

HEYNE <

DAS BUCH

In Mithgar erzählt man sich die uralte Legende von einer Stadt aus Jade, verborgen in den Tiefen eines Dschungels. Keiner glaubt, dass diese Stadt tatsächlich existiert, denn noch kein Einziger ist erfolgreich von der Suche danach zurückgekehrt. Nach dem Ende des fünften Zeitalters und der Vernichtung des bösen Erzmagiers Gyphon dämmert langsam eine neue, friedliche Zeit herauf, und so beschließt der Elf Aravan, sich mit einer Schar von verwegenen Abenteurern auf die Suche nach der verschollenen Stadt zu machen. Zusammen mit seiner Geliebten, der Seherin Aylis, sticht Aravan auf seinem legendären Schiff *Eroean* in See. Doch böse Mächte schmieden erneut finstere Rachepläne, und die Gefährten ahnen, dass nicht alle von diesem Abenteuer lebend zurückkehren werden ...

Dennis L. McKiernans MITHGAR-Romane:

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| Bd. 1: Zwergenkrieger | Bd. 11: Magierlicht |
| Bd. 2: Zwergenzorn | Bd. 12: Drachenbann |
| Bd. 3: Zwergenmacht | Bd. 13: Drachenmacht |
| Bd. 4: Elfenzauber | Bd. 14: Drachenbund |
| Bd. 5: Elfenkrieger | Bd. 15: Drachenkrieg |
| Bd. 6: Elfenschiffe | Bd. 16: Halblingsblut |
| Bd. 7: Elfensturm | Bd. 17: Halblingszorn |
| Bd. 8: Magiermacht | Bd. 18: Halblingsbund |
| Bd. 9: Magierschwur | Bd. 19: Elfenjäger |
| Bd. 10: Magierkrieg | |

DER AUTOR

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

Mehr über Dennis L. McKiernan und Mithgar auf:

<http://home.att.net/~dlmck/>

DENNIS L. McKIERNAN

ELFENJÄGER

Roman

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

Titel der amerikanischen Originalausgabe
CITY OF JADE
Deutsche Übersetzung von Wolfgang Thon



Mix
Produktgruppe aus vorbildlich
bewirtschafteten Wäldern und
anderen kontrollierten Herkünften

Zert.-Nr. SGS-COC-1940
www.fsc.org
© 1996 Forest Stewardship Council

Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das für dieses Buch verwendete
FSC-zertifizierte Papier *Holmen Book Cream*
liefert Holmen Paper, Hallstavik, Schweden.

Deutsche Erstausgabe 12/2009
Redaktion: Angela Schilling
Copyright © 2008 by Dennis L. McKiernan
Copyright © 2009 der deutschen Ausgabe
und der Übersetzung
by Wilhelm Heyne Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
Printed in Germany 2009
Umschlagillustration: Arndt Drechsler
Umschlaggestaltung: Nele Schütz Design, München
Satz: C. Schaber Datentechnik, Wels
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

ISBN 978-3-453-52608-2

www.heyne-magische-bestseller.de

*Für Martha Lee McKiernan,
das Herz meiner Welt*

Vorwort



Als ich damals die Mithgar-Reihe begann, wusste ich noch nichts über Aravan und sein Elfenschiff, die *Eroean*. Ich schrieb *Zwergenzorn*, *Zwergenmacht* sowie *Halblingsblut*, *Halblingszorn* und *Halblingsbund*, ohne auch nur die geringste Ahnung von diesem herrlichen Schiff zu haben. Dann schrieb ich *Zwergenkrieger*, dem die *Tales of Mithgar* folgten, und in diesem Band, in der letzten Geschichte mit dem Titel »When Iron Bells Ring«, tauchte der Name Aravan zum ersten Mal auf. Allerdings auch nicht viel mehr als der Name dieses Elfs.

Doch dann schrieb ich *Drachenbann* und *Drachenmacht*, und da war er: Aravan, ein wichtiges Mitglied bei der Suche nach Baron Stoke. Hier erfuhren wir zum ersten Mal etwas von der *Eroean* und einer nicht näher erläuterten Tragödie in Aravans Vergangenheit sowie von dem Verschwinden dieses prachtvollen Schiffes. Was geschehen war, blieb ungesagt ... aber in Aravans Augen schimmerte unterdrückte Trauer, und sein Schiff war verschwunden.

Als ich weiter in die Geschichte von Mithgar zurückging und *Elfenschiffe* sowie *Elfensturm* schrieb, gingen wir zum ersten Mal auf eine Seereise mit dem Elfenschiff, mit ihrer Mannschaft von vierzig Menschen und vierzig Zwergen, einem Pysk und zwei Magiern. Und wir segelten fast durch die ganze Welt. Hier erfuhren wir auch den Grund für Aravans

tiefen Gram und wohin die *Eroean* gesegelt war, als sie vom Antlitz der Welt verschwand.

Als ich entdeckte, wo die *Eroean* war, wurde mir klar, dass Aravan auf ihr während des Winterkrieges gesegelt war, einem Krieg, der im Mittelpunkt der Geschichte steht, die ich in *Halblingsblut*, *Halblingszorn* und *Halblingsbund* erzählte. Als die drei Bände neu aufgelegt wurden, fügte ich einen Absatz ein, in dem von Aravans Mission während dieses kriegerischen Konflikts erzählt wurde.

Doch nach *Elfenschiffe* und *Elfensturm* segelten wir drei weitere Mithgar-Romane lang nicht mehr auf dem Elfen-schiff, weder in *Elfenzauber* und *Elfenkrieger*, noch in *Magiermacht* und *Magierschwur*. In *Drachembund* und *Drachenkrieg* jedoch gingen wir erneut an Bord dieses Schiffs, und dann wieder in *Red Slippers – More Tales of Mithgar*.

Wir haben also nur in einer knappen Handvoll Büchern über Mithgar tatsächlich Zeit mit der Mannschaft auf den Decks der *Eroean* zugebracht.

In diesem Buch nun wird dieser Mangel endlich behoben, denn ein unerzähltes Abenteuer in der verlorenen Stadt aus Jade wurde bereits im ersten Kapitel der *Red Slippers* erwähnt, und viele von euch Lesern haben mich bestürmt, diese Geschichte zu erzählen, weil ihr erneut auf dem schnellsten Schiff der Welt über die Meere von Mithgar segeln wolltet, zusammen mit seinem Elfenkapitän, der Magira und der Mannschaft aus vierzig Menschen und vierzig Zwergen sowie ihren Kundschaftern, einer fuchsreitenden *Pysk* und zwei Wurr-lingen. Also setzt die Segel, achtet auf den Wind, und wir stechen in See.

Oh, und natürlich gute Reise, meine Freunde. Euch allen eine gute Reise.

Dennis L. McKiernan
Tucson, 2008

Anmerkungen des Autors

*Ereignisse in den letzten Jahren
der Fünften Epoche*



Im Jahr 5E1009 träumten in den Waldsenken drei Wurrlinge denselben Traum – oder war es eine geisterhafte Erscheinung? Wie auch immer, sie sahen jedenfalls das Gespenst von Aurion Rotaug, der ihnen erzählte, dass er ein vor langer Zeit abgelegtes Gelübde erfüllte. Rotaug verlangte, dass die Wurrling-Kompanie des Hochkönigs erneut zusammengerufen wurde, wie damals im Winterkrieg, denn ein großer Sturm aus dem Osten stünde bevor, und der gjeenische Heller würde bald erneut an den Grenzen dieses kleinen Landes auftauchen und die Kompanie an die Seite des Hochkönigs rufen.

Die Nachricht verbreitete sich rasch, und die Wurrlinge strömten zusammen, um sich der Sache anzuschließen. Unter den Freiwilligen befanden sich auch zwei Bokker, Binkton Windrow und Pipper Willowbank, die sich von ihrem Onkel Arley fortschlichen, um sich im Dorf Rood dem dortigen Dorngänger Hauptmann anzuschließen. Der Hauptmann schickte sie jedoch wieder weg, denn Pipper Willowbank war erst dreizehn Sommer alt, und Binkton Windrow nur drei Monde älter. Wütend und enttäuscht begaben sie sich erneut in die Obhut ihres Onkels, der sie für ihre zukünftigen Berufe ausbildete.

Die Vergangenheit eben dieses Onkel Arley jedoch war von Geheimnissen umgeben; er sprach nur selten davon, obwohl

die Fertigkeiten, die er seine Neffen lehrte, ihnen in vielerlei Hinsicht sehr zustattenkommen sollten.

Wie dem auch sei, Pipper Willowbank und Binkton Windrow beschlossen, wegzulaufen und sich der Kompanie des Königs anzuschließen, sobald sie sich in Marsch gesetzt hatte.

In ebendiesem Jahr 5E1009 erhob sich im Osten, wie von Rotauges Erscheinung vorhergesagt, eine fürchterliche Bedrohung für das Reich des Hochkönigs: Es war Kutsen Yong, der Drachenkönig, der mit seiner Goldenen Horde alles vernichten wollte. Unter sein Banner scharten sich die uralten Feinde des Hochkönigs: die Lakh von Hyree, die Chabbaner, die Rover von Kistan und die Fäuste von Rakka, allesamt Südländer. Aber der schrecklichste Gegner des Heeres des Hochkönigs waren weder die Südländer noch die Goldene Horde, sondern die Drachen, die sich dem Zepter des Drachenkönigs beugen mussten. Nichts konnte der Macht der Drachen widerstehen, nichts, außer den Göttern, bei denen andere Kräfte am Werk waren.

Der gjeenische Heller erreichte schließlich den Dornenwall, und die Wurling Kompanie des Königs setzte sich in Marsch, um sich seinem Hauptheer an den Gestaden des Argon anzuschließen. Binkton und Pipper trafen ihre Vorbereitungen, um ihnen zu folgen. Doch ein gewaltiger Schneesturm vereitelte ihre Bemühungen, denn er schnitt die Waldsenken vollkommen von der Außenwelt ab, und als im Frühling des Jahres 5E1010 das Eis taute, war der Drachenstein Krieg bereits zu Ende.

Dennoch, das Ende des Krieges bedeutete nicht das Ende der Dinge, die getan werden mussten, denn ein Unmögliches Kind namens Bair schickte sich an, ebendiese Götter herauszufordern, damit sie aufhörten, sich in das Schicksal von Menschen, Elfen, Zwergen und Magiern und allen anderen Lebewesen einzumischen.

Aravan, Aylis und andere gerieten in die Nachwehen der Ereignisse, die Bair ausgelöst hatte, und später sollten auch Binkton Windrow und Pipper Willowbank darin verwickelt werden.

Dies ist ihre Geschichte.

*»Nervös? Ich? Pah!
Ich meine, was kann letztlich
schon schiefgehen?«*

*Binkton Windrow
Frühherbst 6E6*

1. Kapitel

KALTER ZORN

Finstere Absichten



(Spätherbst, 5E1010)

In einem hohen Turm tief im Grimmwall, der lang gestreckten und übel beleumundeten Gebirgskette, die sich quer durch einen großen Teil von Mithgar erstreckt, saß ein Schwarzer Hexer in seinem grausigen Refugium und sann auf Vergeltung. Seit dem Ende des Drachenstein Krieges war der Bann aufgehoben, und die Wege zwischen den Ebenen waren wieder freigegeben worden, obwohl die meisten dieser Übergänge jetzt von Elfen und Menschen und sogar von Magiern bewacht wurden, um zu verhindern, dass die Brut von Neddra in die Hohe und Mittlere Ebene eindringen konnte. Aber keines dieser Dinge beschäftigte die finsternen Gedanken von Nunde. Seine Wut richtete sich ausschließlich auf den üblen *Dolh*, den widerlichen Elf, der den Gott des Schwarzen Hexers niedergemetzelt und damit alle Pläne Nundes vereitelt hatte.

Er erinnerte sich noch sehr gut an diesen Tag, als Gyphons lautloser Todesschrei über die Ebenen kreischte; er hatte Nunde und alle anderen Schwarzen Hexer vor Qual auf die Knie gezwungen. Der unerträgliche Schmerz hatte alle *Drik*, *Ghok*, *Oghi* und *Vulpen* sowie alle anderen finsternen Geschöpfe gleichermaßen in Mitleidenschaft gezogen, kurz, alle Kreaturen des Dunklen Gottes.

Wie er Vergeltung üben, wie er Wiedergutmachung erlangen konnte, darauf konzentrierte Nunde alle seine Gedanken. *Aravan muss sterben, das ist gewiss. Nur wie ist die Frage; er ist von treuen und mächtigen Bundesgenossen umringt, und es wird nicht leicht sein, ihn niederzustrecken. Oh, sicher, es gibt natürlich Möglichkeiten, die Dolh einfach umzubringen, aber das steht hier nicht zur Debatte; denn Qualen, Gram und unerträgliche Verzweiflung sollen Aravan überwältigen, bevor er einen grauenvollen Tod erleidet. Also muss man ihn erst all dessen berauben, was ihm kostbar ist, und dies auf eine angemessene, oder wie andere sagen würden, unaussprechliche Art und Weise zu bewerkstelligen, muss dem Verschleiden des Dolhs vorausgehen.*

Wie jedoch dieses bewirken, wie erreichen, was unbedingt getan werden musste, das und eben das war die Frage, war das Problem, was den Nekromanten in jenen langen Nächten beschäftigte.

Gewiss, ich könnte eine Armee von Neddra nach Mithgar führen, aber wo läge das Vergnügen darin? Keine Finesse, kein eiserner Geschmack kalter Rache im Mund? Pah! Da die Wege zwischen den Ebenen jetzt offen sind, ist es nicht mehr so wie einst, als ich Zehntausende in Neddra abschlachtete, um genug Feuer zu sammeln, damit ich eine Rotte Chûn und andere hinüber in den Tempel des Ödwaldes bringen konnte, trotz der Spaltung. Ah, wie köstlich war die Fassungslosigkeit auf den Gesichtern jener, die sich mühten, den Wald von Gyphons Handlangern zu befreien. Sie wussten nicht, dass etwas mithgarisches Blut in meinen Adern fließt, zusammen mit dem aus Neddra und aus Vadaría. Und keiner wusste, dass ich diese Rotte in mein Feuer hüllen konnte, da meine Aura durch den Tod all jener, die ich niedermetzelte, ungeheuer ausgedehnt war. Was haben wir für ein wundervolles Massaker unter jenen Menschen und Elfen veranstaltet! Wären nicht Aravans verfluchter Kristallspeer und Riathas

verwünschtes Schwert aus Sternensilber gewesen, hätten wir sie alle dahingemeuchelt, bevor Silberblatt und die anderen eintrafen. Dann hätten wir diese ebenfalls töten können. Aber nachdem Aravan und Riatha alle Gûk, ihre Hèlrösser und die Vulpen niedergestreckt hatten, konnte der Rest meiner Chûn ihnen nicht mehr standhalten, und ich musste fliehen. Dabei wäre Riathas Schwert beinahe noch mein Untergang geworden. Nunde hämmerte die Faust auf die Lehne seines dunklen Stuhls. Ein weiterer Grund, Vergeltung an Aravan zu üben, und an allen, die er liebt.

Als der Morgen am östlichen Himmel graute, erhob sich Nunde von seinem Stuhl an dem schmalen Fenster, das kaum mehr als ein Schlitz in der Wand war, und bereitete sich darauf vor, in sein Schlafquartier hinabzusteigen. Allerdings musste er nicht mehr vor dem Tageslicht flüchten; dank Bair, diesem närrischen Jüngling, diesem verfluchten Reiter zwischen den Ebenen, waren jetzt nicht nur die Wege des Dazwischen offen. Auch Adons Bann war aufgehoben. Dem Schwarzen Hexer und seinesgleichen drohte in der Sonne nicht mehr der Brennende Tod.

Nein; Nunde war stattdessen aufgrund der Macht eingefahrener Gewohnheiten, verfestigt im Laufe vieler Jahrtausende, eine Kreatur der Dunkelheit, so wie alle seine Handlanger und alle Wesen von Neddra.

Nunde stieg die steinerne schattige Treppe in sein von Fackeln beleuchtetes Quartier hinab, wo er in einen rastlosen Schlaf fiel. In seinem Verstand brannten immer noch die Gedanken an Vergeltung, wie sie es seit Wochen taten, seit er die Kunde erhalten hatte, dass es Aravan gewesen war, der mit einem silbernen Schwert, der Klinge des Morgengrauens, Gyphon tötete.

Aber als die Sonne an diesem Tag aufging, schob Nunde diese Gedanken beiseite und ruhte, denn bei Anbruch der Dämmerung am nächsten Abend würde er die lange Reise

zum Übergang nach Neddra antreten, um sich mit einer kleinen Konklave Schwarzer Hexer zu treffen. Dort würde er, falls seine List Früchte trug, diese Konklave unter seine Knute zwingen. Schließlich plante er, den Hexern ihre Macht zu entreißen und sie für sich selbst zu nutzen.

Aravan konnte warten.

2. Kapitel

AUSBILDUNG

Die Waldsenken



(Spätherbst, 5E1010)

Es war ein stürmischer Tag in den Waldsenken; die hohen Kiefern neigten sich im Wind, und das hohe Gras der angrenzenden Felder wogte in goldenen Wellen. Ein älterer Bokker stand am Waldrand. Sein Umhang wehte im Wind. Hinter ihm saß ein gefesselter Jungbokker, dessen Hand- und Fußgelenke in Ketten geschlagen waren. Aber der Ältere achtete nicht auf den jungen Bokker am Boden, der sich wiederum keine allzu großen Sorgen um sein Schicksal zu machen schien. Stattdessen blickten beide Wurrlinge zu einem Seil hinauf, das zwischen zwei schaukelnden Kiefern gespannt war und im Rhythmus ihrer Bewegungen abwechselnd erschlaffte und sich spannte.

»Komm schon, Pip, los«, presste der schwarzhaarige Jungbokker zwischen den Zähnen hervor. »Du schaffst es.« Doch seine besorgte Miene strafte seine Worte Lügen.

Der ältere Bokker stand regungslos da, während er flüsterte: »Warte noch, Wurro, warte auf den richtigen Moment.«

Die Bäume richteten sich wieder auf, das Seil spannte sich, und in diesem Augenblick sprang ein blonder Jungbokker aus der rechten Kiefer und rannte auf das Seil. Er hastete über den Abgrund, doch kurz bevor er die andere Kiefer erreichte, trat er daneben, hielt inne und schwankte gefährlich auf dem

Seil. Gleichzeitig traf eine Windbö den Wurring und die Kiefern. Noch während der Bokker fiel, erschlaffte das Seil und schwang zur Seite. Er griff hastig danach, verfehlte es jedoch, stürzte in die Tiefe und ... landete in dem Netz kurz über dem Boden.

»Rattenkot!«, fluchte der in Eisen geschlagene Wurring. Er seufzte und machte sich dann mit einem Dietrich an dem Schloss seiner linken Fußfessel zu schaffen.

Der Ältere ging langsam über das Feld zu dem Netz, in dem der blonde Bokker auf dem Rücken lag und zu dem schwankenden Tau hinaufblickte.

»Und, Junge?«

»Ich hätte es fast geschafft, Onkel Arley, wenn ich nicht diesen einen blöden Fehltritt getan hätte.«

»Du hättest, wenn du nicht hättest, ganz recht.«

Der Bokker drehte sich um, krabbelte an den Rand des Netzes, packte ihn, schwang sich mit einem Purzelbaum herunter und landete mit den Füßen auf dem Boden.

»Das ist keine leichte Aufgabe, Pipper«, sagte der ältere Bokker. »Aber du musst sie bewältigen, denn es könnte der Tag kommen, wo du kein Netz unter dir hast.«

Pipper nickte und seufzte. »Ich versuche es noch einmal«, sagte er.

Onkel Arley knurrte zustimmend.

»Wie macht sich Bink?«, erkundigte sich Pipper.

»Weiß ich nicht.« Arley warf einen Blick auf den in Ketten geschlagenen jungen Bokker. »Er hat erst angefangen, nachdem du abgestürzt bist. Binkton macht sich Sorgen um dich, weißt du.«

»Weiß ich. Und ich mache mir Sorgen um Bink. Ich meine, diese Sache mit den Ketten und den Messern und der Aufgabe, die Kettenglieder zu zerbrechen ... Huh, ich bekomme jetzt schon eine Gänsehaut, wenn ich nur daran denke.«

Arley lächelte, drehte sich um und ging zu Binkton, während Pipper zu der Kiefer lief und sich anschickte, hinaufzuklettern.

Onkel Arley lächelte noch, als er langsam zu Binkton schlenderte. Die beiden Jungbokker hatten noch viel zu lernen, aber dennoch machten Pipper, der jetzt vierzehn Sommer zählte, und Binkton, der drei Monde älter war, gute Fortschritte. Sie würden bald die Berufe meistern, die Arley ihnen zugedacht hatte. Natürlich konnte er nicht hoffen, dass sie in seine Fußstapfen traten, oh nein, das war viel zu gefährlich. Dennoch, sie waren begabt, und ihre Fertigkeiten würden sich immer weiter entwickeln. Sie hatten beide geschickte Hände, vor allem Binkton, und sie waren sehr beweglich, besonders Pipper. Zudem konnten sie außergewöhnlich gut mit Schleuder sowie Pfeil und Bogen umgehen. Erst letztes Jahr hatten sie versucht, sich heimlich der Kompanie des Königs anzuschließen, und es wäre ihnen vielleicht sogar gelungen, wegzulaufen, wenn dieser Schneesturm nicht gewesen wäre.

Als Arley Binkton erreichte, hatte dieser es geschafft, seine Fußfesseln abzustreifen und arbeitete gerade an der Fessel an seinem linken Handgelenk. Vielleicht konnte Binkton sich in einem Jahr im Handumdrehen aller Fesseln entledigen, aber selbst jetzt war er schon für seine jungen Jahre sehr geschickt.

Arley nickte dem dunkelhaarigen Bokker zu, drehte sich um und blickte wieder zu den schwankenden Kiefern hinüber und zu dem Seil, das dazwischen gespannt war.

3. Kapitel

DIE ÖFFNUNG DER WEGE

Ardental



(Mittsommer bis Mitte Herbst, 5E1010)

Drei Monate nach dem Ende des Drachenstein Krieges und vier Tage nach seiner Rückkehr in den Elfenstützpunkt von Ardental schickte sich ein junger Mann, ein großer, schlaksiger Jüngling, der bereits mehr als einen Meter neunzig maß, an, einen anderen Gott herauszufordern. Der Name dieses Jünglings war Bair, Sohn einer Elfe und eines Baeron, Riatha und Urus. Bair war kein gewöhnliches Wesen, denn er war das Unmögliche Kind, der Reiter der Morgendämmerung, der Reiter zwischen den Ebenen. Und wie sein Vater war auch Bair ein Gestaltwandler; nur verwandelte er sich in einen Draega, einen Silberwolf, statt in einen Bären.

Er war zwar noch ein Jüngling, hatte jedoch bereits eine bewegte Vergangenheit, denn er und ein Elf namens Aravan hatten das lang verschollene Silberne Schwert aus den Tiefen der Schwarzen Feste am Nexus von Neddra geborgen. Gemeinsam hatten sie mit dieser Waffe nicht nur Mithgar gerettet, sondern die ganze Schöpfung; um das zu bewerkstelligen, hatten sie mit dieser Klinge des Morgenrauens den Gott Gyphon töten müssen.

Bair erhob sich mitten in der Nacht von seinem Lager und bereitete sich auf die Mission vor, die er sich vorgenommen

hatte. Als er aus seiner Kammer trat, roch er den Duft frisch aufgekochten Tees.

»Möchtest du eine Tasse mit mir trinken?«, fragte Riatha aus dem Schatten. Sie schob sich ihr goldblondes Haar aus den Augen, die von einem so blassen Grau waren, dass sie beinahe silbern wirkten, und sah zu ihrem Sohn hoch. Die schlanke Elfe erschien mit ihren ein Meter fünfundsechzig neben ihm beinahe winzig.

Bair nickte, setzte sich hin, und sie goss ihm eine Schale Tee ein. Als der Jüngling das irdene Gefäß nahm, fuhr Riatha fort: »Du bist gekleidet wie für eine Reise, und mir scheint, als hätte ich in deinen Augen ein Funkeln gesehen, das noch vom Krieg herrührt.«

Bair nickte. »*Ythir*, die Mission, auf die ich mit Aravan gegangen bin, ist noch nicht erfüllt. Es gibt noch etwas, das getan werden muss, und das genauso wichtig oder vielleicht noch wichtiger ist als das, was wir bisher vollbracht haben.«

Riatha hob fragend eine Braue. »Ich muss mit Adon sprechen«, fuhr Bair fort.

Die Elfe riss ihre silberfarbenen Augen auf. »Du willst mit ...«

»Adon, *Ythir*. Mit Adon, ja.«

Riatha holte tief Luft und atmete beherrscht aus. »Über ...?«, erkundigte sie sich dann ruhig.

»Über Durloks Stab, den schwarzen Schaft, über Kristallopyr und den Drachenstein. Über Prophezeiungen, Wahrsagungen und *Reden*. Über einen Steinkreis und ein Schutzamulett und einen Kristall mit einem eingravierten Falken darin. Über Artefakte der Macht, die vor langer Zeit geschaffen wurden, und deren Bestimmungen sich erst in unseren Tagen auswirken. Über eine Debatte, die vor langer Zeit geführt wurde, und in der es um freie Entscheidung und Kontrolle ging. Und über das, was Rotklaue zu Dalavar bezüglich



Dennis L. McKiernan

Elfenjäger

Roman

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Taschenbuch, Broschur, 464 Seiten, 11,8 x 18,7 cm
ISBN: 978-3-453-52608-2

Heyne

Erscheinungstermin: November 2009

Die Elfen sind zurück – das große Finale der Mithgar-Saga

Vor langer Zeit, als Elfen, Zwerge und Menschen noch friedlich miteinander lebten, kreuzte ein mächtiges Schiff die Meere von Mithgar. Unter dem Banner des Elfenfürsten Aravan ist die Mannschaft auf der Suche nach der geheimnisvollen Stadt aus Jade. Auf die Abenteurer warten jedoch nicht nur unermessliche Reichtümer, sondern auch tödliche Gefahren...