608-12109-4

Dem Zwerg in uns allen



PROLOG

Krugk Trümmerboldt saß an der steinernen Tafel in der Höhle des Großen Verwalters und zwirbelte lächelnd seinen frisch polierten Bart. Hinter ihm prasselte in einem grob gefugten Kamin aus makellos weißem Felsgestein jenes Feuer, dem man nachsagte, dass es noch niemals verloschen war und nie verlöschen würde. Auch wenn das nicht ganz stimmte. Aber zum einen klang »niemals« besser als »selten«, und zum anderen symbolisierte besagtes Feuer in seiner vollkommenen Unverlöschlichkeit den flammenden Geist des Eheren Volkes.

Und eben deshalb saß Trümmerboldt vor dem niemals verlöschenden Feuer, an das der Herr der Zwerge sich von alters her zurückzuziehen pflegte, um sich mit seinen Häuptlingen oder einem guten Humpen Bitterbräu zu beratschlagen.

Die Höhle des Großen Verwalters war reine, in Fels gehauene Tradition. Und eigentlich war es Krugk Trümmerboldt, der nicht hierhergehörte. Er war kaum mehr als das klägliche Überbleibsel absonderlicher Verstrickungen, in deren Verlauf sich die bedingt ehrbare Bruderschaft des behende entwendeten Beutels und das Zwergische Zwielicht* unter der Führung Felsigk

* Die Vereinigung aller zwergischen Halunken, Beutelschneider, Fälscher, Betrüger und Schutzgolderpresser, die bereits von Schnappsgk Silberkies angestrebt, aber erst unter seinem Zögling Felsigk Klammgluth zustande gekommen war (vgl. »Das Abartige Artefakt - Die große Erzferkelprophezeiung 2«).

Klammgluths die Macht über das Eherne Imperium erschlichen hatten.

Klammgluth war das Oberhaupt des Zwielichts gewesen. Der Herr aller Halunken, der mit seiner Verschlagenheit und Voraussicht die Angst des Großen Verwalters ausgenutzt und sich mit Hilfe eines tückischen Plans zum Herrn aller Zwerge aufgeschwungen hatte.

Der Große Verwalter, der eigentliche Herrscher des Imperiums, hatte in steter Furcht gelebt, dass sich die Felsen bewegen und die Dinge verändern könnten. Einem Volk, das inmitten von Felsen lebt, sind nämlich Dinge, die sich bewegen, von vornherein suspekt – im tatsächlichen wie im übertragenen Sinne.* Der Verwalter war der Bewahrer der Tradition gewesen, von den Gottzwerge auserwählt. Seine Aufgabe war es, ihren Willen zu erfüllen und jeder Veränderung Einhalt zu gebieten.

Und diese Tatsache hatte sich Klammgluth zunutze gemacht ...

Der Anführer des Zwielichts hatte die Ängste des Verwalters geschürt, sein Misstrauen gegen sein eigenes Volk angefacht, bis dieser schließlich ein verzweifeltes Gesetz nach dem anderen erlassen und mit beinahe jeder Tradition gebrochen hatte, nur um die Macht zu sichern, die ihn eigentlich in die Lage versetzen sollte, besagte Traditionen zu bewahren.

* In der zwergischen Vorstellung entsprachen selbst Gedanken Steinen. Sie zu bewegen brauchte Kraft und machte Lärm, weshalb sich jeder, der aus unerfindlichen Gründen über das nötige Maß hinausdachte und in seinem Kopf (der konsequenterweise als Steinbruch betrachtet wird) große Steine wälzte, gegenüber Kleinkiesgrüblern verdächtig machte.

Am Ende hatten ihn die aufgebrauchten Zwerge in der goldenen Orakelhöhle, die er selbst hatte errichten lassen, gestürzt. Und nun war der Verwalter in einer abgelegenen Höhle an eine Wand geschmiedet worden, zusammen mit zahllosen anderen Gefangenen, welche die Gemeinschaft der Begnadeten Bewahrer bildeten und in ihrem Verlies sämtliche Geheimnisse der Zwerge hüteten.

Kaum dass der Verwalter fortgesperrt war, hatte sich Klammgluth zum Herrn aller Zwerge ausrufen lassen und seinen Gehilfen Krugk Trümmerboldt vorübergehend zu seinem Stellvertreter ernannt. Dann war er zusammen mit Harm Kiesgrimm, einem weiteren Getreuen, und einem gedungenen Zwergenmörder aufgebrochen, um dem Schicksalszweig zu folgen, der in den Tiefen der Höhlen nach dem Udenkbaren suchte. Das Udenkbare galt in den Grenzen des Imperiums als größter und mächtigster aller denkbaren Schätze – obwohl niemand wusste, worum es sich dabei genau handelte. Manche munkelten, es müsse der goldene Bart Raffzahn Schmalzls sein. Einige Schürfbrüder behaupteten, es handele sich um das Mysterium des selbstgrabenden Ganges, während die meisten Wurzelmeister überzeugt waren, dass das Udenkbare jede Flüssigkeit in Bier oder zumindest Stein in Gold verwandeln konnte. Manche zogen sogar die Möglichkeit in Betracht, dass es sich bei dem Udenkbaren um ein Bier handelte, das gegen Kopfschmerzen half. Neben insgesamt achtunddreißig legendären Äxten und Hämmern aus mythischen und überwiegend ausgedachten Kriegen vermutete man in dem Udenkbaren schließlich sogar Frauen. Da die Frauen des Ehernen

Volkes seit Hunderten von Jahren tot waren, war hier aber wohl eher der Wunsch der Vater des Gedanken. Tatsächlich wusste kaum noch ein Zwerg, wie die Zwergenfrauen überhaupt ausgesehen hatten.

Die nüchternen und trunkenen zwergischen Phantasien, die sich um das Udenkbare rankten, waren jedenfalls so zahllos wie die Lügen über die Heldentaten von Rammstein dem Älteren.

Und den hatte es nicht einmal gegeben.

Was immer das Udenkbare auch war, Felsigk Klammgluth, der frischgehämmerte Herr aller Zwerge, hatte es in seinen Besitz bringen wollen. Etwas haben zu wollen, ohne zu wissen, wofür man es braucht, ist von alters her eine Neigung der Mächtigen.

Und Trümmerboldt zweifelte nicht daran, dass sein Herr Erfolg haben würde. Derlei Zweifel hatten sich in der Vergangenheit als folgenschwer erwiesen. Klammgluth hatte so etwas stets persönlich genommen. Was nicht selten dazu geführt hatte, dass er seine zwölfschwänzige Quallenpeitsche sogar gegen seine treuesten Diener erhoben hatte. Trümmerboldt hatte sie bereits zweimal zu spüren bekommen. Und diese beiden Male hatten völlig ausgereicht, ihn die Unfehlbarkeit seines Herrn erkennen zu lassen.

Felsigk Klammgluth hatte es sogar vermocht, kleine Niederlagen durch erzählerische Ausschmückungen in große Triumphe zu verwandeln. Er konnte also gar nicht scheitern. Und jeden seiner Fehler beging er lediglich, um letzten Endes Nutzen daraus zu ziehen.

Dementsprechend war Krugk Trümmerboldt vollkommen sicher, dass sein Herr Erfolg haben und schon bald mitsamt dem Udenkbaren zurückkehren würde.

Auch wenn es ein wenig länger dauerte.

Tatsächlich war Klammgluth inzwischen bei dem Versuch, das Udenkbare in seine Gewalt zu bringen, ums Leben gekommen. Davon wusste Trümmerboldt jedoch nichts und wartete deshalb frohen Mutes in der Höhle des Verwalters auf seinen Herrn, während er die Privilegien der vorübergehenden Herrschaft genoss. Dabei konzentrierte er sich vor allem auf seine Vorrechte. Zu Beginn jeder Schicht ließ er sich seinen Bart mit Goldwolle glätten, und sein Alltag bestand aus gutem Bier, vortrefflichem Tabak und dem Tragen von Prunkrüstungen. Darüber hinaus tat er sich darin hervor, willkürliche Befehle zu erteilen und Steuern einzutreiben.

Dabei war er zu dem Schluss gekommen, dass die Herrscherei, wenn man die Verpflichtungen einmal beiseite ließ, ein recht angenehmes Unterfangen sein konnte. Und das Volk der Zwerge hatte nach den jüngsten Umwälzungen genug mit sich selbst zu tun, als dass es einen weiteren Herrscher oder seinen Stellvertreter gestürzt hätte.

Und so aalte Krugk Trümmerboldt sich in der Höhle des Verwalters wie ein Erzwurm in einer Goldader. Er lehnte sich zurück, räkelte sich und betrachtete gedankenverloren die Reliefs über dem umlaufenden Kamin: die Zeichen der großen zwergischen Häuser. Ursprünglich waren es sechs gewesen. Doch nachdem die Stämme Erz, Sand und Feuer entzwergt und hinter den Abgrund des Vergessens verbannt worden waren, gab es bloß noch drei: Fels, Erde und Stahl. Von den übrigen Stämmen waren lediglich gähnende schwarze Löcher im Fels geblieben.

Für einen kurzen Moment spürte Trümmerboldt die Macht dieses Ortes. Hier hatte sich einst der Verwalter mit den Häuptlingen getroffen, vor dem Feuer, das niemals verlösch, unter den Zeichen des Ehernen Volkes, um nachzudenken, zu erschaffen und neue Prophezeiungen zu verkünden. An dieser Tafel hatten der Verwalter und die Häuptlinge die gesamte Geschichte der Zwerge bestimmt.

Trümmerboldt aber interessierte sich nicht für Geschichte.

Und ebenso wenig für Tradition.

Selbst die Götter scherten ihn kaum.

Schließlich hatte er mit keinem von ihnen jemals ein lohnendes Geschäft gemacht.

Einst mochte hier also der Verwalter mit seinen Häuptlingen zusammengekommen sein. Heute kam Trümmerboldt mit seinem Humpen hier zusammen.

Er zog ihn näher zu sich heran und lächelte.

Mit seinem Posten als Statthalter des Ehernen Imperiums würde er sich leicht anfreunden können. Zumal er sich gar nicht so sehr von seiner ursprünglichen Tätigkeit unterschied. Schließlich hatte er schon immer als bester Schutzgolderpresser des Zwergischen Zwielichts gegolten. Und diese Tätigkeit war dem Steuereintreiben nicht unähnlich ...



KAPITEL I

*In dem der Schicksalszweg zunächst auf einem
Magmasee umherirrt, dann auf gewisse Art gerettet wird,
letzten Endes aber lieber darauf verzichtet hätte*

Auf einem Floß aus feuerfesten, kupfernen Kampfrüstungen trieb der Schicksalszweg durch das zähflüssige Magma. Der Schicksalszweg bestand aus fünf Zwergen, wie sie unter gewöhnlichen Umständen wohl kaum jemals zueinandergefunden hätten, und seine Bestimmung war es, die Zwergenheit vor dem Untergang zu bewahren.

Eine unbedachte Prophezeiung hatte diese fünf zusammengeschiedet, und im Hochofen des Schicksals waren ihre Geschicke miteinander verschmolzen. Ob sie nun wollten oder nicht. Die meisten von ihnen wollten nicht. Das lag daran, dass sie mit der Rettung der Zwergenheit eigentlich nichts im Sinn hatten. Doch als sich im Zwielficht der Höhlen die große Erzferkelprophezeiung* zu erfüllen begonnen hatte, jene

* Abgerichtete Erzferkel spürten im Dienst der Zwerge Metalle auf. Obwohl sie eigentlich nicht sprechen konnten, ließ sich eines von

uralte Vorhersage, die das Ende von Zwerg und Zwergeszweig, von allem, jedem und dem Rest verhieß, war der Schicksalszweig geboren worden, um dem Verderben Einhalt zu gebieten.

Und genau das hatte er getan.

Die Prophezeiung besagte, dass, wenn der Zwerg, der kein Bier trinkt, seine Hand dem Zwerg reicht, der das Licht der Gänge mit goldenen Zähnen erblickt hat, und die Immerschwarze zurückkehrt, das Ende gekommen ist von allem, was da ist und geheißen wird das Eherne Imperium. Und diesem Ende hatten sich jene fünf, die einer waren, entgegengestellt. Das Ende schien jedoch eine überaus komplizierte Angelegenheit zu sein und grub sich offenbar notfalls auch mal einen anderen Gang, um ans Ziel zu gelangen. Inzwischen hatte sich ein Teil der Erzferkelprophezeiung jedenfalls bereits bewahrheitet, und das Ende von allem, jedem und dem Rest war weiter auf dem Vormarsch.

Ein Großteil der Mitglieder des Schicksalszweigs war davon alles andere als begeistert. Diese Schicksalszweigsache hatte ihnen bis jetzt nichts als Ärger eingebracht: Bei der ganzen Zwergenretterei waren sie zunächst durch Magie zweihundert Jahre gealtert* und inzwischen zu allem Überfluss auch noch zu Verstoßenen geworden. Entzweigte, die nicht länger das Privi-

ihnen vor vielen hundert Jahren doch dazu hinreißen, eine Reihe von Prophezeiungen zu verkünden, die das Schicksal und die Zukunft der Zwergenheit betrafen und seit damals vom Ehernen Volk mündlich überliefert wurden.

* Krass Breitbart, Häuptling des Feuerclans und Anführer der Überzweigverschörung, bediente sich im Kampf gegen den Schicksalszweig verbotener Magie und ließ seine fünf Mitglieder mit einem Schlag um zweihundert Jahre altern.

leg genossen, zu dem Volk zu gehören, das zu erretten ihre Bestimmung war.

Mit Prophezeiungen war das allerdings so eine Sache. Wenn die Gottzwerge derlei einmal in die Wand des Schicksals geschlagen hatten, dann brauchte es mehr als einen Meißel, um es wieder auszulöschen.

Und dieser Umstand war den gebeutelten Rettern der Zwergenheit schmerzlich bewusst.

Farnwart Blechboldt, der Erzferkelbändiger mit dem dunklen Geheimnis,* wäre am liebsten zu seiner Herde heimgekehrt, Fazzgadt Eisenbart, ein grubenständiger Schürfbruder, hielt jede Art von Prophezeiung für ebenso sinnvoll wie einen Kropf, und der Höchste aller Hohepriester war eigentlich zu alt für derartige Abenteuer. Diese drei hätten deshalb den Humpen des Schicksalszwerchs inzwischen mit Freuden an jemand anderen weitergereicht, um ihn nicht selbst leeren zu müssen.

Garstholm Flammrank hingegen, ein ehemaliger Drachenjäger und zuletzt General der Freiwilligen Felswehr, der eigentlich nur aus Tätowierungen und Muskeln bestand, war der Schicksalszwerghprophezeiung gegenüber ein wenig offener eingestellt. Sie sorgte immerhin dafür, dass er nicht vor Langeweile sterben würde. Außerdem hoffte er, sobald die Zwerge fertig gerettet waren, eine angemessene Belohnung zu erhalten. Er war bereits einige Jahre länger entzwergt als seine Kameraden und hatte bei der Niederschlagung

* Farnwart Blechboldt war der wahre Untrunkene aus dem ersten Teil der großen Erzferkelprophezeiung. Er vertrug kein Bier, was er durch den regelmäßigen Konsum von Falschbier und gelegentlich vorgetäuschte Trunkenheit zu verschleiern versuchte.

der Überzwegverschwörung sein Augenlicht eingebüßt. Das jedoch scherte ihn wenig, da ein Zwerg seines Erachtens kaum mehr als einen vollen Bart, zwei gute Ohren und gesunde Hände brauchte.

Der fünfte Zwerg im Schicksalsbunde schließlich hatte einen ganz eigenen Standpunkt, der in Worten nur schwer wiederzugeben ist. Das liegt vor allem daran, dass Lunt Glimmboldt, der Zögling Fazzgad Eisenbarts, kaum geschlüpft,* im nächsten Moment schon um zweihundert Jahre gealtert war und somit seine gesamte zwergische Jugend innerhalb weniger Augenblicke durchlebt hatte. Dieser Umstand hatte dazu geführt, dass die Stollen in seinem Kopf ein wenig anders verliefen als bei normalen Zwergen. Sie waren dunkler und verschlungener und mit Sicherheit auch weniger ertragreich. Auf ein Wort zusammengefasst, ließe sich Glimmboldt wohl am ehesten als schwachsinnig bezeichnen, was ihm in vielerlei Hinsicht auch gerecht wurde. Darüber hinaus war er – was allerdings kaum jemand wusste – ein wesentlicher Bestandteil der großen Erzferkelprophezeiung. Denn er war der Zwerg, der mit goldenen Zähnen geboren worden war. Davon hatte er jedoch nicht die geringste Ahnung, da sein Oheim, Fazzgad Eisenbart, diese Laune der Natur eilig korrigiert und ihm kurz nach dem Schlüpfen die Zähne herausgebrochen hatte, um mit dem Gold sowohl Glimmboldt zu schützen als auch einige Ausgaben zu kompensieren. Aus diesem Grund

* Die Tatsache, dass Zwerge mit voll ausgeprägtem Bart aus stählernen Eiern zu schlüpfen pflegten, wird in den meisten traditionellen zwergischen Überlieferungen aus unerfindlichen Gründen nicht erwähnt.

galt Glimmboldt bei den Zwergen lediglich als einer, der ohne Zähne auf die Welt gekommen war, was aber für einen Zwerg nicht minder ungewöhnlich war. Inzwischen trug er ein geschmiedetes Gebiss aus schwarzem Feiertagsstahl und erfreute sich seines Lebens, auch wenn er die rechte Hand nicht von der linken unterscheiden konnte und wahrscheinlich selbst noch in einem Trollkochtopf Freude am warmen Wasser gehabt hätte.

Eine ähnliche Lebenseinstellung vertrat auch einer der beiden Begleiter des Schicksalszwergs, die nicht Teil der Prophezeiung waren. Der Schrauber war der beste Fallensteller des Ehernen Imperiums und der Wächter der kryptischen Kammer gewesen ... bis Blechboldts Hammer sich auf seinem Helm ausgetobt hatte. Seitdem schien der Schrauber eher Gemüse als Zwerg zu sein und sorgte dafür, dass Lunt Glimmboldt nicht der einzige Stumpfsinnige in der Runde war.

Der letzte Zwerg auf dem schicksalhaften Floß, das am Grund des Ehernen Imperiums in dem brodelnden Magma dahintrief, war Bragk Nattergriff, ein legendärer zwergischer Meisterdieb, der bloß noch drei Finger an der rechten Hand hatte und den der Schicksalszwerg vor kurzem aus dem finstersten Kerker des Ehernen Imperiums befreit hatte. Wobei besagter Kerker im Vergleich zu der Fahrt auf dem Magmasee allerdings gar nicht so schlecht abschnitt.

Die Hitze war kaum erträglich, und das Atmen fiel den Zwergen schwer. Außerdem schmerzten ihnen ihre Hinterteile. Die mechanischen kupfernen Kolosse, aus denen ihr Floß bestand, vermochten zwar aufgrund einer speziellen Behandlung ihrer Oberfläche der zer-

störerischen Hitze des Magmasees standzuhalten, heiß wurden sie aber dennoch. So heiß, dass die Passagiere des eigentümlichen Floßes ständig in Bewegung bleiben mussten, um sich nicht ernsthaft zu verbrennen.

Was Hitze anbelangte, war das Eherne Volk vergleichsweise zäh. Schließlich wuchsen die Zwerge umgeben von Minen und Schmiedefeuern auf. Mit etwas Übung konnte ein Zwerg, wenn es schnell ging, sogar einen brennenden Schmelzofen von innen reparieren. Zumindest theoretisch.

Das eigentliche Problem war freilich der Funkenflug. Im Ofen und auch auf dem Magmasee. Immer wieder fingen die Bärte der Zwerge Feuer. Was sie nun schon länger als eine Schicht davor bewahrte, einzuschlafen und vom Floß zu fallen. Und in der Schicht davor hatten sie auch nicht geschlafen. Die Stimmung war dementsprechend gedrückt. Außerdem kam noch hinzu, dass sie Glimmboldt und den Schrauber ständig zurückhalten müssen, wenn diese vergnügt glucksend ihre Hände nach den Drachenquappen ausgestreckt hatten, die durch das rotglühende flüssige Gestein huschten. Wieder und wieder hatten sich die beiden schwachsinnigen Zwerge die Finger verbrannt, und doch hatten sie stets aufs Neue nach den Kreaturen gegriffen, die sich im Magma tummelten. Zumindest bis die anderen es leid gewesen waren und Glimmboldt wie auch den Schrauber mit den beiden einzigen verbliebenen Seilen an den goldenen Altar gefesselt hatten. Der goldene Altar, den sie aus der kryptischen Kammer gestohlen hatten, hatte das Herz des Undenkbaren gebildet. Und in der kristallinen Vitrine auf seinem Sockel befand sich die letzte Hoffnung der Zwer-

genheit: das Abartige Artefakt. Die Zwerge wussten zwar weder, worum es sich bei dem Artefakt handelte, noch wie sie es aus der Vitrine herausholen konnten, geschweige denn, wie es ihr Volk retten sollte. Aber zumindest hatten sie es in ihren Besitz gebracht.

Im Augenblick blieb ihnen auch wenig Zeit, sich darüber Gedanken zu machen. Nun, da die beiden Schwachsinnigen endlich Ruhe gaben, versuchten sich die anderen ganz auf die Fahrt zu konzentrieren, während ihnen der Schweiß über die Gesichter lief.

Seit Beginn ihrer Irrfahrt versuchten sie mit Hilfe der Arme der kupfernen Kolosse, die sie als Ruder verwendeten, vergleichsweise erfolglos dem Floß eine Richtung zu geben. Am Ende aber unterlagen sie immer wieder der Strömung des Magmasees, die ihnen zäh und rotglühend unerbittlich ihren Willen aufzwang.

Verbissen kämpften Fazzgadt und Blechboldt dagegen an, stemmten die Ruder in die wabernde Glut, aus der gierige Funken aufstiegen, um Jagd auf ihre Bärte zu machen.

Doch ganz gleich, in welche Richtung sie ihr Floß auch lenkten, da war nichts als die Ahnung eines riesigen Gewölbes um sie herum, das keinerlei Begrenzung zu besitzen schien und nur etwa bis auf zwei Bart Höhe von dem zäh umherschwappenden, glimmenden Magma beleuchtet wurde. Darüber lag Dunkelheit. Undurchdringliche, schwärzeste Dunkelheit. Einzig der Widerhall ihrer Stimmen ließ sie von Zeit zu Zeit erahnen, wie viel Dunkelheit tatsächlich um sie herum war ...

Bragk Nattergriff, der zwergische Meisterdieb, hatte vor einer Weile eine kleine metallene Sanduhr hervor-

gezogen, die er nun, da der Sand durchgelaufen war, ein weiteres Mal umdrehte.

»Eine ganze Schicht. Eine ganze Schicht treiben wir nun schon in dieser grässlichen Glut. Ich könnte Kiesel kotzen!«, sagte Nattergriff an den Hohepriester gewandt, der nachdenklich in die Finsternis der Höhle starrte. Der Meisterdieb verlagerte das Gewicht. »Mein Hinterteil brennt wie Feuer, und meine Stiefel sind beinahe durchgeglüht. Also, was soll das sein, Priester? Wieder mal Bestimmung?«

Der Hohepriester antwortete lange Zeit nicht.

»Sie muss verdammt groß sein, diese Höhle, wenn wir nach all der Zeit immer noch nirgendwo angekommen sind«, hallte seine Stimme schließlich durch das glutschwangere Dunkel.

»Vielleicht liegt es auch an der Strömung«, gab Farnwart Blechboldt zu bedenken, der neben Fazzgadt Eisenbart am Ruder stand, und deutete auf die wirbelnden, glühenden Magmaschlieren um sie herum.

»Seien wir ehrlich«, meldete sich Garsthalm Flammrank, der blinde General, zu Wort, der neben den beiden gefesselten Kiesköpfen am goldenen Altar saß. »Wer immer dieses Floß für diesen See entworfen haben mag, er war selbst nie hier. Wir sind seine Versuchskäfer, und wenn ihr mich fragt, so habe ich meine Zweifel, ob wir das Ganze überleben werden. Ich glaube, es war ein Fehler, überhaupt loszufahren.« Er senkte den Kopf, sodass die Falten seiner roten Augenbinde unheimliche Schatten auf sein Gesicht warfen.

»Und was wäre die Alternative gewesen?«, ließ sich Blechboldt vernehmen. »Uns ein Leben lang vor den Anhängern des Zwilichts verstecken? Uns andere Na-

men zulegen und die Bärte färben, um inmitten einer neuen Ordnung zu leben, die uns nach dem Leben trachtet?»

»Wenn ich mir aussuchen könnte, ob ich bei lebendigem Leib gekocht werde oder mich lieber verstecken will, dann fällt mir die Wahl nicht schwer, Ferkelbändiger«, entgegnete Flammrank leise.

Der Hohepriester schüttelte müde den Kopf.

»Aber das kann nicht sein, Flammrank. Die Gottzwerge sind auf unserer Seite! Es muss Bestimmung sein ...«

Flammrank lächelte, sodass sich das rote Tuch über seinen Augen spannte.

»Ich fürchte, Weißbart, deine Gottzwerge waren auch noch nie hier unten ...«

Die Zwerge ließen schweigend die Blicke schweifen. Womöglich hatte Flammrank recht. Um sie herum war nichts als brodelndes, zähes Magma, flüssiges Feuer, das gierig an ihrem Floß emporleckte und sie, wie es schien, nur allzu gern verschlungen hätte.

Kein Ufer, kein Steinstrand.

Vereinzelt ragten Säulen aus dem glühenden See auf, die irgendwo, hoch über ihnen, eine im Dunkel verborgene Decke stützten. Die Zwerge waren an zahllosen dieser Säulen vorbeigetrieben, zeitweise durch niedrige Passagen, in denen sie die Köpfe hatten einziehen müssen. Nur um kurz darauf in noch weiträumigere Bereiche der Höhle zu gelangen.

Kein Zwerg kannte diesen See. Es gab weder Karten, noch wurde er in Geschichten erwähnt. An diesem Ort war noch niemand jemals gewesen. Denn niemand, der nicht in die kryptische Kammer eingedrungen

war, das Udenkbare vollbracht und das gesamte Eherne Volk gegen sich aufgebracht hatte, hätte einen Grund gehabt, hier zu sein. Der Magmasee, auf dem sie all ihren Bemühungen zum Trotz ziellos dahintrieben, lag im Abgrund des Vergessens. Irgendwo hoch über ihnen befand sich die Brücke der Verbannung, über die verstoßene Zwerge den Abgrund überquerten, um in die Gefilde der Entzwerkten zu gelangen und den Rest ihres Daseins abseits des Ehernen Imperiums zu fristen. Die Brücke der Verbannung war ein Konstrukt der Strafe und der Ächtung, drei Gang lang, ein tränen-schwangeres Geflecht aus Stahl, Seilen und Schmach. Jeder Schritt darauf war Schmerz im Gemüt jener Zwerge, die nicht länger Zwerge sein durften.

Auf der einen Seite lag das Imperium, auf der anderen die Welt der Entzwerkten, deren Bewohner einander Gerüchten zufolge gegenseitig auffraßen, die Bärte ihrer Toten rauchten und weder Gesetz noch Vernunft kannten.

Über den Abgrund des Vergessens hinweg verband jene Brücke zwei vollkommen unterschiedliche Welten. Und am Fuße des Abgrunds lagen jene von flüssigem Gestein durchspülten Höhlen, die noch nie ein Zwerg erkundet hatte.

Der Schicksalszwerg hatte sein Floß am steinernen Ufer des Ehernen Imperiums in das Magma geschoben, mit dem Ziel, hinüber in die Welt der gesetzlosen Totenraucher zu gelangen. Er und seine beiden Begleiter hatten sich vom Imperium abgewandt und sich durch ihr Tun selbst entzwert.

Wären sie in das Eherne Imperium zurückgekehrt, hätten die Schergen des Zwergischen Zwielichts sie ge-

jagt. Denn das Zwielight, die Gemeinschaft der zwergischen Halunken, hatte die Macht im Imperium an sich gerissen. Zwei seiner Anführer hatten sie zwar besiegt, doch ein weiterer herrschte noch immer über das Eherne Volk. Ihm unterstanden drei zwergische Geheimdienste, und er würde den Tod seiner Kameraden gewiss rächen wollen. Da konnte sich der Schicksalszwerg ebenso gut von den Entzwegten erschlagen und rauchen lassen.

Trolle und Echsenmenschen mieden die Nähe des Magmasees, so wie jeder vernünftige Zwerg es wohl auch getan hätte.

Doch vernünftig waren sie nicht mehr.

Sie waren zwei Schwachsinnige, der Schicksalszwerg und ein legendärer zwergischer Meisterdieb. Und damit war das Floß voll. Für Vernunft war da kein Platz.

Fehlende Vernunft war im Augenblick allerdings das geringste ihrer Probleme. Und selbst ihre schmerzenden Hinterteile fielen kaum ins Gewicht, angesichts der Tatsache, dass noch immer kein Ende ihrer Irrfahrt in Sicht war.

Allmählich nämlich begann es in ihren Bäuchen zu rumoren, und die Müdigkeit ergriff von ihnen Besitz. Es war nur eine Frage der Zeit, bis einem von ihnen die Augen zufielen und er das Gleichgewicht verlor. Alles, was sie tun konnten, war, sich gegenseitig wach zu halten und zu hoffen, dass das Ganze irgendeinen Sinn hatte.

»Axtbruch und Hammerfäule noch eins. Seht ihr diese Säule dort?« Fazzgadts Ausruf ließ die Gefährten emporschrecken. Ihre Blicke folgten seinem Fingerzeig und richteten sich auf die Säule, die ihr eigentüm-

liches Floß in diesem Moment passierte. Trotz der wabernden Glut konnten sie sie deutlich erkennen – abgesehen freilich von Flammrank. Und sie konnten auch die kreuzförmige Kerbe im Stein sehen. Fazzgadts Blick verfinsterte sich.

»Dieses Zeichen habe ich mit meiner Axt in die Säule gehauen, als wir das letzte Mal hier vorbeigekommen sind. Dieses vermaledeite Stück Fels war mir damals schon bekannt vorgekommen.«

»Und was bedeutet das?«, fragte Blechboldt stirnrunzelnd.

Fazzgadts hob an, es ihm zu erklären, doch der General nahm ihm das Wort aus dem Mund: »Dass die Strömung stärker ist als unsere Ruder. Und wir nichts dagegen tun können.«

Er ließ den Kopf hängen und lächelte matt.

Ohne das Ruder loszulassen, starrte Blechboldt ihn ungläubig an.

»Mit anderen Worten, wir werden hier so lange treiben, bis wir gar sind?«, fragte er.

Der blinde General nickte müde.

Der Hohepriester aber sprang auf, blickte wild von einem zum anderen und schrie, dass es zigfach aus der Finsternis widerhallte: »Nein! Niemals! Die Gottzwerge ...«

Fazzgadts tiefe, raue Stimme schnitt ihm entschieden das Wort ab: »Wenn du mir noch einmal irgendwas von deinen Gottzwerge erzählst, alter Mann, dann werde ich dir den Bart frittieren!«

»Du willst mir drohen?« Der Hohepriester baute sich vor ihm auf. Eine lächerliche Geste, wenn man bedachte, dass ein tausendjähriger Zwerg, der in seinem

Leben noch keine Schicht lang einen Hammer geschwungen hatte, sich hier mit einem trainierten Schürfbruder anlegen wollte. Fazzgadt legte das Ruder beiseite und trat so dicht an den Priester heran, dass ihre Bärte sich berührten.

»Oh nein, Weißbart, ich will dir nicht drohen, ich will dir wehtun!« Seine Augen funkelten böse im roten Widerschein des Magma. Bevor der Hohepriester jedoch Angst vor der eigenen Courage bekommen konnte, meldete sich in seltsam ruhigem Ton Flammrank zu Wort: »Nun gut. Gehen wir also davon aus, dass wir verloren sind. Wir sind sicher nicht die Ersten, denen das passiert, aber wir haben weder Tabak noch Bier, um diesen Umstand etwas angenehmer zu gestalten. Und genau da liegt das Problem.«

Der Hohepriester wandte sich dem blinden General zu und trat dabei beiläufig einen Schritt von Fazzgadt weg. Er holte tief Luft und seufzte dann: »Ich denke, wir sollten beten.«

Mit einem großen Satz war Fazzgadt wieder bei ihm und packte ihn wütend am Schlafittchen.

»Du kriegst gleich ein paar gebetet, Priester!«, schrie er. »Erst bringst du uns mit dieser ganzen Prophezeierei in diese Lage und dann wird gebetet? Nicht mit mir!«

Die Stimmung auf dem glühend heißen Floß, das ziellos auf dem Magmasee dahintrieb, wurde immer ungemütlicher. Themen wie Götter und Rettung waren problematisch, und es gab tatsächlich weder etwas zu rauchen noch zu trinken. Infolgedessen wuchs die Bereitschaft, sich gegenseitig von Bord zu schubsen, stetig. Da gab plötzlich Lunt Glimmboldt, einer der bei-

den Zurückgebliebenen, die nichts Problematisches an ihrer hoffnungslosen Lage erkennen konnten, ein lautes, freudiges Glucksen von sich.

Zunächst glaubten die Zwerge, er hätte lediglich eine weitere springende Drachenquappe gesehen. Als Glimmboldt aber keine Ruhe gab, ließen die streitenden Zwerge schließlich voneinander ab und verschoben das Frittieren von Bärten und Versenken von Fäusten bis auf Weiteres, um zu schauen, was den Dünnbärtigen in eine solche Aufregung versetzt hatte. Sie blickten angestrengt in die Dunkelheit, konnten jedoch nichts erkennen.

»Da ist etwas ...«, sagte Blechboldt plötzlich.

Fazzgadt schüttelte den Kopf. »Unmöglich. Was sollte denn da sein?«

»Aber ich hab es doch gesehen!«, erwiderte der Ferkelbändiger beharrlich.

Nun war er es, den Fazzgadt wütend anfunktete. Drohend hob Fazzgadt den Zeigefinger und drückte ihn Blechboldt auf die breite Nase.

»Hör zu, Ferkelfreund, wenn ich mit dem Priester fertig bin, kann ich meinen Hammer gern auch noch ...«

»Beim Heiligen Hammer, er hat recht!«

Der Hohepriester hatte seine geschliffenen Augengläser zurechtgerückt und war an den Bug getreten.

Und dann sahen sie es alle.

Dieses Mal handelte es sich nicht um Drachenquappen.

Es war etwas anderes, etwas ungleich Größeres.

In der Ferne zeichneten sich über dem wabernden roten Magma vier riesige, weißglühende Augen ab.

Langsam nahm Fazzgadt den Zeigefinger aus dem

Gesicht des Ferkelbändigers und deutete stattdessen auf das gewaltige Untier in der Dunkelheit.

»Was, zum Teufel, ist das?«

»Ich ... ich weiß es nicht«, stammelte Blechboldt, der mit offenem Bart neben ihm stand.

Hinter ihnen erklang Garstholm Flammranks fragende Stimme.

»Was seht ihr?«

»Was immer es ist, es hat vier Augen und ist verdammt groß«, gab der Ferkelbändiger ihm über die Schulter hinweg zur Antwort, ohne den Blick von den leuchtenden Punkten abzuwenden, die ganz langsam größer zu werden schienen.

»Vier Augen?«, fragte der General argwöhnisch. »Und sie gehören tatsächlich zu einer Kreatur?«

»Es sieht zumindest so aus, als würden sie sich an einem Körper befinden. Aber dieses Geschöpf muss gewaltig sein ...«, erwiderte Fazzgad.

»Das ist vollkommen unmöglich«, murmelte Flammrank. »Wir haben die Drachenbarriere noch nicht passiert. Wie sollte er sie überwunden haben? Das kann er nicht. Nein, das geht nicht. Es muss ...«

Der Hohepriester wandte den Blick von dem näher kommenden Geschöpf ab und ging zu dem General am Altar hinüber. »Du weißt, was das ist?«

Flammrank hob den Kopf.

»Es gibt nur einen Drachen mit vier Augen, Priester. Einen einzigen. Den grässlichen Grantelgreif. Und das ist alles andere als gut. Wie groß ist er?«

Der Hohepriester blickte wieder auf den Magmasee hinaus und versuchte die Größe des noch immer weit entfernten Dings abzuschätzen.

»Seine Augen liegen bestimmt zwei Zwerg auseinander.«

»Zwei Zwerg. Das heißt, er ist ausgewachsen ...«

Nun kamen auch Blechboldt und Fazzgad zu dem General und dem Hohepriester hinüber. Flammrank war früher einmal Drachenjäger gewesen. Er wusste, wovon er sprach. Und womöglich war dieses Wissen das Einzige, was sie jetzt noch retten konnte.

»Ein ausgewachsener Grantelgreif? Aber was bedeutet das, Flammrank?«

Blechboldt beugte sich zu dem Drachenjäger hinab. Der lachte nur leise auf und schüttelte müde den Kopf.

»Nun, liebe Freunde und Mitprophezeite, es bedeutet vor allem, dass uns der Tod schneller ereilen wird als beim Verhungern. Allerdings spielt der Grantelgreif mit seiner Beute. Er bricht ihr jeden Knochen im Leib und frisst als Erstes die Haut. Aber ich nehme an, dass ich euch wohl nicht mehr darüber erzählen muss.«

Fazzgad, Blechboldt und der Hohepriester schluckten, während Glimmboldt und der Schrauber weiterhin fröhlich vor sich hinglucksten. Der blinde General senkte die Stimme: »Das Klügste wäre, einfach von Bord zu springen ...«

Fazzgad konnte den Blick nicht von dem nahenden Ungeheuer abwenden. Dichte schwarze Rauchschwaden waberten um die leuchtenden Augen des Geschöpfes herum über die glutrote Magmaoberfläche. »Da scheint eine ganze Menge Rauch zu sein ...«, sagte er.

Flammranks Finger krallten sich schmerzhaft in Fazzgadts Arm.

»Rauch?«, rief er entsetzt. »Bei der Hohen Höhle, das

bedeutet, dass er in der Brunft ist! Und dass er seine Weibchen beeindrucken will ...«

Nattergriff, der sich inzwischen ebenfalls zu ihnen gesellt hatte, hob die Brauen und erwiderte: »Weibchen beeindrucken. Das klingt nach Arbeit.«

»Wie steht es mit Kämpfen?«, erkundigte sich Fazzgadt. »Können wir dieses Untier nicht besiegen?«

Der General lachte auf. »Haben wir eine Flammspießballista? Sprengkäferkanonen? Kämpfen würde alles nur noch schlimmer machen. Glaubt mir, es wäre wirklich besser, wenn wir einfach über Bord springen würden ...«

Die Zwerge blickten den ehemaligen Drachenjäger zweifelnd an. Aber wenn jemand etwas von Drachen verstand, war es doch wohl er, oder? Und wenn er tatsächlich recht hatte, dann war es vielleicht wirklich das Klügste, sich schlimmeres Leid zu ersparen.

Sie blickten einander an. Es war ein stummer, trauriger Blick, ein Abschied. Vom Schicksalszwerg, dem Meisterdieb, dem schwachsinnigen Schrauber und von diesem Teil der Welt, voller Verzweiflung darüber, dass sie nach all den überstandenen Abenteuern, nach all den unglaublichen Geschehnissen nun auf diese Weise in die Hohe Höhle* einziehen sollten. Schweren Herzens machten sie sich auf das nahende Ende gefasst. Fazzgadt band Glimmboldt los, umarmte ihn und legte ihm die Hand auf die Schulter, bereit, seinen letzten Schritt an der Seite seines Zöglings zu machen. Der

* Die Hohe Höhle (auch Nachtodtrinkhalle genannt) ist der Ort, an dem die Zwerge ihrem Glauben gemäß nach dem Tod mit den Göttern zusammenkommen, um mit ihnen zu trinken.

Hohepriester nickte Fazzgad matt zu und legte seinerseits dem Drachenjäger die Hand auf die Schulter, während Nattergriff mit gesenktem Bart die Hand des Schraubers ergriff, den sie inzwischen ebenfalls losgebunden hatten. Schließlich gesellte sich auch Blechboldt schweigend zu ihnen. Und dann traten sie alle zusammen langsam an den Rand des Floßes heran, das sich leicht zu neigen begann.

Und während sich die gegenüberliegende Seite des Floßes aus dem rotglühenden Magma hob, herrschte für zwei kurze Schläge Stille zwischen den bärtigen Gefährten.

Schließlich war es der Hohepriester, der einige letzte Worte sprach. Bedeutungsschwanger hallte seine brüchige Stimme durch die Finsternis: »Hammergefährten, Axtbrüder, gemeinsam haben wir Stollen durchquert, die kein Zwerg vor uns je gesehen hat. Wir haben dem Überzweig getrotzt,* das Udenkbare vollbracht** und uns unseren Schluck aus dem Humpen der Gottzwerge verdient! Bedauerlicherweise dürfen wir unsere Bärte wohl recht bald mit jenem trefflichen Trunk benetzen. Denn die Götter wollen uns an ihrer Seite haben, sodass wir ...«

In diesem Moment versetzte ihm Fazzgad einen so harten Stoß in die Rippen, dass dem Priester die Luft wegblieb und er verstummte. »Du sollst mir mit deinem bröselblöden Göttergeseier aufhören, Alter!«, zischte er wütend. »Wir werden in die Hohe Höhle einziehen. So weit in Ordnung. Da muss ich mir vor-

* Vgl. »Zweig und Überzweig – Die große Erzferkelprophezeiung 1«.

** Vgl. »Das Abartige Artefakt – Die große Erzferkelprophezeiung 2«.

her nicht noch einen Kiesel an den Bart quatschen lassen!«

Der Hohepriester richtete sich hustend auf und schlug hastig einige Funken aus, die im Begriff standen, seinen Bart in Flammen aufgehen zu lassen. »Du solltest etwas mehr Respekt zeigen, Fazzgad Eisenbart! Denn ich bin ebenso Teil der Prophezeiung wie du! Das Schicksal hat uns zu einem Zwerg geschmiedet, der ...«

In Fazzgadts Augen glomm ein böses Funkeln. »Ich habe Respekt in meinem rechten Stiefel, Alter! Willst du ihn spüren?«

Blechboldt schüttelte traurig den Kopf und starrte in das brodelnde Magma hinab. »Ich weiß nicht, ob wir die letzten Schläge unseres Daseins im Zwist verbringen sollten.«

»Ja, warum denn nicht?«, schrie Fazzgad. »Mit diesem alten Kieselkasper hat schließlich alles angefangen! Schicksalszwerg. Dass ich nicht lache. Er geht vor, wir wackeln wie ein Haufen linkischer Lavalemminge* hinterher, und am Ende beißen wir alle in den Fels, während er von seinen Gottzwerge faselt!«

In diesem Moment mischte sich Bragk Nattergriff in das Gespräch ein: »Ohne euch unterbrechen zu wollen, aber bevor wir den letzten Schritt tun, hätte ich noch eine Frage an unseren Drachenjäger.«

* Der Lavalemming ist eine eigentümlich selbstmörderische Kreatur, die sich in Lavatümpeln vor ihren natürlichen Feinden zu verstecken pflegt, wo sie jedoch aufgrund ihrer mangelnden Hitze-resistenz in der Regel ums Leben kommt. Gelehrte vermuten, dass das Verhalten der Lemminge einem älteren Zeitalter entstammt, in dem Lava generell niedrigere Temperaturen aufwies.

»Stell nur deine Frage, Meisterdieb«, sagte Flammrank kraftlos. »Auch wenn es wahrscheinlich deine letzte ist.«

Nattergriff holte tief Luft. »Sag, hat so ein grässlicher Grantelgreif Segel?«

Im selben Moment waren Zwist, Gottzwerge und jedes mögliche Verderben vergessen! Alle folgten mit den Blicken dem Fingerzeig des Meisterdiebs. Und wahrhaftig: Vor ihnen ragten im dunstigen Schimmer des zähfließenden Magmas drei riesige metallene Segel aus dem tiefschwarzen Rauch auf, die im Widerschein des Sees matt funkelten. Sie gehörten zu einem kolossalen eisernen Ungetüm, das von gewaltigen Nietten zusammengehalten wurde, welche die Größe von Zwergenschädeln haben mussten – ein mächtiges, bauchiges Gefährt, das sich mit rotglühendem Rumpf durch den Magmasee schob.

Es erinnerte an die Schiffe, mit denen das Eherne Volk die unterirdischen Flüsse zu befahren pflegte. Allerdings nur entfernt. Denn es war viel größer, um einiges finsterer und weitaus stählerner ...

Und dann erkannten die Zwerge auch, was die Augen des vermeintlichen Grantelgreif in Wirklichkeit waren: Laternen. Diese wiederum erinnerten an die klassischen Grubenlaternen des Imperiums, waren jedoch ebenfalls um einiges größer und bestanden mit Sicherheit aus einem anderen Metall. Einem, das, ebenso wie der Rumpf, der grauenhaften Hitze des flüssigen Gesteins zu trotzen vermochte. Vier riesige Grubenlaternen befanden sich an der Vorderseite des Ungetüms, während aus zwei mächtigen Schloten auf seiner Rückseite unablässig Rauch hervorquoll, der sich in dunklen Wolken um das unwirkliche Gefährt legte.