

	<p>Für tot gehalten, wird der junge Barbar Wulfgar in der Schlacht von Bryn Shander auf dem Streitfeld zurückgelassen. Glücklicherweise findet der Zwerk Bruenor den Schwerverwundeten und rettet ihm das Leben. Zum Dank verpflichtet sich Wulfgar, ihm für fünf Jahre zu dienen. Es ist eine sehr harte Lehrzeit, aber auch eine Zeit der Reife. Doch als sich dunkle Schatten über das Land legen, treffen Wulfgar und seine Gefährten eine folgenschwere Entscheidung.</p>
<p>R. A. Salvatore wurde 1959 in Massachusetts geboren, wo er mit seiner Frau und seinen drei Kindern lebt. Bereits sein erster Roman »Der gesprungene Kristall« machte ihn bekannt und legte den Grundstein zu seiner weltweit beliebten Reihe von Romanen um den Dungelelf »Drizzt Do'Urden«.</p>	
<p>Scan & Layout von:</p>	<p>KoopaOne</p>
<p>Korrekturen von:</p>	<p>Dago</p>
<p>Version:</p>	<p>1.0, November 2002</p>

R. A. Salvatore wurde 1959 in Massachusetts geboren, wo er mit seiner Frau und seinen drei Kindern lebt. Bereits sein erster Roman »Der gesprungene Kristall« machte ihn bekannt und legte den Grundstein zu seiner weltweit beliebten Reihe von Romanen um den Dunkelelf »Drizzt Do'Urden«.

Von R. A. Salvatore bereits erschienen:

Aus den Vergessenen Welten:

DIE VERGESSENEN WELTEN 1-6: 1. Der gesprungene Kristall (24549), 2. Die verschlungenen Pfade (24550), 3. Die silbernen Ströme (24551), 4. Das Tal der Dunkelheit (24552), 5. Der magische Stein (24553), 6. Der ewige Traum (24554)

DIE SAGA VOM DUNKELELF: 1. Der dritte Sohn (24562), 2. Im Reich der Spinne (24564), 3. Der Wächter im Dunkel (24565), 4. Im Zeichen des Panthers (24566), 5. In Acht und Bann (24567), 6. Der Hüter des Waldes (24568)

DAS LIED VON DENEIR: 1. Das Elixier der Wünsche (24703), 2. Die Schatten von Shilmista (24704), 3. Die Masken der Nacht (24705), 4. Die Festung des Zwielihts (24735), 5. Der Fluch des Alchimisten (24736)

DIE VERGESSENEN WELTEN, WEITERE BÄNDE: 1. Das Vermächtnis (24663) [= 7. Band], 2. Nacht ohne Sterne (24664) [= 8. Band], 3. Brüder des Dunkels (24706) [= 9. Band], 4. Die Küste der Schwerter (24741) [= 10. Band], 5. Kristall der Finsternis (24931) [= 11. Band], 6. Schattenzeit (24973) [= 12. Band]

Von der Dämonendämmerung:

DÄMONENDÄMMERUNG: 1. Nachtvogel (24892), 2. Juwelen des Himmels (24893), 3. Das verwunschene Tal (24905), 4. Straße der Schatten (24906), 5. Der steinerne Arm (24936), 6. Abtei im Zwieliht (24937)

Aus der Drachenwelt:

DRACHENWELT: 1. Der Speer des Kriegers (24652), 2. Der Dolch des Drachen (24653), 3. Die Rückkehr des Drachenjägers (24654)

Weitere Bände sind in Vorbereitung.

FANTASY

R. A. Salvatore

**Der gesprungene
Kristall**

DIE VERGESSENEN WELTEN

Roman

Aus dem Amerikanischen
von Marita Böhm



BLANVALET

Das Buch erschien im Original unter dem Titel
»Forgotten Realms®, Volume 1:
The Crystal Shard« (Books 1+2)
bei TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA

Umwelthinweis:

Alle bedruckten Materialien dieses Taschenbuches
sind chlorfrei und umweltschonend.
Das Papier enthält Recycling-Anteile.

Blanvalet Taschenbücher erscheinen im Goldmann Verlag,
einem Unternehmen der Verlagsgruppe Bertelsmann.

Deutsche Erstveröffentlichung 11/91

© 1988,1991 TSR, Inc. All rights reserved.

TSR, Inc. is a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc.

DIE VERGESSENEN WELTEN is a trademark owned by TSR, Inc.

ALL DIE VERGESSENEN WELTEN characters and the distinctive
likeness thereof are trademarks of TSR, Inc.

Published in the Federal Republic of Germany by

Wilhelm Goldmann Verlag, München

Deutschsprachige Rechte beim Wilhelm Goldmann Verlag, München,

in der Verlagsgruppe Bertelsmann GmbH

Umschlaggestaltung: Design Team München

Umschlagillustration: Agt. Schluck/Jan Patrik Krasny

Satz: IBV Satz- und Datentechnik GmbH, Berlin

Druck: Eisnerdruck, Berlin

Verlagsnummer: 24549

VB • Herstellung: Peter Papenbrok/sc

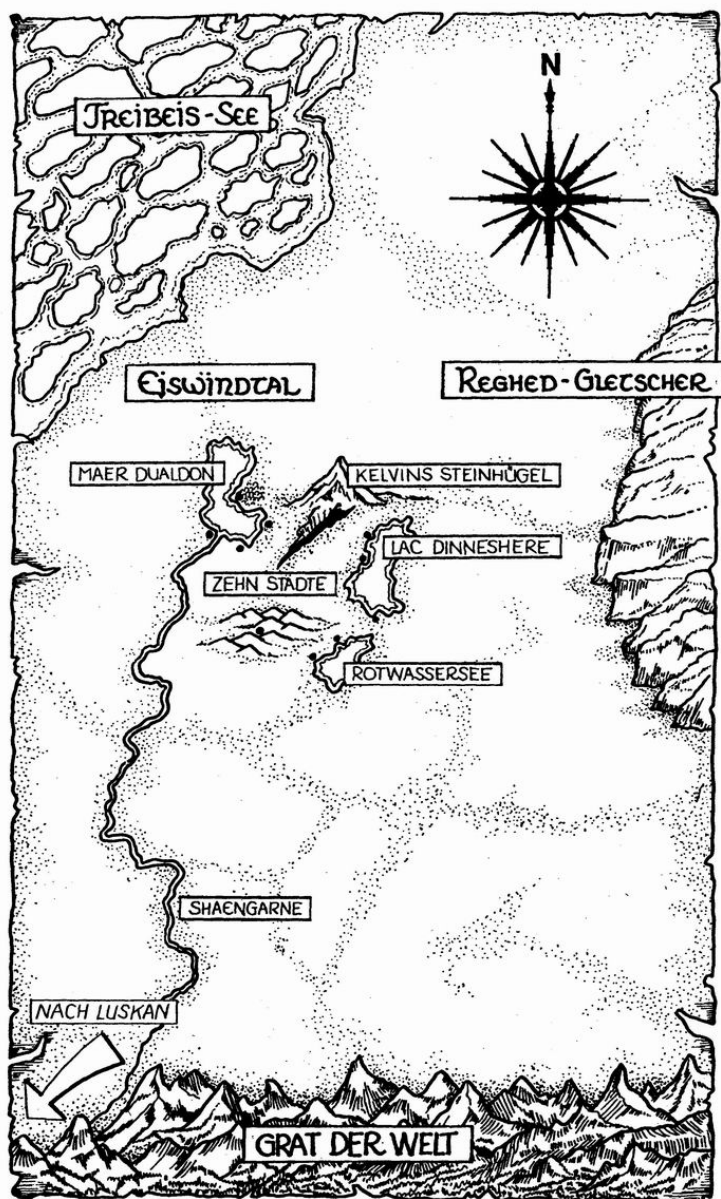
Made in Germany

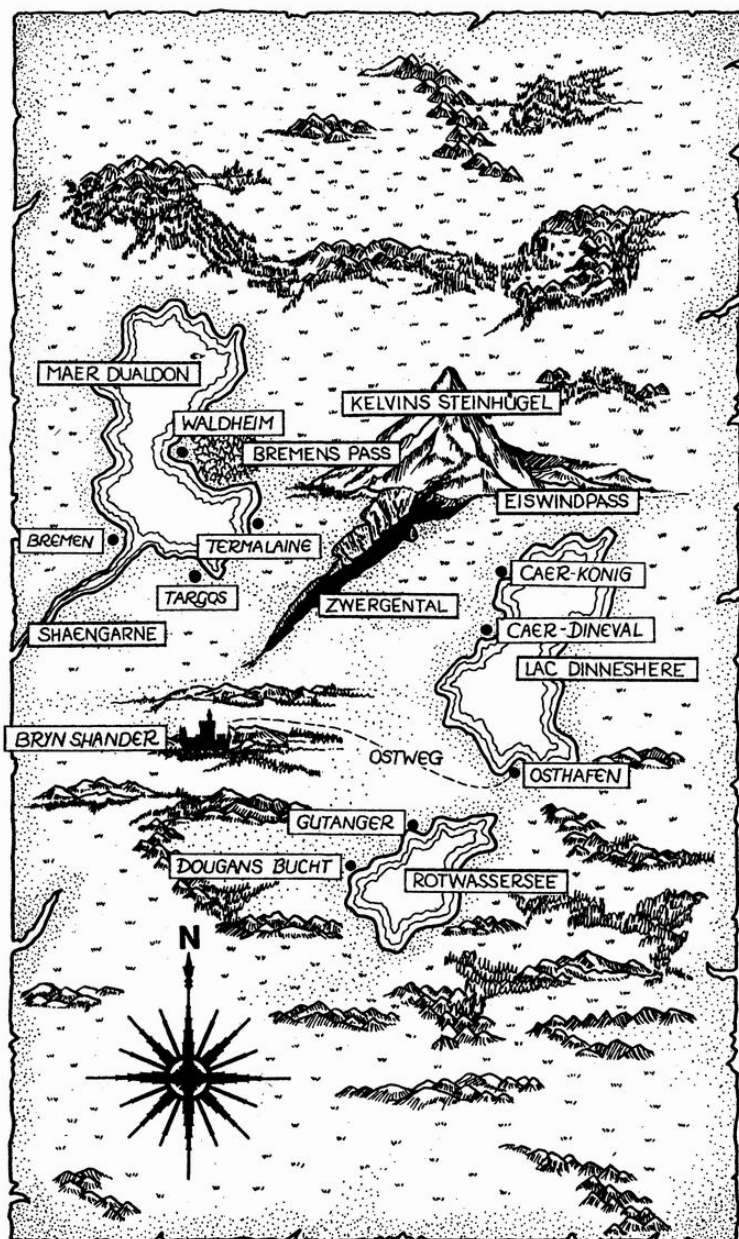
ISBN 3-442-24549-4

www.blanvalet-verlag.de

7 9 10 8 6

Meiner Frau Diane
und Bryan, Geno und Caitlin gewidmet
für ihre Unterstützung und Geduld
bei dieser Erfahrung.
Und meinen Eltern Geno und Irene,
die selbst dann an mich glaubten,
als ich es nicht mehr konnte.





Wenn ein Autor einen Roman wie diesen schreibt und wenn es obendrein sein erster ist, wird er in der Regel von allen Seiten unterstützt. Das Schreiben von *Der Gesprungene Kristall* war keine Ausnahme.

Einen Roman wird man niemals ohne folgende Voraussetzungen veröffentlichen können: ein gewisses Maß an Begabung, sehr viel harte Arbeit und großes Glück. Die zwei ersten Voraussetzungen unterliegen dem Einfluß des Autors, aber die dritte bedeutet, daß man im richtigen Augenblick am richtigen Ort sein und einen Herausgeber finden muß, der von der Fähigkeit und der Hingabe des Autors an sein Vorhaben überzeugt werden kann. Mein Dank geht also in erster Linie an TSR und ganz besonders an Mary Kirchoff, die sich meiner als eines wirklich unerfahrenen Autors angenommen hat und mich durch den gesamten Schaffungsprozeß geleitet hat.

In den 80er Jahren ist das Schreiben nicht nur eine Herausforderung an die Kreativität, sondern erfordert auch Wissen im High-Tech-Bereich. Bei *Der Gesprungene Kristall* stand mir auch dabei das Glück zur Seite. Ich bin sehr glücklich, Brian P. Savoy als Freund zu haben, der mir mit seinen Software-Kenntnissen immer wieder half, Schwierigkeiten aus dem Weg zu räumen. Außerdem bedanke ich mich bei meinen persönlichen Gutachtern Dave Duquette und Michael LaVigueur, die mich auf Schwächen und Stärken in der Rohfassung hingewiesen haben, bei meinem Bruder Gary Salvatore für die Zeichnungen der Karten von Eiswindtal und bei den Mitgliedern meiner AD&D-Spielgruppe, Tom Parker, Daniel Mallard und Roland Lortie, die mich fortwährend inspiriert haben, als ich meine ausgefallenen Figuren entwickelte. Erst dadurch konnten sie die Rolle des Helden in einem Fantasy-Roman übernehmen.

Und schließlich geht mein Dank an jenen Mann, der mich in die Welt der AD&D-Spiele eingeführt hat, an Bob Brown. Seit du umgezogen bist (und kein Pfeifenrauch uns mehr stört), ist die Stimmung am Spieltisch nicht mehr so wie früher.

Inhalt

Einleitung 11

BUCH 1: Zehn-Städte

Der Handlanger	17
Am Ufer des Maer Dualdon	25
In der Honigweinhalle	39
Der Gesprungene Kristall	52
Eines Tages	63
Bryn Shander	72
Der Sturm bricht los	88
Ein Schlachtfeld voller Blut	103
Nachwort	119

BUCH 2: Wulfgar

Kein Junge mehr	127
Die Schatten werden länger	135
Aegisfang	148
Das Geschenk	158
Wie der Herr befiehlt	171
Blau violette Augen	176
Die Vorhut des Untergangs	189
Flache Gräber	200
Vergeltung	213
Biggrins Behausung	226

Kommt her und versammelt euch,
Ihr kühnen Männer der Steppen,
Und lauscht meiner Geschichte
Von mutigen Helden und Freundschaften, ganz fest,
Und dem Tyrannen von Eiswindtal,
Von jener Gruppe von Freunden auch,
Die mit List und Taten
Den Barden mit dem Stoff für Legenden versorgt,
Von dem Schwachen,
Dessen Stolz Verderben nur brachte,
Und dann von dem Schrecken
Des Gesprungenen Kristalls.

Einleitung

Der Tanar-Ri lehnte sich auf seinen Sitz zurück, den er sich in den Fuß eines Riesenchampignons gegraben hatte. Um ihn herum wälzte sich der Schlamm schlürfend über die Steininsel; das ewige Sickern veränderte unaufhörlich diese Ebene der Hölle.

Errtu trommelte ungeduldig mit seinen Klauenfingern und ließ den gehörnten, affenähnlichen Kopf schlaff von den Schultern herabhängen, während er in die Dürsterheit spähte. »Wo bist du, Telshazz?« zischte er. Er wartete voller Spannung auf Neuigkeiten über das Relikt. Ohne Aufhören dachte er an Crenshinibon. Wenn sich der Kristall doch nur in seiner Gewalt befände, dann würde er sich über eine, vielleicht sogar über mehrere Ebenen emporheben können.

Und er war so dicht davor gewesen, ihn zu besitzen!

Der Tanar-Ri kannte die Macht des Artefakts. Er hatte einst jenen sieben Leichnamen gedient, die ihre böse Magie vereint und den Gesprungenen Kristall geschaffen hatten. Sie waren die Geister von mächtigen Zauberern gewesen, die sich nach ihrem Tod geweigert hatten zu ruhen, und sich statt dessen zusammenschlossen, um den verruchtesten Gegenstand herzustellen, der je geschaffen worden war, einen unheilvollen Gegenstand, der sich von dem nährte und jenem aufblühte, was die Anhänger des Guten als das Kostbarste priesen — dem Licht der Sonne.

Doch obwohl ihre Kräfte gewaltig waren, hatten sie sie überschätzt. Während ihrer Arbeit gingen die Sieben zugrunde, denn Crenshinibon raubte ihnen die magische Kraft, um daraus sein aufflackerndes Leben zu nähren. So verloren sie den Halt für ihr untotes Sein. Schwere Explosionen folgten ihrem Untergang, und Errtu wurde zurück in die Hölle geschleudert. Lange nahm er an, daß der Kristall zerstört worden wäre.

Doch Crenshinibon war nicht so leicht zu zerstören. Und Errtu war jetzt, Jahrhunderte später, zufällig wieder auf die Spur des

Gesprungenen Kristalls gestoßen. Es war ein Kristallturm, Cryshal-Tirith, der mit seinem pulsierenden Herz das genaue Ebenbild von Crenshinibon darstellte.

Errtu wußte, daß die Magie ganz in der Nähe war, denn er konnte die kraftvolle Gegenwart des Relikts spüren. Hätte er es doch nur eher gefunden...

Aber dann war Al Dimeneira erschienen, ein Engelswesen mit ungeheurer Kraft. Al Dimeneira hatte Errtu mit einem einzigen Wort zurück in die Hölle verbannt.

Errtu spähte durch den Rauch, der sich vor ihm emporkräuselte, und durch die Düsternis, als er endlich das Schmatzen von Schritten hörte.

»Telshazz?« brüllte er.

»Ja, Meister«, antwortete ein kleinerer Tanar-Ri und duckte sich, als er den Champignonthron erreichte.

»Hat er ihn bekommen?« schrie Errtu. »Hat Al Dimeneira den Gesprungenen Kristall?«

Telshazz zitterte und wimmerte: »Ja, mein Herr, das heißt, nein, mein Herr.«

Errtu kniff seine roten Augen zusammen und funkelte Telshazz böse an.

»Er konnte ihn nicht zerstören«, erklärte der kleine Tanar-Ri schnell. »Crenshinibon hat ihm die Hände verbrannt!«

»Pah!« schnaubte Errtu höhnisch. »Dann hat Al Dimeneira also auch seine Macht überschätzt. Und wo ist Crenshinibon jetzt? Hast du ihn mitgebracht, oder ist er in dem zweiten Kristallturm geblieben?«

Telshazz wimmerte wieder. Es behagte ihm nicht, seinem grausamen Meister die Wahrheit sagen zu müssen, aber er wagte auch nicht, ungehorsam zu sein. »Nein, Meister, er ist nicht im Turm«, flüsterte der kleine Tanar-Ri.

»Nicht?« schrie Errtu. »Wo ist er denn?«

»Al Dimeneira hat ihn weggeworfen.«

»Ihn weggeworfen?«

»Über die Ebenen hinaus, gnädiger Meister!« jammerte Telshazz. »Mit seiner ganzen Kraft!«

»Über die Existenzebenen hinaus?« knurrte Errtu.

»Ich habe versucht ihn aufzuhalten, aber...«

Der gehörnte Kopf schoß nach vorne. Telshazz gurgelte noch wenige unverständliche Worte, während Errtu ihm mit seinen Hundefängen die Kehle zerriß.

Fern von der Düsternis der Hölle kam Crenshinibon auf der Welt zur Ruhe. Weit oben im nördlichen Gebirge der Vergessenen Reiche ließ sich der Gesprungene Kristall, dessen Verderbtheit von nichts und niemandem übertroffen wurde, im Schnee eines schalenförmigen Tals nieder. Und er wartete.

Der Handlanger

Als die Karawane der Zauberer vom Hauptturm des Geheimwissens den schneebedeckten Gipfel von Kelvins Steinhügel am flachen Horizont erblickte, war ihre Erleichterung deutlich spürbar. Die anstrengende Reise von Luskan zu dieser entlegenen Grenzsiedlung, die Zehn-Städte genannt wurde, hatte mehr als drei Wochen gedauert.

Die erste Woche war nicht sehr beschwerlich gewesen. Die Karawane hatte sich dicht an der Schwertküste gehalten, und obwohl sie sich in der nördlichsten Region der Reiche aufhielt, war die sommerliche Brise, die fast ständig von der Spurenlosen See herüberwehte, recht wohltuend gewesen.

Aber als sie dann die westlichsten Ausläufer des Grats der Welt umrundet hatten, jener Gebirgskette, die von vielen die nördliche Grenze der Zivilisation genannt wurde, und als sie schließlich in das Eiswindtal eingebogen waren, war den Zauberern schnell klargeworden, warum man ihnen von dieser Reise abgeraten hatte. Eiswindtal war eine öde, zerklüftete Tundra, die sich über tausend Quadratmeilen erstreckte. Sie war ihnen als die unwirtlichste Gegend der Reiche beschrieben worden, und nach nur einem einzigen Reisetag auf der nördlichen Seite des Grats der Welt fanden Eideluc, Dendybar der Bunte und die anderen Zauberer aus Luskan, daß dieser Ruf wohlverdient war. Eingegrenzt von unpassierbaren Gebirgszügen im Süden, von einem gewaltigen Gletscher im Osten und einem unzugänglichen Meer mit zahllosen Eisbergen vom Norden bis in den Osten war Eiswindtal nur durch den einen Paß zwischen dem Grat der Welt und der Küste erreichbar, über einen Weg, der selten benutzt wurde, und dann auch nur von den robustesten Händlern.

Für den Rest ihres Lebens würden den Zauberern zwei Erinnerungen bleiben, wann immer sie über diese Reise nachdenken würden. Es waren zwei Erfahrungen vom Leben in Eiswindtal, die kein Reisender jemals vergaß. Das war zum einen der Wind, der unaufhörlich stöhnte, so als stöhnte das Land selbst unter ständigen Qualen, und außerdem

war da die unendliche Leere im Tal, die meilenweit nur von dem graubraunen Horizont begrenzt wurde.

Das Ziel der Karawane waren zehn kleine Städte, die die einzige Abwechslung in dieser Landschaft boten. Sie lagen an den drei Seen der Region an der Flanke des einzigen Berges, im Schatten von Kelvins Steinhügel. Wie alle anderen auch, die durch dieses rauhe Land nach Zehn-Städte reisten, stand den Zauberern der Sinn nach den feinen Schnitzereien aus den Schädelknochen der Knöchelkopfforelle, die in den Seen lebte.

Doch einige der Zauberer hatten noch anderes im Sinn, und diese Ziele waren hinterhältig genug.

Der Mann wunderte sich, wie leicht die schmale Schneide die Robe des älteren Mannes durchschnitt und immer tiefer in das runzelige Fleisch eindrang.

Morkai der Rote wandte sich zu seinem Lehrling um starrte ihn mit großen Augen an, voller Erstaunen über den Verrat. Denn er hatte jenen Mann seit fünfundzwanzig Jahren wie seinen eigenen Sohn aufgezogen.

Akar Kessell ließ den Dolch los und trat von seinem Meister zurück. Er war entsetzt, daß der Alte trotz seiner tödlichen Wunde immer noch dastand. Er hatte keine Ausweichmöglichkeit mehr und stolperte gegen die Rückwand der kleinen Gästehütte, die die Stadt Osthafen den Zauberern aus Luskan vorübergehend als Unterkunft zur Verfügung gestellt hatte. Kessell zitterte plötzlich heftig, als er darüber nachdachte, welch schwerwiegende Folgen es für ihn haben würde, sollte der alte Magier mit seinem großen Wissen tatsächlich einen Weg gefunden haben, sogar dem Tod zu widerstehen. Möglich schien es ihm auf einmal.

Welch schreckliches Schicksal würde sein mächtiger Mentor ihm für seinen Verrat auferlegen? Welche Foltermethoden konnte ein wahrhaft mächtiger Zauberer wie Morkai beschwören, welche Methoden der Magie, die alle sonst gebräuchlichen, qualvollen Verfahren in den Schatten stellen würden?

Selbst als das letzte Licht in seinen Augen erlosch, hielt der sterbende alte Mann den Blick unentwegt auf Akar Kessell gerichtet. Er suchte nach möglichen Beweggründen, er fragte ihn nicht einmal direkt nach dem Grund. Das Streben nach Macht hatte etwas damit zu tun, denn es spielte immer mit bei einem solchen Verrat. Was ihn verwirrte, war, wen es befallen hatte, aber nicht dessen Beweggrund. Kessell? Wie konnte Kessell, der stotternde Lehrling, der kaum den einfachsten Zauberspruch aufrufen konnte, denn je hoffen, von dem Tod des einzigen Menschen zu profitieren, der ihm mehr als nur höfliche Rücksicht geschenkt hatte?

Morkai der Rote stürzte tot zu Boden. Von den wenigen Fragen war eine geblieben, auf die er keine Antwort gefunden hatte.

Kessell mußte sich noch lange an die Wand stützen, und so blieb er dort zitternd stehen. Allmählich begann die Zuversicht, die ihn zu dieser gefährlichen Tat getrieben hatte, wieder in ihm zu keimen. Jetzt war er der Meister — Eideluc, Dendybar der Bunte und die anderen Zauberer, mit denen er die Reise unternommen hatte, hatten ihm das doch gesagt. Sobald sein Meister tot sei, würden ihm, Akar Kessell, eine Meditationskammer und ein Laboratorium im Hauptturm des Geheimwissens in Luskan rechtmäßig zustehen.

Genau das hatten Eideluc, Dendybar der Bunte und die anderen schließlich gesagt.

»Ist es erledigt?« fragte der stämmige Mann, kaum daß Kessell die dunkle Gasse betreten hatte, die als Treffpunkt ausgemacht worden war.

Kessell nickte eifrig. »Der rotgekleidete Zauberer aus Luskan wird nicht mehr zaubern können!« verkündete er. Zu laut für den Geschmack seiner Mitverschwörer.

»Sprich leise, du Narr!« verlangte Dendybar der Bunte in dem charakteristischen monotonen Tonfall. Er, der so zerbrechlich aussah, hielt sich im Schatten der Gasse verborgen. Dendybar sprach sehr selten, und wenn er sprach, zeigte er keine Spur einer Emotion. Die Kapuze seiner Robe hatte er stets tief ins Gesicht gezogen. Dendybar

wirkte auf alle Menschen, die ihm begegneten, sehr kaltblütig, und das entnervte sie. Auch wenn der Zauberer von Statur der kleinste und am wenigsten eindrucksvolle Mann in der Handelskarawane war, die die vierhundert Meilen weite Reise zur Grenz-Siedlung Zehn-Städte zurückgelegt hatte, fürchtete Kessell ihn mehr als alle anderen zusammen.

»Morkai der Rote, mein ehemaliger Meister, ist tot«, wiederholte Kessell leise. »Akar Kessell wird von diesem Tag an bekannt sein als Kessell der Rote und der Gilde der Zauberer in Luskan angehören!«

»Sachte, mein Freund!« warnte ihn Eideluc und legte beruhigend eine Hand auf Kessells Schulter, die unter der Berührung nervös zuckte. »Für die angemessene Ernennung wird genügend Zeit sein, wenn wir in die Stadt zurückkehren.« Er lächelte und zwinkerte Dendybar heimlich zu.

Kessells Gedanken wirbelten durcheinander. Er verlor sich in Tagträumen und überprüfte dabei alle möglichen Folgen seiner bevorstehenden Ernennung. Niemals wieder würde er von den anderen Lehrlingen verspottet werden, von Burschen, die viel jünger waren als er und in den Reihen der Gesellschaft eine Stufe nach der anderen aufstiegen, seien diese auch noch so ermüdend. Jetzt würden sie ihm Respekt erweisen müssen, denn er würde selbst über jene hinwegspringen, die ihn in den frühesten Tagen seiner Ausbildung bereits überholt und schon länger die ehrenhafte Stellung eines Zauberers erlangt hatten.

Während er sich jede Einzelheit einer strahlenden Zukunft ausmalte, erlosch plötzlich das Lächeln auf seinem Gesicht. Er drehte sich scharf zu dem Mann an seiner Seite um, und seine Gesichtszüge wurden starr, als sei ihm ein schrecklicher Fehler eingefallen. Eideluc und einige andere in der Gasse wurden nervös. Ihnen war das volle Ausmaß der Folgen wohl bewußt, das sie treffen würde, wenn der Erzmagier des Hauptturms des Geheimwissens von diesem Mord erfahren sollte.

»Die Robe?« fragte Kessell. »Hätte ich die rote Robe mitbringen sollen?«

Eideluc konnte sich ein erleichtertes Kichern nicht verkneifen, doch

Kessell hielt es für eine tröstende Geste seines neuen Freundes.

Ich hätte wissen müssen, daß so etwas Banales ihn derart in Panik versetzen kann, dachte Eideluc, aber zu Kessell sagte er lediglich: »Mach dir deswegen keine Sorgen. Im Hauptturm gibt es unzählige Roben. Außerdem würde es ja wohl ein wenig verdächtig aussehen, wenn du dich an der Tür des Erzmagiers zeigst, den frei gewordenen Platz von Morkai dem Roten für dich beanspruchst und dabei die Robe trägst, in der der Zauberer ermordet wurde.«

Kessell dachte über das Argument nach und stimmte zu.

»Vielleicht«, fuhr Eideluc fort, »solltest du sowieso nicht die rote Robe tragen.«

Kessell kniff entsetzt die Augen zusammen. Seine alten Selbstzweifel, die ihn schon seit seiner Kindheit verfolgten, stiegen wieder in ihm hoch. Was hatte Eideluc gerade gesagt? Hatten sie etwa ihre Meinung geändert und wollten ihm nun doch nicht den Platz zuweisen, den er sich rechtmäßig verdient hatte?

Eideluc hatte ihn mit dieser zweideutigen Bemerkung nur necken wollen und keineswegs beabsichtigt, Kessell in den gefährlichen Zwiespalt seiner Selbstzweifel zu stoßen. Mit einem zweiten Zwinkern zu Dendybar, der dieses Spiel durch und durch genoß, beantwortete er die unausgesprochene Frage des armen Teufels: »Ich meine nur, daß dir vielleicht eine andere Farbe besser steht. Blau würde gut zu deinen Augen passen.«

Vor Erleichterung entfuhr Kessell ein nervöses Kichern.

»Vielleicht«, stimmte er zu, während er nervös mit seinen Fingern spielte.

Auf einmal wurde Dendybar der Farce überdrüssig und gab seinem stämmigen Gefährten ein Zeichen, sich des lästigen Lehrlings zu entledigen.

Eideluc führte Kessell gehorsam die Gasse hinunter. »Jetzt geh zu den Ställen zurück«, wies er ihn an. »Sag dort Bescheid, daß die Zauberer noch in dieser Nacht nach Luskan aufbrechen.«

»Aber was ist mit der Leiche?« fragte Kessell.

Eideluc lächelte böse. »Laß sie dort liegen. Die Hütte ist sonst für reisende Händler reserviert. Wahrscheinlich wird sie bis zum

nächsten Frühling leerstehen. Ein Mord wird in diesem Teil der Welt wenig Aufsehen erregen, das versichere ich dir, und selbst wenn die guten Bürger von Osthafen herausfinden sollten, was wirklich passiert ist, werden sie klug genug sein, sich um ihre eigenen Angelegenheiten zu kümmern und sich nicht in die der Zauberer einmischen!«

Die Reisegruppe aus Luskan trat aus dem Schatten der Straße in das schwindende Sonnenlicht. »Verschwinde jetzt!« befahl Eideluc. »Sieh nach uns, sobald die Sonne untergegangen ist.« Er sah Kessell nach, der wie ein begeisterter, kleiner Junge davoneilte.

»Was für ein Glück, daß wir dieses angenehme Werkzeug gefunden haben«, spottete Dendymar. »Dieser Zauberlehrling ist wirklich an Dummheit unübertroffen, aber er hat uns viel Ärger erspart. Ich bezweifle, daß wir sonst eine Möglichkeit gefunden hätten, an diesen listigen Alten heranzukommen. Und nur die Götter werden wissen, wieso Morkai ausgerechnet für diesen erbärmlichen kleinen Lehrling ein so weiches Herz hatte.«

»Weich genug für eine Dolchspitze!« fiel lachend eine zweite Stimme ein.

»Und der Schauplatz ist so vortrefflich«, bemerkte ein anderer. »An diesem primitiven Außenposten sind Leichen, für die es keine Erklärung gibt, nichts weiter als ein kleines lästiges Übel für die Putzfrauen!«

Lautes Lachen schüttelte Eidelucs stämmigen Körper. Die greuliche Tat war erledigt, und sie konnten endlich diese öde Eiswüste verlassen und nach Hause zurückkehren.

Kessell ging mit raschen Schritten durch das Städtchen Osthafen auf die Scheune zu, wo die Pferde der Zauberer untergebracht waren. Ihm war, als würde sich durch die Tatsache, daß er nun bald ein Zauberer werden würde, in seinem täglichen Leben wirklich alles ändern, als habe eine geheimnisvolle Kraft seine so unzulängliche Begabung beeinflußt.

Er bebte vor Vorfreude auf die Kraft, über die er verfügen würde.

Eine streunende Katze lief ihm über den Weg und warf ihm einen argwöhnischen Blick zu, während sie an ihm vorbeistolztierte.

Mit zusammengekniffenen Augen sah sich Kessell um, ob ihn jemand beobachtete. »Warum nicht?« murmelte er. Er zeigte mit einem Finger, der Tod bringen sollte, auf die Katze und murmelte jenen Befehl, der eine Explosion bewirken würde. Die Katze bemerkte, was er vorhatte, und schoß nervös davon. Doch kein magischer Blitz schlug auf sie ein, solange sie noch in der Nähe war.

Kessell betrachtete seinen verbrannten Finger und fragte sich, was er falsch gemacht haben könnte.

Aber er war nicht übermäßig enttäuscht. Daß sein Fingernagel geschwärzt war, war eine stärkere Wirkung, als er sie je zuvor bei diesem Zauber erreicht hatte.

Am Ufer des Maer Dualdon

Regis, der Halbling, der einzige seiner Art im Umkreis von Hunderten von Meilen, verschränkte die Hände hinter dem Kopf und lehnte sich gegen den moosbedeckten Baumstamm. Selbst nach den Maßstäben seiner Rasse war er klein. Der Flaum seiner braunen Haarlocken bedeckte spärlich seine kaum einen Meter große Gestalt, aber sein Bauch war ziemlich dick, denn er liebte eine gute Mahlzeit oder auch mehrere, wenn sich die Gelegenheit dazu bot.

Ein gebogener Stab, der ihm als Angelrute diente, ragte über ihm empor. Eingeklemmt zwischen zweien seiner pelzigen Zehen hing er über dem stillen See und spiegelte sich auf der makellos glatten Oberfläche des Maer Dualdon. Kleine Wellen rollten sanft über das Spiegelbild, als sich der rote Holzhaken leicht bewegte. Die Leine war zum Ufer getrieben und hing jetzt schlaff im Wasser. Daher war es Regis auch entgangen, daß ein Fisch vorsichtig nach dem Köder geschnappt hatte. Innerhalb von Sekunden war der Angelhaken fein säuberlich abgenagt. Aber der Halbling wußte das nicht, und es sollte noch Stunden dauern, bis er sich überhaupt die Mühe machte, den Haken zu überprüfen. Es wäre ihm sowieso einerlei gewesen.

Er war zum Vergnügen hier und nicht zum Arbeiten. Angesichts des nahenden Winters erschien es Regis wahrscheinlich, daß es möglicherweise sein vorerst letzter Ausflug an den See war. Im Winter ging er nicht fischen. Das taten nur einige der unersättlich gierigen Menschen von Zehn-Städte. Außerdem hatte der Halbling genügend Schädelknochen von den Fängen anderer Fischer gelagert, um sich in den sieben langen, verschneiten Wintermonaten beschäftigen zu können. Er machte seiner nicht gerade ehrgeizigen Rasse wahrhaftig Ehre, denn schließlich trug er ein wenig zur Zivilisation in einer Gegend bei, die sonst völlig unerschlossen war und Hunderte von Meilen von dem nächsten Ort entfernt lag, der mit Recht als Stadt bezeichnet werden konnte. Andere Halblinge reisten selbst während der Sommermonate niemals so weit in den Norden, sondern zogen die Annehmlichkeiten der südlichen Landstriche vor. Auch Regis hätte

liebend gern seine Habseligkeiten zusammengepackt und wäre in den Süden zurückgekehrt. Doch da gab es ein kleines Problem für ihn mit dem Vorsteher einer berühmten Diebesgilde.

Ein zehn Zentimeter großer Block des »weißen Goldes« sowie verschiedene hervorragende Schnitzgeräte lagen neben ihm auf dem Boden. Auf dem viereckigen Block waren die Umrisse eines Pferdemauls zu erkennen. Regis hatte eigentlich vorgehabt, während des Angelns daran weiterzuarbeiten.

Regis hatte immer vieles vor.

»Der Tag ist zu schön«, dachte er sich. Das war eine Entschuldigung, die für ihn niemals abgedroschen klang. Doch anders als sonst entsprach sie diesmal wirklich der Wahrheit. Es schien, als hätten die Wetterdämonen, die dieses raue Land ihrem eisernen Willen unterwarfen, einen Tag Urlaub genommen. Vielleicht sammelten sie auch nur ihre Kräfte, um für einen besonders harten Winter zu sorgen. Zuvor jedoch verwöhnten sie das Land mit einem Herbsttag wie im zivilisierten Süden. So etwas erlebte man selten in jener Region, die im Laufe der Zeit den Namen Eiswindtal bekommen hatte, einen wohlverdienten Namen in Anbetracht des Ostwindes, der unaufhörlich zu wehen schien und eiskalte Luft vom Reghed-Gletscher mitbrachte. Selbst die wenigen Tage, an denen sich der Wind drehte, waren keine Wohltat, denn Zehn-Städte wurde im Norden und Westen von der sich über Meilen hinziehenden Tundra begrenzt, und an die schloß sich noch mehr Eis an, nämlich die Treibeis-See. Lediglich der Südwind versprach angenehme Abwechslung, doch wenn dieser versuchte, die entlegene Landschaft zu erreichen, wurde er fast immer von den hohen Gipfeln des Grats der Welt zurückgehalten.

Es gelang Regis, eine Weile die Augen aufzuhalten. Er spähte zwischen den flaumigen Ästen der Pelzbäume zu den bauschigen weißen Wolken empor, die, von der milden Brise getrieben, am Himmel dahinzogen. Die goldene Sonne schenkte so viel Wärme, daß der Halbling hin und wieder in Versuchung kam, seine Weste abzulegen. Doch sobald sich eine Wolke vor die warmen Strahlen schob, wurde ihm wieder bewußt, daß es ein Septembertag in der

Tundra war. In einem Monat würde es schneien, und in zwei Monaten würden die Straßen, die im Westen und Süden nach Luskan führten, der Zehn-Städte nächstgelegenen Stadt, nur für die Abgehärtetsten oder Dümmersten passierbar sein.

Regis ließ den Blick über die weite Bucht schweifen, die an seinen kleinen Angelplatz angrenzte. Auch andere Bewohner von Zehn-Städte nutzten das schöne Wetter aus. Viele Fischerboote waren draußen und stießen sich an oder schlängelten sich aneinander vorbei, um ihre besonderen »Glücksstellen« zu finden. So oft er sie auch schon beobachtet hatte, jedesmal wieder war er über die Gier der Menschen erstaunt. Damals, als er noch im südlichen Calimshan lebte, war der Halbbling innerhalb kurzer Zeit zum stellvertretenden Vorsteher einer der berühmtesten Diebesgilden der Hafenstadt Calimhafen aufgestiegen. Aber die Gier der Menschen hatte Schuld daran getragen, daß seine Laufbahn zerstört wurde. Jedenfalls war das seine Meinung. Der Vorsteher der Gilde, der Pascha Pook, besaß eine wundervolle Sammlung von Rubinen — mindestens ein Dutzend —, deren Facetten so meisterhaft geschnitten waren, daß man meinen konnte, sie zögen den Betrachter mit geheimnisvollen Kräften in ihren Bann. Regis hatte die funkelnden Edelsteine stets bewundert, wann immer Pook sie ausgestellt hatte, und außerdem hatte er ja nur einen einzigen an sich genommen. Bis zum gegenwärtigen Augenblick konnte der Halbbling nicht verstehen, warum der Pascha, der doch immerhin noch elf Steine hatte, unverändert zornig auf ihn war.

»Wehe der Gier der Menschen«, hatte Regis stets gesagt, sobald er die Männer des Paschas in einer Stadt erblickt hatte, in der er sich niederlassen wollte. Jedesmal war er gezwungen gewesen in ein noch ferneres Land auszuweichen. Aber seit seiner Ankunft in Zehn-Städte vor anderthalb Jahren hatte er diesen Satz nicht mehr sagen brauchen. Pooks Arme waren zwar lang, aber diese Grenzsiedlung inmitten des unwirtlichsten und wildesten Landes, das man sich vorstellen konnte, war doch noch weiter entfernt, und Regis fühlte sich in der Sicherheit seiner neuen Zuflucht recht wohl. Hier gab es Reichtum, und für jene, die zum Schnitzen geschickt und

begabt genug waren und den elfenbeingleichen Knochen der Knöchelkopfforelle in ein Kunstwerk verwandeln konnten, bot sich ein angenehmes Leben bei geringem Arbeitsaufwand.

Und da im Süden die feinen Schnitzereien aus Zehn-Städte inzwischen Mode geworden waren, hatte der Halbling gewiß vor, seine übliche Trägheit abzuschütteln und seinen neuen Beruf in ein blühendes Geschäft zu verwandeln.

Eines Tages gewiß.

Drizzt Do'Urden bewegte sich lautlos vorwärts. Seine weichen, kurzen Stiefel wirbelten kaum Staub auf, und die Kapuze seines braunen Umhangs hatte er tief über die wallenden, schlohweißen Haare gezogen. Sein Gang war von einer so mühelosen Anmut, daß ein Beobachter denken konnte, der Dunkelelf sei nichts weiter als eine Illusion, eine Sinnestäuschung der endlosen braunen Tundra.

Drizzt Do'Urden zog den Umhang noch enger an sich. Im Sonnenlicht fühlte er sich so verwundbar wie wohl andererseits ein Mensch im Dunkel der Nacht. Die zweihundert Jahre, die er viele Meilen tief unter der Erde verbracht hatte, waren durch fünf Jahre unter der Sonne nicht ausgelöscht worden. Bis zu diesem Tag ermüdete ihn das Sonnenlicht und machte ihn schwindelig.

Drizzt war die ganze Nacht lang gewandert, aber er durfte sich keine Pause gönnen. Er hatte sich mit Bruenor im Zwergental verabredet, und er war bereits spät dran. Außerdem hatte er die Zeichen gesehen.

Die Rentiere hatten ihre Herbstwanderung gen Süden angetreten, doch es fehlte jede Spur von den Menschen, die sonst den Herden folgten. In den Höhlen nördlich von Zehn-Städte, die stets eine Zwischenstation für die nomadischen Barbaren waren, wenn sie in die Tundra zurückkehrten, waren nicht einmal Vorräte angelegt worden, mit denen sich die Stämme auf ihrem langen Marsch sonst versorgten. Drizzt wußte das alles zu deuten. Das Überleben der Barbarenstämme hing davon ab, daß sie den Rentierherden folgten. Da sie offensichtlich von ihren traditionellen Wegen abgewichen waren,

bestand Grund zu mehr als leichter Beunruhigung.

Aber Drizzt hatte auch die Kriegstrommel gehört.

Ihr leises Dröhnen rollte über die leere Ebene wie ein ferner Donner. Sie vibrierten in einem Rhythmus, der gewöhnlich nur für andere Barbarenstämme wahrnehmbar war. Aber Drizzt wußte, was sie verkündeten. Er war ein Beobachter, der Wissen über Feind und Freund zu schätzen wußte, und hatte sein überragendes Können seit eh und je verstohlen eingesetzt, um die täglichen Arbeiten und Traditionen der stolzen Barbaren, der Urbewohner von Eiswindtal, zu verfolgen.

Drizzt erreichte fast die Grenze seiner Belastbarkeit, als er sein Tempo beschleunigte. In den fünf zurückliegenden Jahren hatte er für die Ansammlung von Siedlungen, die als Zehn-Städte bekannt war, und für ihre Bewohner Sympathie und Anteilnahme entwickelt. Wie viele andere Ausgestoßene auch, die sich schließlich hier niedergelassen hatten, war der Dunkelelf nirgendwo sonst in den Reichen willkommen. Sogar hier wurde er von den meisten Bewohnern nur geduldet, aber in der stillschweigenden Einvernehmlichkeit der Familie der Vagabunden und Gauner belästigten ihn nur wenige. Er hatte mehr Glück als die meisten anderen gehabt, denn er hatte einige Freunde gefunden, die über sein Erbe hinwegsehen und seinen wahren Charakter erkannten.

Besorgt schielte der Dunkelelf zu Kelvins Steinhügel hinüber, dem einsamen Berg, der den Zugang zu dem felsigen Zwergental zwischen dem Maer Dualdon und dem Lac Dinneshere markierte. Aber seine wunderbaren, violetten, mandelförmigen Augen, die in der Nacht mit denen einer Eule wetteifern konnten, vermochten den Schleier des Tageslichts nicht ausreichend zu durchdringen, um die Entfernung abzuschätzen.

Wieder zog er den Kopf in die Kapuze zurück. Lieber marschierte er blind weiter, als sich einem Schwindelanfall durch die Sonne auszusetzen, und so vertiefte er sich wieder in die dunklen Träume von Menzoberranzan, der lichtlosen unterirdischen Stadt seiner Vorfahren. Einst hatten die Dunkelelfen auch auf der oberen Welt gelebt und mit ihren hellhäutigen Vettern unter der Sonne und den Sternen getanzt.

Aber die Dunkelfelfen waren bössartige, kaltblütige Mörder, was sogar die Toleranz ihrer sonst so unvoreingenommenen Vettern überstieg. Und in dem Krieg, der unvermeidlich zwischen den Elfenationen ausbrach, waren die Dunkelfelfen in das Erdinnere vertrieben worden. Sie fanden eine Welt finsterner Geheimnisse und Schwarzer Magie vor und gaben sich damit zufrieden, sich dort niederzulassen. Im Laufe der Jahrhunderte erholten sie sich wieder und verschrieben sich den Wegen der geheimnisvollen Magie. Sie wurden mächtiger als ihre Vettern, die auf der Oberfläche lebten und deren Beschäftigung mit der geheimen Kunst in der lebensspendenden Wärme der Sonne ein Zeitvertreib und keine Notwendigkeit war.

Doch die Dunkelfelfen hatten jegliche Sehnsucht nach der Sonne und den Sternen verloren und sich mit allen Sinnen den Tiefen angepaßt. Zum Glück aller, die unter dem freien Himmel lebten, waren die Dunkelfelfen damit zufrieden, dort zu bleiben, wo sie waren. Nur gelegentlich tauchten sie auf und überfielen und plünderten das Land. Soweit Drizzt wußte, war er der einzige seiner Art, der auf der Oberfläche lebte. Er hatte zwar irgendwie gelernt, das Licht zu ertragen, litt aber immer noch an jener angeborenen Schwäche.

Doch noch während er darüber nachdachte, daß das Licht ihn benachteiligte, packte ihn die Wut über seine eigene Sorglosigkeit. Plötzlich nämlich standen zwei bärenähnliche Tundra-Yetis vor ihm, deren schmutzige Felle zur Tarnung noch im sommerlichen Braun gefärbt waren.

Die rote Flagge, mit der ein Fang bekanntgegeben wurde, stieg vom Deck eines der Fischerboote auf. Regis beobachtete, wie sie sich immer höher bewegte. »Fast ein Meter. Oder noch größer«, murmelte der Halbling anerkennend, als die Flagge direkt unter dem Dwarsbalken am Mast festgemacht wurde. »Da wird heute abend bei einer Familie ganz schön gefeiert werden!«

Ein zweites Schiff stoppte neben dem ersten, das den Fang signalisiert hatte. In seiner Hast stieß es mit dem vor Anker liegenden Boot zusammen. Beide Mannschaften zogen unverzüglich ihre

Waffen, blieben aber auf ihren Schiffen. Da zwischen ihm und den Schiffen nur Wasser lag, konnte Regis den Streit der Kapitäne gut verfolgen.

»Ihr habt unseren Fang gestohlen!« schrie der Kapitän des zweiten Bootes.

»Du bist wohl übergeschnappt!« gab der Kapitän des ersten zurück. »Das stimmt überhaupt nicht! Es ist unser Fisch, ehrlich gefangen und ehrlich heraufgeholt! Jetzt verschwinde mit deinem stinkenden Bottich, bevor wir dich aus dem Wasser heben!«

Wie vorauszusehen war, stürzte die Mannschaft des zweiten Schiffes los und schwang sich über die Reling hinüber zum ersten Schiff, bevor dessen Kapitän noch zu Ende gesprochen hatte.

Regis ließ den Blick wieder zu den Wolken schweifen. Der Streit auf den Schiffen interessierte ihn nicht, auch wenn sich der Lärm der Schlacht beunruhigend anhörte. Diese Zankereien waren auf den Seen üblich, und immer ging es dabei um den Fisch, insbesondere dann, wenn jemandem ein besonders großer Fang geglückt war. Im allgemeinen waren die Auseinandersetzungen nicht sehr ernst zu nehmen, und nur selten wurde ein Fischer schwer verletzt oder gar getötet.

Eher spuckten die Fischer große Töne und wichen einem Kampf aus, als sich ernsthafte Auseinandersetzungen zu liefern. Doch gab es Ausnahmen. Bei einem Geplänkel, an dem nicht weniger als siebzehn Schiffe beteiligt gewesen waren, waren drei ganze Mannschaften und die Hälfte einer vierten erschlagen und im blutroten Wasser zurückgelassen worden. Noch am gleichen Tag war dieser See, der von den dreien am südlichsten lag, von Dellon-lund in Rotwassersee umbenannt worden.

»Ihr kleinen Fische, was für einen Ärger ihr nur verursacht«, murmelte Regis und grübelte über die Ironie des Schicksals und die verheerenden Folgen nach, die der silberne Fisch im Leben der gierigen Bewohner von Zehn-Städte bewirkte. Seine zehn Gemeinden verdankten der Knöchelkopfforelle mit ihrem übergroßen, faustförmigen Kopf und ihren Knochen, die Elfenbein ähnelten, ihre Existenz. Auf der ganzen Welt waren diese drei Seen die

einzig bekannten Stellen, wo dieser kostbare Fisch zu finden war. Und obwohl dieses Gebiet öde und wild, von Halbmenschen und Barbaren überlaufen und ständig heftigen Stürmen ausgesetzt war, die das stabilste Gebäude im Handumdrehen dem Erdboden gleichmachen konnten, lockte der Anreiz zum schnellen Reichtum trotzdem Leute aus den entlegensten Winkeln der Reiche herbei.

Aber zwangsläufig verschwanden wieder genauso viele, wie neue ankamen. Eiswindtal war eine düstere, farblose Ödnis mit einem unbarmherzigen Wetter und unzähligen Gefahren. Der Tod war seinen Bewohnern ein vertrauter Gast, und er suchte rasch jene heim, die den rauen Gegebenheiten im Eiswindtal nicht gewachsen waren.

Trotzdem waren in dem Jahrhundert seit der Entdeckung der Knöchelkopfforellen die Städte beträchtlich gewachsen. Anfangs waren die neun Dörfer an den Seen nichts weiter als Barackensiedlungen gewesen, wo einzelne Fischer ihre Ansprüche auf eine besonders ergiebige Bucht angemeldet hatten. Der zehnte Ort, Bryn Shander, inzwischen eine ummauerte, geschäftige Stadt mit mehreren tausend Bewohnern, war damals noch ein leerer Hügel mit einer einzigen Hütte gewesen, in der sich die Fischer einmal im Jahr trafen und Geschichten und Waren mit den Händlern aus Luskan austauschten.

In jenen frühen Tagen von Zehn-Städte war bereits ein Ruderboot mit einem Mann draußen auf den Seen ein seltener Anblick. Denn sie waren das ganze Jahr über so kalt, daß man innerhalb von Minuten starb, wenn man das Pech hatte, über Bord zu fallen. Aber jetzt verfügte jede Stadt an den Seen über eine ganze Flotte von Segelschiffen, die ihre Fahne führte. Targos allein, die größte von den Fischerstädten, konnte hundert Schiffe über das Maer Dualdon fahren lassen, und darunter waren einige zweimastige Schoner mit Mannschaften von zehn oder mehr Männern.

Von den beiden Schiffen, die in den Kampf verwickelt waren, erscholl ein Todesschrei. Gleichzeitig war laut das Klirren von Stahl zu hören. Regis fragte sich, und das nicht zum ersten Mal, ob die Bewohner von Zehn-Städte ohne diesen lästigen Fisch nicht besser

dran wären.

Trotzdem mußte sich der Halbling eingestehen, daß für ihn Zehn-Städte trotz allem eine sichere Zuflucht war. Seine geschickten Finger paßten sich leicht dem Schnitzwerkzeug an, und er war sogar zum Sprecher einer Stadt gewählt worden. Zugegeben, Waldheim war die kleinste und nördlichste der zehn Städte, ein Ort, an dem sich die schlimmsten Gauner versteckten, aber trotzdem empfand Regis seine Ernennung als große Ehre. Und darüber hinaus erwies sie sich als günstig. Da er der einzige richtige Schnitzer in Waldheim war, hatte er auch als einziger Bewohner einen Grund oder den Wunsch, regelmäßig nach Bryn Shander, in den größten Ort und das Handelszentrum von Zehn-Städte, zu reisen. Dieser Umstand hatte sich für den Halbling als Segen erwiesen. Er wurde ein wichtiger Verbindungsmann, der die Fänge von Waldheims Fischern auf den Markt brachte und dafür den zehnten Teil vom Erlös der Waren kassierte. Allein mit diesen Geschäften konnte er sich ein gutes Leben machen, und das war für ihn Grund genug, dabeizubleiben.

Einmal im Monat im Sommer und im Winter alle drei Monate, sofern die Wetterverhältnisse es zuließen, mußte Regis an den Ratsversammlungen teilnehmen und seine Pflichten als Sprecher erfüllen. Diese Sitzungen fanden in Bryn Shander statt, drehten sich normalerweise um Nichtigkeiten, wie Auseinandersetzungen über Fischgebiete der Städte, und dauerten jeweils nur wenige Stunden. Für Regis war die Teilnahme an diesen Sitzungen ein niedriger Preis dafür, daß er das Vorrecht genoß, Reisen zu dem südlichen Markt zu unternehmen.

Inzwischen war der Kampf auf den beiden Schiffen beendet, und nur ein Mann war tot. Regis gab sich wieder dem stillen Vergnügen hin, den dahingleitenden Wolken zuzuschauen. Ein wenig später sah er über die Schulter zurück auf die niedrigen Holzhütten, die zu Dutzenden verstreut zwischen den dichten Baumreihen standen. Das war Waldheim, und obwohl die Stadt wegen ihrer Bewohner einen schlechten Ruf genoß, gefiel sie ihm von allen zehn am besten. Die Bäume lieferten gute Eckpfosten für die Häuser und boten einen gewissen Schutz vor dem heulenden Wind. Nur wegen der großen

Entfernung zu Bryn Shander war die Waldstadt ein nicht so bedeutendes Mitglied von Zehn-Städte.

Nachdenklich zog Regis den Rubinanhänger unter seiner Weste hervor und betrachtete den wunderschönen Edelstein, den er in Calimhafen, mehr als tausend Meilen nach Süden entfernt, seinem ehemaligen Besitzer entwendet hatte.

»Ach, Pook«, dachte er, »wenn du mich jetzt nur sehen könntest.«

Der Elf griff nach den zwei Krummsäbeln, die er an den Hüften trug, aber die Yetis rückten schnell näher. Instinktiv wirbelte Drizzt nach links, wo er dem Ansturm des ersten Ungeheuers ausgeliefert war, das seine großen Arme um ihn schlang.

Sein rechter Arm wurde dabei zwar an die Seite gepreßt, aber er bekam den linken frei und zog seine zweite Waffe. Er achtete nicht auf den Schmerz, den der Yeti ihm mit seinem festen Griff zufügte, sondern legte den Knauf des Krummsäbels eng an die Hüfte an und machte sich den Angriffsschwung des zweiten Ungeheuers zunutze, um die gebogene Waffe in seinen Leib zu stoßen.

In seinem qualvollen Todeskampf riß sich der zweite Yeti jedoch mit dem Krummsäbel im Körper los.

Das andere Ungeheuer drückte Drizzt derweilen mit seinem Gewicht zu Boden. Der Dunkelfelf versuchte hektisch, mit der freien Hand die tödlichen Zähne von seiner Kehle fernzuhalten, wußte jedoch, daß es nur eine Frage der Zeit war, bis sein Gegner, der so viel stärker war, ihm das Ende bereiten würde.

Plötzlich hörte er ein scharfes Krachen. Der Yeti zitterte heftig, verdrehte auf absonderliche Weise den Kopf, und von seiner Stirn strömte Blut über sein Gesicht.

»Du bist spät dran, Elf!« ertönte rauh eine vertraute Stimme.

Bruenor Heldenhammer kam hinter seinem toten Gegner hervor, ohne weiter darauf zu achten, daß das schwergewichtige Ungeheuer auf seinem Elfenfreund lag. Trotz seiner unangenehmen Lage waren für Drizzt die lange und oft gebrochene Spitznase des Zwergs und sein feuerroter Bart, in den sich inzwischen einige graue Haare

eingeschlichen hatten, ein freudiger Anblick. »Ich wußte doch, daß du in Schwierigkeiten steckst. Darum hatte ich mich entschlossen, nach dir zu suchen!«

Voller Erleichterung lächelte Drizzt über den Zwerg, der ihn stets von neuem in Staunen versetzte. Schließlich gelang es ihm auch, sich unter dem Ungeheuer hervorzuschlängeln, während Bruenor sich an die Arbeit machte, seine Axt aus dem dicken Schädel zu ziehen.

»Der Kopf ist so hart wie eine gefrorene Eiche!« murrte der Zwerg dabei. Er setzte die Füße hinter die Ohren des Yetis und zog die Axt mit einem kräftigen Ruck heraus. »Wo ist überhaupt dein Kätzchen?«

Drizzt stöberte einen Augenblick in seinem Tornister und holte schließlich eine kleine Onyxstatue hervor, die einen Panther darstellte. »Guenhwyvar würde ich kaum als Kätzchen bezeichnen«, widersprach er mit einer Stimme voller Liebe und Verehrung. Er drehte die Statuette in den Händen und überprüfte sie eingehend, um sich zu überzeugen, daß sie bei dem Sturz unter den Yeti nicht beschädigt worden war.

»Pah, Katze ist Katze!« behauptete der Zwerg entschieden. »Und warum ist sie nicht zur Stelle, wenn du sie brauchst?«

»Auch ein magisches Tier braucht seine Ruhe«, erklärte Drizzt.

»Pah!« schnaubte Bruenor wieder. »Es ist bestimmt ein trauriger Tag, wenn ein Dunkelfelf — und obendrein ein Waldhüter — auf einer offenen Ebene von zwei schäbigen Tundra-Yetis überrumpelt wird!« Bruenor leckte über die blutbefleckte Klinge seiner Axt und spuckte gleich wieder voller Abscheu aus.

»Ekelhafte Bestien«, knurrte er. »Man kann diese verdammten Viecher nicht einmal essen!« Er stieß die Axt in den Boden, säuberte die Klinge und stapfte dann in Richtung Kelvins Steinhügel davon.

Drizzt verstaute Guenhwyvar wieder in seinem Tornister und holte sich seinen Krummsäbel von dem einen Ungeheuer zurück.

»Komm schon, Elf«, drängte der Zwerg. »Vor uns liegen fünf Meilen oder noch mehr!«

Drizzt schüttelte den Kopf und wischte die blutbeschmierte Klinge am Fell des toten Yetis ab. »Geh ruhig weiter, Bruenor

Heldenhammer«, flüsterte er mit einem Lächeln. »Und wisse zu deiner Freude, daß dich jedes Ungeheuer auf deinem Weg sehr wohl bemerken und seinen Kopf gut versteckt halten wird.«

In der Honigweinhalle

Viele Meilen nördlich von Zehn-Städte, jenseits der unberührten Tundra am äußersten Rand der Reiche, hatte der winterliche Frost den Boden bereits mit einer weißen Eisschicht überzogen. Hier gab es weder Berge noch Bäume, die den schneidenden und unablässig wehenden Ostwind aufhalten konnten, der die frostige Luft vom Reghed-Gletscher mitführte. Große Eisberge trieben gemächlich in der Treibeis-See, und der Wind heulte über ihre steilen Flanken und mahnte unerbittlich an den nahenden Winter. Und trotzdem hatten die Nomadenstämme, die hier mit ihren Rentieren den Sommer verbrachten, sich der Wanderung der Herden, die sie südwestlich entlang der Küste zu dem freundlicheren See auf der südlichen Seite der Halbinsel bringen würde, noch nicht angeschlossen.

Der gleichmäßige Horizont wurde nur an einem einzigen Punkt von einem einsamen Lager unterbrochen; dort befand sich die größte Ansammlung von Barbaren so weit im Norden seit mehr als einem Jahrhundert. Für die Unterbringung der Anführer der verschiedenen Stämme waren Hirschlederzelte in einem Kreis aufgebaut worden, und jedes Zelt wurde von einem Kreis Lagerfeuer umgeben. In der Mitte des Lagers stand ein großes Zelt aus Hirschfellen, in dem alle Krieger Platz fanden. Die Nomaden nannten es das Hengorot, »die Honigweinhalle«, und es war für sie ein Ort der Huldigung für Tempus, den Kriegsgott, auf den sie ihre Trinksprüche ausbrachten, während sie Speis und Trank teilten.

An diesem Abend brannten die Lagerfeuer außerhalb der Halle niedrig, denn vor Mondaufgang sollten König Heafstaag und sein Elchstamm als letzte Gäste eintreffen. Alle anderen Barbaren, die sich bereits eingefunden hatten, waren im Hengorot versammelt und hatten mit den Festlichkeiten vor der großen Beratung begonnen. Überall auf den Tischen standen große Krüge mit Honigwein, und harmlose Rangeleien zum Kräfteressen wurden immer häufiger. Wenn die Stämme auch oft miteinander auf Kriegsfuß standen, so wurden im Hengorot doch alle Meinungsverschiedenheiten beiseite

geschoben.

König Beorg, ein kräftiger Mann mit zerzausten blonden Locken, einem ausgebleichten Bart und Falten, die von seiner Lebenserfahrung zeugten und sich tief in das gebräunte Gesicht gruben, stand feierlich am vordersten Tisch. Er, der die Stärke seines Volkes verkörperte, war groß und hielt sich aufrecht und die breiten Schultern stolz gestrafft. Die Barbaren im Eiswindtal überragten die Durchschnittsbewohner von Zehn-Städte um mehr als eine Haupteislänge. Sie schossen in die Höhe, als nutzten sie die Weite der öden und leeren Tundra aus.

In der Tat waren sie ihrem Land sehr ähnlich. Wie der Boden, über den sie wanderten, waren ihre vielfach bärtigen Gesichter sonnengebräunt und die Haut vom ständigen Wind rissig. Das verlieh ihren Gesichtern ein lederartiges, zähes Aussehen, das Ähnlichkeit hatte mit einer unheilvollen, ausdruckslosen Maske, die Außenseiter von sich wies. Die Nomaden verachteten die Bewohner von Zehn-Städte, die sie für Schwächlinge hielten, die nur an der Anhäufung von Reichtum und an keinerlei geistigen Werten interessiert waren.

Dennoch war bei jener Versammlung einer dieser Schwächlinge in ihrer heiligsten Versammlungshalle anwesend. An Beorgs Seite stand deBernezan, ein dunkelhaariger, unscheinbarer Südländer und der einzige Mann, der nicht bei den Barbaren geboren und aufgewachsen war. Er hielt wie in Abwehr die Schultern hochgezogen, während er sich nervös umschaute. Ihm war sehr wohl bewußt, daß die Barbaren von Außenseitern nicht übermäßig begeistert waren und daß jeder von ihnen, selbst der jüngste, ihn mit einer lässigen, ruckartigen Handbewegung in zwei Stücke zerreißen konnte.

»Ruhig Blut!« ermahnte Beorg den Fremden. »Heute abend wirst du ein paar Honigweinkrüge mit dem Wolfstamm leeren. Wenn sie deine Angst spüren...« Er beendete den Satz nicht, aber deBernezan wußte, wie Barbaren mit Schwächlingen umgingen. Der kleine Mann holte tief Luft und richtete die Schultern auf.

Doch auch Beorg war nervös. König Heafstaag war sein Hauptrivale in der Tundra und führte eine Streitmacht, die so einsatzfreudig, diszipliniert und groß war wie seine eigene. Im

Unterschied zu den üblichen Überfällen plante Beorg die totale Eroberung von Zehn-Städte. Danach sollten die überlebenden Fischer versklavt werden und dann weiterhin ihre Arbeit auf den Seen verrichten, so daß die Barbaren von den Einnahmen ein gutes Leben führen konnten. Beorg sah für sein Volk eine Chance, das unsichere Nomadenleben aufzugeben und ein Maß an Wohlstand zu erlangen, das sie bisher nicht gekannt hatten. Jetzt hing alles von Heafstaags Zustimmung ab, jenem brutalen König, der nur an persönlichem Ruhm und an erfolgversprechenden Plünderungen interessiert war. Beorg wußte, daß er sich bei einem Sieg über Zehn-Städte zu guter Letzt mit seinem Rivalen auseinandersetzen mußte, denn der würde nicht einfach von seinem leidenschaftlichen Blutdurst lassen, mit dem er an die Macht gekommen war. Doch das war eine Brücke, die er als König des Wolfstamms erst später zu überqueren hatte; das vorrangige Problem war erst einmal die Eroberung von Zehn-Städte, und falls Heafstaag es ablehnte, sich an dem Vorhaben zu beteiligen, würden sich die kleineren Stämme spalten und zwischen den beiden Lagern aufteilen. In dem Fall konnte bereits am nächsten Morgen ein Krieg ausbrechen. Das würde sich für das ganze Volk verheerend auswirken, denn die Barbaren, die diesen Krieg überlebten, würden sich anschließend einem erbarmungslosen Kampf mit dem Winter ausgesetzt sehen. Die Rentiere waren schon längst zu den südlichen Weiden aufgebrochen, und die Höhlen, die auf dem Weg dorthin lagen, waren nicht mit Vorräten gefüllt worden. Heafstaag war ein listiger Anführer. Er wußte, daß bei einer Entscheidung so spät im Jahr die Stämme gezwungen waren, den Plan in die Tat umzusetzen, doch Beorg fragte sich, welche Bedingungen sein Rivale wohl stellen würde.

Doch vorerst tröstete er sich mit der Tatsache, daß unter den versammelten Stämmen bis jetzt keine schwerwiegenden Konflikte ausgebrochen waren. An diesem Abend war die Stimmung im Hengorot brüderlich und vergnügt, und jeder Bart war schaumbedeckt. Beorg hatte darauf gesetzt, daß die Stämme angesichts eines gemeinsamen Feindes und der Aussicht auf anhaltenden Wohlstand vereint werden könnten. Und bisher war alles gut verlaufen . . .

Aber das Scheusal Heafstaag blieb der Schlüssel zu allem.

Die schweren Stiefel von Heafstaags Kriegern ließen den Boden erzittern, als sie entschlossen heranmarschierten. Der riesengroße, einäugige König führte den Zug, und seine kraftvollen Riesenschritte wiesen ihn deutlich als Nomaden der Tundra aus. Neugierig auf Beorgs Vorschlag und argwöhnisch wegen eines möglichen frühen Wintereinbruchs hatte sich der König entschieden, die kalten Nächte geradewegs durchzumarschieren und nur für kurze Pausen anzuhalten. Obwohl Heafstaag in erster Linie für seine Grausamkeit in der Schlacht bekannt war, war er ein Anführer, der jeden Schritt sorgfältig abzuwägen wußte. Der eindrucksvolle Marsch würde bei den Kriegern der anderen Stämme denselben Respekt hervorrufen, den er bereits bei seinem Volk genoß, und Heafstaag stürzte sich schnell auf jeden Vorteil, den er erlangen konnte.

Es war keineswegs so, daß er im Hengorot Ärger erwartete. Er hatte große Achtung vor Beorg. Schon zweimal war er auf dem Feld der Ehre dem König des Wolf Stammes begegnet, ohne einen Sieg davontragen zu können. Falls Beorgs Plan wirklich so vielversprechend war, wie es den Anschein hatte, würde Heafstaag mitmachen und lediglich darauf bestehen, die Führerschaft mit dem blonden König zu teilen. Die Idee, daß die Stammesangehörigen nach der Eroberung der Städte ihr Nomadenleben beenden könnten und mit Knöchelkopfforellen Handel treiben würden, interessierte ihn nicht. Aber er war bereit, Beorg seine Träume zu lassen, solange sie ihm selbst den Nervenkitzel der Schlacht und Sieg brachten. Erst einmal würden sie plündern und die Wärme während des langen Winters genießen können, und dann würde man immer noch das ursprüngliche Einverständnis ändern und die Beute umverteilen können.

Als die Lichter der Lagerfeuer in Sicht kamen, beschleunigte die Kolonne ihren Schritt. »Singt, meine stolzen Krieger!« befahl Heafstaag. »Singt mit Begeisterung und aus vollem Halse! Sollen jene, die sich versammelt haben, beim Erscheinen unseres Stammes

erzittern!«

Beorg spitzte bei Heafstaags geräuschvollem Kommen die Ohren. Da er die Taktik seines Rivalen gut kannte, war er nicht im geringsten überrascht, draußen in der Nacht die ersten Töne des Liedes an Tempus zu hören. Der blonde König reagierte unverzüglich, sprang auf seinen Tisch und rief die Versammelten auf, zu schweigen und ihm zuzuhören.

»Horch, Männer des Nordens!« schrie er. »Denkt an die Herausforderung in diesem Lied!«

Sofort brach im Hengorot ein Durcheinander aus, als die Männer sich von ihren Plätzen erhoben und sich zu ihren Stämmen stellten. Alle stimmten ein und sangen den gleichen Kehrreim über den Kriegsgott, mutige Taten und das glorreiche Sterben auf dem Feld der Ehre. Dieses Lied wurde jedem Barbarenjungen beigebracht, sobald er die ersten Worte stammeln konnte, denn das Lied an Tempus galt als Maßstab für die Stärke eines Stammes. Nur jene Zeile, in der die Sänger genannt wurden, unterschied sich bei den einzelnen Stämmen. Jene Zeilen sangen die Krieger auch mit zunehmender Lautstärke, denn die Herausforderung des Liedes bestand darin, festzustellen, welcher Ruf an den Kriegsgott Tempus am deutlichsten zu ihm drang.

Heafstaag führte seine Männer direkt zum Eingang des Hengorot. In der Halle übertönte der Gesang vom Wolfstamm offenkundig den aller anderen, aber Heafstaags Krieger waren der Lautstärke von Beorgs Männern gewachsen.

Angesichts der Vorherrschaft der Wölfe und Elche verstummten die kleineren Stämme nacheinander. Zwischen den zwei übriggebliebenen Stämmen zog sich die Herausforderung noch eine Weile hin, denn keiner war bereit, unter den Augen der Gottheit den Wettstreit aufzugeben. In der Honigweinhalle legten die Männer der geschlagenen Stämme nervös die Hände an ihre Waffen. Auf den Ebenen war schon mehr als ein Krieg ausgebrochen, weil der Gewinner bei einem Kräftemessen mit diesem Lied nicht eindeutig zu bestimmen

gewesen war.

Schließlich wurde der Eingang zum Zelt geöffnet, und Heafstaags Fahnenträger trat ein. Es war ein junger Mann, hochgewachsen und stolz, und seine aufmerksamen Augen musterten alles um ihn herum sehr sorgfältig und täuschten so über seine Jugend hinweg. Er setzte ein Horn aus Fischbein an die Lippen und blies einen klaren Ton. Die Tradition verlangte es, daß beide Stämme gleichzeitig mit dem Gesang aufhörten.

Der Fahnenträger schritt durch die Halle auf den gastgebenden König zu. Seine Augen blieben unverwandt und ohne zu blinzeln auf Beorgs eindrucksvolles Gesicht gerichtet und achteten auf jede Einzelheit seines Mienenspiels. Heafstaag hat seinen Herold sehr gut ausgewählt, fand Beorg, der sich der Prüfung sehr wohl bewußt war.

»Gütiger König Beorg«, begann der Fahnenträger, nachdem sich die Unruhe gelegt hatte, »und auch ihr anderen versammelten Könige. Der Elchstamm bittet um Erlaubnis, das Hengorot betreten und Honigwein mit euch teilen zu dürfen, damit wir gemeinsam auf Tempus trinken können.«

Beorg musterte den Fahnenträger etwas länger als üblich, um herauszufinden, ob er die Gemütsruhe des Jugendlichen mit dieser unerwarteten Verzögerung erschüttern konnte.

Aber der Herold blinzelte weder, noch wandte er den durchdringenden Blick ab, und auch das Kinn hielt er weiterhin entschlossen und zuversichtlich emporgerect.

»Gewährt«, antwortete Beorg beeindruckt. »Schön, daß wir uns treffen.« Dann murmelte er ganz leise: »Eine Schande, daß Heafstaag nicht über deine Geduld verfügt.«

»Ich kündige Heafstaag, König des Elchstammes, an«, rief der Fahnenträger mit klarer Stimme, »Sohn von Hrothulf dem Starken, der da war ein Sohn von Angaar dem Unerschrockenen; dreifacher Töter des großen Bären; zweifacher Eroberer von Termalaine im Süden, Held des Krieges, der einst Raag Doning, König des Bärenstammes, im Zweikampf mit einem einzigen Hieb erschlug...« (Diese Erinnerung rief nervöses Scharren beim Bärenstamm hervor und insbesondere bei König Haalfdane, dem Sohn von Raag Doning.)

Der Fahnenträger fuhr noch einige Zeit fort und zählte jede Tat, jede Ehre und jeden Titel auf, und damit alle Verdienste, die Heafstaag während seiner langen und glanzvollen Laufbahn erworben hatte.

So wie die Herausforderung durch das Lied ein Wettstreit zwischen den Stämmen war, war das Aufzählen der Titel und Taten ein persönlicher Wettstreit zwischen den Männern, insbesondere zwischen den Königen, deren Mut und Kraft sich direkt auf ihre Krieger auszuwirken schien. Diesen Augenblick hatte Beorg gefürchtet, denn die Liste seines Rivalen war länger als seine. Er wußte, daß Heafstaag unter anderem deswegen als letzter gekommen war, weil die Aufzählung seiner Verdienste allen Anwesenden vorgetragen wurde, also auch den Männern, die bei ihrer Ankunft vor einigen Tagen Beorgs Fahnenträger in Privataudienzen gehört hatten. Es war der Vorteil des Gastgeberkönigs, daß er seine Liste jedem Stamm vorlesen lassen konnte, während die Fahnenträger der Gastkönige nur bei ihrer unmittelbaren Ankunft zu den anwesenden Stämmen sprechen durften. Dadurch, daß er als letzter gekommen war, nachdem sich alle anderen Stämme bereits eingefunden hatten, hatte Heafstaag ihm diesen Vorteil zunichte gemacht.

Endlich war der Fahnenträger fertig und ging durch die Halle zum Zelteingang zurück, um seinem König die Plane aufzuhalten. Heafstaag schritt zuversichtlich durch das Hengorot auf Beorg zu.

Wenn Männer auch schon von der Aufzählung seiner mutigen Taten beeindruckt waren, dann wurden sie gewiß nicht durch seine Erscheinung enttäuscht. Der rotbärtige König war über zwei Meter groß, und sein faßförmiger Körper ließ im Vergleich sogar Beorg wie einen Zwerg erscheinen. Die Narben aus vielen Kämpfen trug er stolz zur Schau. Ein Rentier hatte ihm mit dem Geweih ein Auge herausgerissen, und seine linke Hand war bei einem Kampf mit einem Eisbären hoffnungslos verkrüppelt worden. Der König des Elchstammes hatte mehr Schlachten erlebt als jeder andere in der Tundra, und seinem Auftreten nach zu urteilen, war er bereit und begierig, weitere aufzunehmen.

Die zwei Könige musterten sich ernst, und keiner von ihnen blinzelte oder wandte auch nur eine Sekunde den Blick ab.

»Wolf oder Elch?« stellte Heafstaag schließlich die Frage, die angemessen war, wenn die Herausforderung durch das Lied unentschieden geblieben war.

Beorg achtete genau darauf, die richtige Antwort zu geben. »Schön, daß wir uns treffen, und gut gekämpft«, erwiderte er. »Sollen die scharfen Ohren von Tempus entscheiden, wenn wohl auch selbst der Gott in Bedrängnis kommt, eine Entscheidung zu treffen.«

Nachdem die Förmlichkeiten ordentlich erledigt waren, wich die Spannung aus Heafstaags Gesicht. Er lächelte seinen Rivalen breit an. »Schön, daß wir uns treffen, Beorg, König des Wolf Stammes. Es tut gut, dich zu sehen und nicht mein Blut, wie es die Spitze deines tödlichen Speers befleckt!«

Heafstaags freundliche Worte überraschten Beorg. Einen besseren Beginn für den Kriegsrat hätte er sich nicht erhoffen können, und er erwiderte das Kompliment mit gleicher Inbrunst. »Und daß ich mich nicht vor dem sicheren Hieb deiner grausamen Axt ducken muß!«

Das Lächeln verschwand jedoch schlagartig von Heafstaags Gesicht, als er den dunkelhaarigen Mann an Beorgs Seite bemerkte. »Welches Recht aufgrund von Mut oder Blut hat dieser schwächliche Südländer, daß er sich in der Honigweinhalle von Tempus aufhält?« wollte der rotbärtige König wissen. »Sein Platz ist bei seinesgleichen oder bestenfalls bei den Weibern!«

»Vertraue mir, Heafstaag«, erklärte Beorg. »Das ist deBernezan, der für unseren Sieg von großer Bedeutung sein wird. Die Informationen, die er mir gegeben hat, sind von großem Wert, denn seit mehr als zwei Jahren lebt er in Zehn-Städte.«

»Welche Rolle spielte er denn?« fragte Heafstaag.

»Er informiert uns«, wiederholte Beorg.

»Das ist doch bereits geschehen«, gab Heafstaag zurück. »Welchen Wert hat er denn jetzt noch für uns? Gewiß wird er nicht neben unseren Kriegern kämpfen.«

Beorg warf deBernezan einen Blick zu und verdrängte schnell seine Verachtung für diesen Schuft aus seinem Denken, der in dem jämmerlichen Versuch, die eigenen Taschen zu füllen, sein Volk verriet. »Erkläre deinen Fall, Südländer. Und möge Tempus für deine

Knochen auf seinem Feld einen Platz finden!«

DeBernezan versuchte vergeblich, Heafstaags eisernem Blick standzuhalten. Er räusperte sich und sprach so laut und selbstsicher, wie es ihm möglich war. »Wenn die Städte erobert sind und ihr Reichtum sichergestellt ist, werdet ihr jemanden brauchen, der den südlichen Markt kennt. Ich bin dieser Mann.«

»Zu welchem Preis?« knurrte Heafstaag.

»Ein angenehmes Leben«, antwortete deBernezan. »Eine geachtete Stellung, weiter nichts.«

»Pah!« schnaubte Heafstaag. »So wie er seine Leute verrät, wird er auch uns verraten!« Der riesige König riß die Axt aus seinem Gürtel und machte einen Satz auf deBernezan zu. Beorg zog eine Grimasse, denn er wußte, daß dieser kritische Augenblick den ganzen Plan zunichte machen konnte.

Mit seiner verstümmelten Hand packte Heafstaag deBernezan an den öligen, schwarzen Haaren, zog den Kopf des schwächlichen Mannes zur Seite und entblößte seinen Hals. Er schwang die Axt mit voller Kraft auf dies Ziel zu. Sein Blick war unentwegt auf das Gesicht des Südländers gerichtet. Aber entgegen den unbeugsamen Regeln der Tradition hatte Beorg deBernezan auf diesen Augenblick gut vorbereitet.

Der kleine Mann war mit eindeutigen Worten gewarnt, daß er auf jeden Fall sterben würde, wenn er sich sträubte. Aber da Heafstaag ihn ja bloß auf die Probe stellte, würde sein Leben wahrscheinlich verschont bleiben, wenn er dem Hieb nicht auswich. DeBernezan bot seine ganze Willenskraft auf, heftete den Blick auf Heafstaag und zuckte angesichts seines bevorstehenden Todes mit keiner Wimper.

Im allerletzten Augenblick wandte Heafstaag die Axt ab, und die Klinge zischte um Haaresbreite an der Kehle des Südländers vorbei. Heafstaag löste den Griff aus den Haaren des Mannes, sah ihn aber weiterhin prüfend an.

»Ein ehrlicher Mann nimmt jede Prüfung durch seine auserwählten Könige hin«, sagte deBernezan und versuchte, mit fester Stimme zu sprechen.

Aus allen Kehlen erscholl im Hengorot Jubelgeschrei, und nachdem

das verhallt war, wandte sich Heafstaag an Beorg. »Wer wird anführen?« fragte der Riese unverblümt.

»Wer hat die Herausforderung des Liedes gewonnen?« fragte Beorg zurück.

»Gut geschlichtet, gütiger König.« Heafstaag salutierte vor seinem Rivalen. »Dann also gemeinsam, du und ich, und kein Mann soll unsere Herrschaft in Frage stellen!«

Beorg nickte zustimmend. »Tod einem jeden, der sich erdreistet!«

DeBernezan seufzte tief vor Erleichterung und bewegte vorsichtig seine Beine. Falls Heafstaag oder auch Beorg die Pfütze zwischen seinen Füßen auffiel, wäre sein Leben mit Sicherheit verwirkt. Wieder bewegte er nervös die Beine und sah sich um. Jäher Schrecken packte ihn, als er dem Blick des jungen Fahnenträgers begegnete. DeBernezan erleichte in Erwartung der bevorstehenden Erniedrigung und seines Todes. Doch unerwartet wandte sich der Fahnenträger ab. Er lächelte zwar belustigt, hielt aber den Mund. DeBernezan wußte, daß dies ein beispielloser Gnadenakt angesichts der rauen Traditionen der Barbaren war.

Heafstaag warf die Arme über den Kopf und richtete den Blick und die Axt zur Decke empor. Beorg nahm seine Axt aus dem Gürtel und ahmte diese Bewegung schnell nach. »Tempus!« riefen sie im Chor. Wieder musterten sie sich, dann schlitzen sie sich mit den Äxten die Haut am Schildarm auf und befeuchteten die Klingen mit ihrem Blut. Gleichzeitig wirbelten sie in einer schnellen Bewegung herum und schleuderten ihre Waffen durch die Halle. Beide Äxte fanden ihr Ziel im gleichen Faß Honigwein. Die Männer, die diesem am nächsten saßen, ergriffen ihre Krüge und stürmten dorthin, um die ersten Tropfen des Weins aufzufangen, der mit dem Blut ihrer Könige gesegnet war.

»Ich habe einen Plan geschmiedet, der deiner Zustimmung bedarf«, teilte Beorg Heafstaag mit.

»Später, ehrenwerter Freund«, erwiderte der einäugige König. »Widme diesen Abend dem Singen und Trinken zur Feier unseres Sieges.« Er schlug Beorg auf die Schulter und zwinkerte mit seinem einzigen Auge. »Freu dich über meine Ankunft, denn sonst hättest du auf einer solchen Versammlung einen schlechten Stand«, fügte er mit

einem herzhaften Lachen hinzu. Beorg musterte ihn prüfend, doch Heafstaag schenkte ihm ein zweites groteskes Zwinkern, um ihn von seinem Zweifel zu befreien.

Unvermittelt schnalzte der robuste Riese mit den Fingern in Richtung auf einen seiner Feldleutnants und stieß seinen Rivalen mit dem Ellbogen an, als wollte er ihn an einem Witz teilhaben lassen.

»Hol die Mädchen!« befahl er.

Der Gesprungene Kristall

Um ihn herum war alles vollkommen schwarz.

Gnädigerweise konnte er sich nicht erinnern, was passiert war und wo er sich befand. Nur Dunkelheit, eine tröstende Dunkelheit.

Doch dann spürte er an den Wangen ein eiskaltes Brennen, das immer stärker wurde und ihn um den Frieden der Bewußtlosigkeit brachte. Wie unter einem Zwang öffnete er ganz langsam die Augen, aber als er blinzelte, war das blendende, grelle Licht noch immer zu stark.

Er lag mit dem Gesicht im Schnee. Überall um ihn herum ragte das Gebirge empor, und die zerklüfteten und schneeüberzogenen Gipfel erinnerten ihn daran, wo er war. Sie hatten ihn in den Grat der Welt geworfen. Sie hatten ihn zum Sterben zurückgelassen.

Akar Kessells Kopf pochte, als er ihn schließlich hochheben konnte. Zwar schien die Sonne, aber der bitterkalte und böige Wind zerstreute jede Wärme, die ihre hellen Strahlen ihm schenken konnten. In diesem Hochgebirge herrschte ewiger Winter, und Kessell trug nur leichte Roben, die ihn kaum vor der tödlichen, schneidenden Kälte schützen konnten.

Sie hatten ihn zum Sterben zurückgelassen.

Er kam schwankend auf die Füße, stand bis zu den Knien in dem weißen Puder und sah sich um. Weit unten sah er in einer tiefen Schlucht schwarze Punkte, die sich gen Norden auf die Tundra und die Wege zu bewegten, die um die unpassierbaren Gebirgszüge herumführten. Es war die Karawane der Zauberer, die die lange Reise zurück nach Luskan angetreten hatte. Sie hatten ihn hintergangen. Auf einmal begriff er, daß er in ihren hinterlistigen Plänen, sich Morkais des Roten zu entledigen, nichts weiter als eine Spielfigur gewesen war.

Eideluc, Dendybar der Bunte und die anderen.

Sie hatten zu keinem Zeitpunkt im Sinn gehabt, ihm den Titel eines Zauberers zu verleihen.

»Wie konnte ich nur so dumm sein?« stöhnte Kessell. Bilder von

Morkai, dem einzigen Menschen, der ihm je Achtung erwiesen hatte, zogen blitzartig vor ihm auf und versanken in einem Nebelmeer von Schuldgefühlen. Er erinnerte sich an all die schönen Dinge, die er bei dem Zauberer hatte erleben dürfen. Einmal hatte ihn Morkai in einen Vogel verwandelt, damit er die Freiheit des Fliegens erleben konnte, und dann in einen Fisch, um ihn die verschwommene Welt unter Wasser erfahren zu lassen.

Und diesem Mann hatte er sich mit einem Dolchstoß erkenntlich gezeigt!

Tief unten auf dem Weg hörten die abreisenden Zauberer Kessells qualvollen Aufschrei, der von den Bergwänden widerhallte.

Eideluc lächelte. Voller Zufriedenheit, daß ihr Plan einwandfrei aufgegangen war, spornte er sein Pferd an.

Kessell stapfte durch den Schnee. Er wußte nicht, warum er überhaupt noch einen Schritt tat, denn er konnte nirgendwohin gehen. Es gab kein Entrinnen. Eideluc hatte ihn in eine schalenförmige, schneegefüllte Senke geworfen. Mit Fingern, die so taub waren, daß er sie nicht einmal mehr spürte, hatte er keine Chance, herauszuklettern.

Immer wieder versuchte er, ein Feuer zu zaubern. Er hielt die ausgestreckte Handfläche himmelwärts gerichtet und stotterte durch seine klappernden Zähne die Worte der Macht.

Nichts.

Nicht einmal eine Andeutung von Rauch.

Also ging er weiter. Seine Beine schmerzten. Er war fast überzeugt, daß einige Zehen von seinem linken Fuß abgefallen sein mußten, wagte aber nicht, den Stiefel auszuziehen, um sich seine grausige Vermutung bestätigen zu lassen.

Noch einmal umkreiste er die Senke und folgte der Spur, die er bei dem ersten Rundgang hinterlassen hatte. Plötzlich stellte er fest, daß er die Richtung geändert hatte und sich auf die Mitte zu bewegte. Er kannte den Grund nicht einmal und war zu verwirrt, um stehenzubleiben und sich darüber Gedanken zu machen. Die ganze Welt war ein weißer Schleier geworden, ein eiskalter, weißer Schleier.

Kessell merkte, dass er stürzte. Wieder spürte er den schneidenden Schnee im Gesicht. Er spürte das Prickeln, das das Absterben seiner unteren Gliedmaßen ankündigte.

Und dann spürte er... Wärme.

Anfangs war sie kaum wahrnehmbar, doch sie wurde zunehmend stärker. Etwas rief ihn. Es war unter ihm im Schnee vergraben, doch selbst durch die Eisdecke spürte Kessell die lebensspendende Glut dieser Wärme.

Er grub. Mit Händen, die er längst nicht mehr spürte, grub er um sein Leben. Schließlich stieß er auf etwas Festes und fühlte, daß die Wärme stärker wurde. Er kroch auf allen vieren, schob die letzte Schneesicht beiseite, und schließlich gelang es ihm, es hervorzuholen. Zuerst konnte er nicht fassen, was er da erblickte. Er schrieb das alles seinem verwirrten Zustand zu. In seinen erfrorenen Händen hielt Akar Kessell irgend etwas, das wie ein viereckiger Eiszapfen aussah, dabei aber Wärme ausstrahlte. Eine Wärme, die in ihn strömte, und wieder spürte er dieses Prickeln; doch diesmal kündigte es das Wiederbeleben seiner Gliedmaßen an.

Kessell hatte keine Ahnung, was geschehen war, und es kümmerte ihn auch nicht im geringsten. Denn jetzt hatte er wieder Hoffnung, daß er überleben könnte, und das reichte ihm vollauf. Er drückte den Gesprungenen Kristall an die Brust, ging zur Felswand zurück und suchte den Platz in der Senke, der am besten gegen die Kälte geschützt war.

Unter einem kleinen Überhang, zusammengekauert an einer Stelle, wo die Wärme des Kristalls den Schnee weggeschmolzen hatte, überlebte Akar Kessell seine erste Nacht im Grat der Welt. Sein Schlafkamerad war der Gesprungene Kristall, Crenshinibon, ein uraltes, fühlendes Relikt, das unzählige Jahrhunderte darauf gewartet hatte, daß jemand wie er in der Senke auftauchen würde. Kaum wiedererwacht, überlegte er sich schon alle Möglichkeiten, wie er den willensschwachen Kessell beherrschen könnte. Das Relikt war in den frühesten Tagen der Welt erzaubert worden, ein verderbter Gegenstand, der zum Leidwesen jener bösen Fürsten, die nach seiner Kraft trachteten, seit Jahrhunderten als verloren gegolten hatte.

Crenshinibon war voller Rätsel, voll von dem Bösen in seiner höchsten Stufe und sog seine Kraft aus dem Tageslicht. Er war ein Instrument der Vernichtung, ein Mittel zum Wahrsagen und bot jenem, dem er gehörte, eine Zuflucht und ein Heim. Aber an erster Stelle von allen Eigenschaften, über die Crenshinibon verfügte, stand die Kraft, die er seinem Besitzer verlieh.

Akar Kessell schlief behaglich. Er ahnte nicht einmal, was mit ihm geschehen war. Er wußte nur — und nur das allein interessierte ihn —, daß sein Leben noch nicht zu Ende war. Er sollte die Zusammenhänge noch früh genug erfahren und begreifen, daß er niemals wieder die Rolle eines Handlangers für ehrgeizige Burschen wie Eideluc, Dendybar den Bunten und die anderen spielen brauchte.

Er würde der Akar Kessell seiner Phantasien werden, und alle würden sich vor ihm verneigen.

»Respekt«, murmelte er aus den Tiefen seines Traums, eines Traums, den ihm Crenshinibon untergeschoben hatte.

Akar Kessell, der Tyrann von Eiswindtal.

Kessell erwachte in der Morgendämmerung. Er hatte nie geglaubt, sie noch einmal erleben zu dürfen. Der Gesprungene Kristall hatte ihn während der Nacht geschützt, und er hatte bei weitem mehr bewirkt, als ihn vor dem Erfrieren zu bewahren. An diesem Morgen spürte Kessell eine seltsame Veränderung bei sich. Am Abend zuvor hatte ihn lediglich die Dauer seines Lebens beschäftigt, die Frage, wie lange er wohl überleben konnte. Aber jetzt grübelte er schon wieder über den Inhalt seines Lebens nach. Bloßes Überleben war längst keine Frage mehr; er war wieder bei vollen Kräften.

Ein weißes Rentier sprang am Rand der Senke entlang.

»Wild«, flüsterte Kessell. Er zeigte mit einem Finger auf seine Beute und sprach ein Zauberwort. Vor Aufregung zitterte er, denn die Kraft der Magie strömte in sein Blut. Ein brennender, weißer Blitz schoß aus seiner Hand und streckte den Hirsch dort nieder, wo er stand.

»Wild«, wiederholte er und holte das Tier mit Geisteskraft durch die Luft heran, ohne einen zweiten Gedanken daran zu verlieren, denn das durch einen Zauberspruch zu bewirken, hatte nicht einmal zu dem beachtlichen Repertoire von Morkai dem Roten gehört, Kessells

einzigem Lehrer. Obgleich der Kristall ihn dazu nicht veranlaßt hatte, hörte Kessell der Gierige nicht auf, über das plötzliche Zutagetreten seiner Fähigkeiten nachzudenken, das seiner Meinung schon seit langem überfällig war.

Bisher hatte er von dem Kristall Nahrung und Wärme erhalten. Doch ein Zauberer sollte ein Schloß haben, fand er. Er brauchte einen Ort, an dem er sich ungestört seinen dunkelsten Geheimnissen widmen konnte. Er sah den Gesprungenen Kristall an, als erwarte er von ihm eine Antwort auf sein Problem, und sah plötzlich einen zweiten Kristall neben dem ersten liegen. Unwillkürlich folgerte Kessell, daß er sich seinen eigenen Wunsch erfüllt habe. Doch in Wirklichkeit war dieser Gedanke von Crenshinibon, der ihn lenkte, in ihn gelegt worden. Den ersten Kristall erkannte er sofort an der Wärme und Stärke wieder, die er ausströmte. Aber der zweite machte ihn genauso neugierig, da er sichtbar von der eindrucksvollen Aura einer eigenen Kraft umgeben war. Er hob die Nachbildung des Kristalls auf, trug sie zur Mitte der Senke und legte sie auf den Schnee.

»Ibssum dal abdur«, murmelte er, ohne den Grund dafür oder gar die Bedeutung dieses Spruchs zu kennen.

Kessell wich zurück, als er die Kraft spürte, die sich in dem Relikt auszudehnen begann. Es fing die Sonnenstrahlen auf und zog sie in seine Tiefen hinein. Die Landschaft um die Senke herum wurde in Dunkel getaucht, während der Kristall das Tageslicht stahl und ein verborgenes, pulsierendes Licht auszustrahlen begann.

Und dann begann der Kristall zu wachsen.

Er vergrößerte sich von seinem Ausgangspunkt aus und breitete sich allmählich in der ganzen Senke aus, so daß Kessell eine Weile fürchtete, er würde an der Felswand zermalmt werden. Und während er sich aus der Mitte seiner Kraft ausdehnte, streckte er auch seine Spitze immer höher in den Morgenhimmel empor. Schließlich hörte er auf zu wachsen. Der Kristall war das genau Ebenbild von Crenshinibon geblieben, aber er hatte eine ungeheure Größe angenommen.

Ein Kristallturm. Irgendwie kannte Kessell seinen Namen — so wie

er auch alles andere über den Gesprungenen Kristall wußte.

Cryshal-Tirith.

Zumindest eine Zeitlang hätte Kessell zufrieden sein können in Cryshal-Tirith zu bleiben und sich von den unglücklichen Tieren zu ernähren, die gerade vorbeikamen. Er stammte aus armen, kleinbäuerlichen Verhältnissen, und wenn er auch mit Vorhaben geprahlt hatte, die seine Fähigkeiten überschritten, schüchterte ihn das Leben im Umkreis der Macht ein. Er verstand nicht, wie oder warum jene, die Berühmtheit erlangt hatten, es geschafft haben mochten, sich über den gemeinen Pöbel zu erheben, und machte sich selbst etwas vor, indem er den Erfolg von anderen und umgekehrt seinen Mißerfolg für willkürliche Entscheidungen des Schicksals hielt.

Jetzt aber, da die Macht in greifbarer Nähe lag, hatte er keine Ahnung, was er damit anstellen sollte.

Aber Crenshinibon hatte zu lange auf seine Rückkehr ins Leben gewartet, um sich als Berghütte für einen schwachen Menschen zu verschwenden. Kessells Kraftlosigkeit war aus der Sicht des Relikts eigentlich günstig, denn mit seinen nächtlichen Botschaften konnte es ihn dazu bringen, fast jede Handlung auszuführen.

Und Crenshinibon hatte Zeit. Zwar war er eifrig bedacht, wieder den Nervenkitzel der Eroberung zu genießen, aber einige Jahre machten ihm, der geschaffen worden war, als die Welt noch jung war, nichts aus. Er würde den stotternden Kessell zu einem würdigen Vertreter seiner Kraft formen, diesen Schwächling in einen Eisenhandschuh verwandeln, der seine Botschaft von Vernichtung und Tod der Welt überbringen würde. So war er schon hundertmal bei den vorausgegangenen Kriegen auf der Welt verfahren und hatte dabei auf allen Existenzebenen des Universums dem Guten einige der mächtigsten und grausamsten Widersacher entgegenstellen können.

Das konnte ihm wieder gelingen.

In dieser Nacht träumte Kessell auf der behaglichen zweiten Etage in Cryshal-Tirith von Eroberung. Dabei ging es nicht um gewalttätige Überfälle auf eine Stadt wie Luskan und nicht einmal um eine Schlacht gegen eine Grenzsiedlung wie Zehn-Städte, sondern er sah auf einer weniger ehrgeizigen, dafür um so realistischeren Grundlage ein

Königreich entstehen. Er träumte, daß er einen Goblinstamm in Sklaverei unterworfen und dessen Angehörige angewiesen habe, sich um all seine Bedürfnisse zu kümmern. Als er am nächsten Morgen erwachte, erinnerte er sich an den Traum und fand an der Idee Gefallen.

Am gleichen Tag erforschte Kessell die dritte Ebene des Turms. Wie die anderen Räume war er aus glattem, steinhartem Kristall und mit zahlreichen Instrumenten zum Wahrsagen eingerichtet.

Plötzlich überkam ihn der Drang, eine bestimmte Handbewegung zu machen und einen geheimen Befehl auszusprechen. Er vermutete einfach, daß er ihn bei Morkai schon einmal gehört hatte. Er gab dem Bedürfnis nach und beobachtete erstaunt, daß plötzlich in den Tiefen eines der Spiegel, die in dem Zimmer standen, ein grauer Nebel zu wirbeln begann. Nachdem sich der Nebel gelichtet hatte, zeigte sich klar und deutlich ein Bild.

Kessell erkannte die Landschaft in dem Spiegel wieder. Es war das Tal, in dem sie entlanggezogen waren, bevor Eideluc, Dendybar der Bunte und die anderen ihn zum Sterben zurückgelassen hatten.

Jetzt war dort ein Trupp von Goblins zu sehen, der emsig mit dem Aufbau eines Lagers beschäftigt war. Es waren wohl Nomaden, denn kriegerische Banden nahmen selten ihre Frauen und Kinder auf ihre Raubzüge mit. Die Felswände waren mit Hunderten von Höhlen übersät, doch reichten die nicht aus, um alle Stämme der Orks, Goblins, Oger und anderer kräftiger Ungeheuer zu beherbergen. Der Kampf um die Höhlen wurde sehr hitzig geführt, und wie üblich wurden die schwächeren Goblinstämme unterworfen, versklavt oder niedergemetzelt.

»Wie praktisch«, dachte Kessell und fragte sich, ob sein Traum wohl Zufall oder Prophezeiung gewesen war. Aus einer plötzlichen Regung heraus versuchte er die Goblins durch den Spiegel mit seinem Willen zu erreichen. Die Wirkung versetzte ihn in Staunen.

Die Goblins drehten sich gleichzeitig mit verwirrten Gesichtern in die Richtung, aus der die unsichtbare Kraft wirkte. Als würden sie verstehen, zogen die Krieger ihre Keulen und Äxte, und die Frauen und Kinder schlossen sich der Gruppe an.

Ein größerer Goblin, wahrscheinlich der Anführer, hielt seine Keule schützend vor sich und machte ein paar vorsichtige Schritte vor seine Soldaten.

Kessell kratzte sich am Kinn und grübelte über das Ausmaß der Macht nach, die er neu bei sich entdeckt hatte. »Komm zu mir«, rief er dem Goblinhäuptling zu. »Du kannst mir nicht widerstehen!«

Als der Stamm kurze Zeit später die Senke erreichte, hielt er einen sicheren Abstand zu dem Turm ein. Offenbar versuchten die Goblins zu begreifen, was er zu bedeuten hatte und wie er dorthin gekommen war. Kessell gestattete ihnen, über die Pracht seines neuen Heims zu staunen. Dann sprach er wieder den Häuptling an und befahl ihm, Cryshal-Tirith zu betreten.

Gegen seinen Willen verließ der große Goblin die Reihen seines Stammes. Er mußte sich offensichtlich zu jedem Schritt zwingen, doch schließlich stand er direkt am Fuß des Turms. Eine Tür war nicht zu sehen, denn ein Eingang existierte nur für die Bewohner von fremden Ebenen und für diejenigen, denen Crenshinibon oder sein Besitzer den Zutritt erlaubten.

Kessell führte den verängstigten Goblin auf die erste Etage des Turms. Dort rührte sich der Häuptling nicht mehr von der Stelle. Seine Augen schossen nervös hin und her, denn er suchte nach einem Zeichen der überwältigenden Kraft, die ihn in dieses Gebäude aus glänzendem Kristall gerufen hatte.

Der Zauberer (ein Titel, der dem Besitzer von Crenshinibon rechtmäßig zustand, wenn Kessell ihn auch mit eigenen Taten niemals hätte erlangen können) ließ die jämmerliche Kreatur eine Weile warten, um ihre Angst zu steigern. Dann trat er durch eine geheime Spiegeltür und stellte sich auf die oberste Stufe einer Treppe. Er sah auf den Goblin hinunter und kicherte belustigt.

Sobald der Goblin Kessell erblickte, begann er sichtlich zu zittern. Wieder spürte er, wie der Zauberer ihm seinen Willen auf zwang, und er fiel auf die Knie.

»Wer bin ich?« fragte Kessell den Goblin, der wimmernd vor ihm

auf dem Boden kroch.

Dem Häuptling wurde die Antwort durch eine Kraft entrissen, der er sich nicht entziehen konnte.

»Der Herrscher.«

Eines Tages

Bruenor stieg mit gemessenen Schritten den steinigen Hang hinauf. Wie immer setzte er seine Stiefel stets auf die Stellen auf, die er schon früher benutzt hatte, wenn er zu der hohen Spitze am südlichen Ende des Zwergentals hinaufstieg. Die Bewohner von Zehn-Städte hatten dieser Felsensäule auf dem unwirtlichen Kamm den Namen Bruenors Berg gegeben, da sie den Zwerg dort oft nachdenklich stehen sahen. Genau zu Füßen des Zwerges waren im Westen die Lichter von Termalaine und hinter ihnen das im Dunkel liegende Maer Dualdon zu sehen, das gelegentlich von den Fahrlichtern eines Fischerbootes beleuchtet wurde, dessen ehrgeizige Mannschaft sich dickköpfig weigerte, ohne eine Knöchelkopfforelle an Land zu gehen.

Der Zwerg stand ein gutes Stück über dem Tundraboden und auch über dem niedrigsten der unzähligen Sterne, die die Nacht erleuchteten. Die Himmelskuppel schien unter der eisigen Brise zu glänzen, die seit dem Sonnenuntergang wehte, und Bruenor fühlte sich, als sei er den Fesseln der Erde entkommen.

An diesem Platz fand er immer wieder zu seinen Träumen zurück, die ihn in seine uralte Heimat brachten. Mithril-Halle, die Heimat seiner Väter und wiederum deren Väter, wo das glänzende Metall reich und in Strömen floß und die Hämmer der Zwergenschmiede zu Moradins und Dumathoins Lob erschollen. Bruenor war ein bartloser Junge gewesen, als sein Volk zu tief im Erdinnern gegraben hatte und von den finsternen Wesen, die dort in schwarzen Höhlen hausten, vertrieben worden war. Jetzt war er das älteste Mitglied seiner kleinen Sippe und der einzige, der einst noch die Schätze von Mithril-Halle gesehen hatte.

Nach der Vertreibung hatten sich die Zwerge in dem felsigen Tal zwischen den beiden nördlichsten der drei Seen niedergelassen, lange bevor andere Menschen nach Eiswindtal gekommen waren als die Barbaren, die es damals schon bewohnten. Sie waren der klägliche Rest einer einst wohlhabenden Zwergengesellschaft gewesen, ein Haufen Flüchtlinge, verzweifelt und gebrochen wegen des Verlusts

ihrer Heimat und ihres Erbes. Ihre Bevölkerung nahm weiterhin ab, und die Alten starben gleichermaßen an Kummer und Altersschwäche. Obwohl in dieser Gegend der Bergbau sehr einträglich war, schien es den Zwergen dennoch bestimmt zu sein, auszusterben und in Vergessenheit zu geraten.

Doch mit dem Emporwachsen von Zehn-Städte verbesserte sich ihre Lage plötzlich zunehmend. Ihr Tal lag nördlich von Bryn Shander und so dicht an der Hauptstadt wie die anderen Fischerstädte, und die Menschen, die sich häufig gegenseitig bekämpften und Eindringlinge abwehrten, waren glücklich, die hervorragenden Rüstungen und Waffen der Zwerge erwerben zu können.

Aber trotz der Verbesserung ihrer Lebensverhältnisse sehnte sich vor allem Bruenor immer noch nach der alten Pracht seiner Vorfahren. Für ihn war das Aufkommen von Zehn-Städte nur eine Zwischenlösung. Wirklich gelöst würde ihr Problem erst sein, wenn Mithril-Halle wiedergefunden und wiederaufgebaut worden war.

»Eine kalte Nacht für einen so hohen Sitz, mein Freund«, ertönte eine Stimme hinter ihm.

Der Zwerg drehte sich zu Drizzt Do'Urden um, obwohl er wußte, daß er den Dunkelelfen vor dem Hintergrund von Kelvins Steinhügel nicht erkennen würde. Von diesem Aussichtspunkt aus war die Silhouette des Berges die einzige Abwechslung am sonst so eintönigen nördlichen Horizont. Er hatte seinen Namen erhalten, weil er einer planvollen Anhäufung von Findlingen ähnelte. In den Legenden der Barbaren hieß es, daß er früher wirklich als Grabstätte gedient hatte. Aber mit Sicherheit hatte das Tal, in dem sich die Zwerge niedergelassen hatten, keinerlei Ähnlichkeit mit einem natürlichen Orientierungspunkt. In alle Richtungen erstreckte sich flach und eben die Tundra. Im Tal selbst gab es nur wenige Stellen mit Erde zwischen den zerbrochenen Findlingen und Felswänden. In ganz Eiswindtal wiesen nur dieses Tal und der Berg an seiner nördlichen Grenze eine nennenswerte Menge Gestein auf, als wären sie in den frühesten Tagen der Schöpfung von einem Gott falsch angelegt worden.

Drizzt bemerkte den glasigen Ausdruck in den Augen seines

Freundes. »Du sehnst dich nach einem Bild, das du nur noch in deiner Erinnerung sehen kannst«, sagte er. Er wusste von der besessenen Sehnsucht des Zwerges nach seiner uralten Heimat.

»Aber dieses Bild werde ich wiedersehen!« erklärte Bruenor entschieden. »Wir werden schon noch dorthin gelangen, Elf.«

»Wir kennen nicht einmal den Weg.«

»Straßen können gefunden werden«, entgegnete Bruenor, »aber erst, wenn man sie wirklich sucht.«

»Eines Tages, mein Freund«, tröstete ihn Drizzt. In den wenigen Jahren ihrer Freundschaft hatte der Zwerg Drizzt ständig zugesetzt, er solle ihn bei seinem Abenteuer begleiten, Mithril-Halle zu finden. Drizzt fand die Idee töricht, denn niemand, mit dem er gesprochen hatte, konnte den geringsten Hinweis auf den Standort der uralten Zwergenheimat liefern, und Bruenor selbst erinnerte sich auch nur bruchstückhaft an die silbernen Hallen. Dennoch reagierte der Dunkelelf auf den sehnlichsten Wunsch seines Freundes sehr taktvoll und antwortete auf Bruenors Bitte stets mit dem Versprechen: »Eines Tages.«

»Zur Zeit stehen wir vor dringlicheren Aufgaben«, erinnerte Drizzt Bruenor. Vor wenigen Stunden hatte der Dunkelelf auf einer Versammlung in der Zwergenhalle den Zwergen seine Beobachtungen ausführlich geschildert.

»Bist du dir wirklich sicher, daß sie kommen werden?« fragte Bruenor jetzt.

»Ihr Angriff wird die Steine von Kelvins Steinhügel erschüttern«, erwiderte Drizzt, während er die Schatten des Berges verließ und sich zu seinem Freund gesellte. »Und wenn die Bewohner von Zehn-Städte sich nicht vereint gegen sie stellen, werden sie dem Untergang geweiht sein.«

Bruenor hockte sich auf den Boden und richtete den Blick auf die fernen Lichter von Bryn Shander im Süden. »Das werden sie nicht, diese dickköpfigen Narren«, murmelte er.

»Vielleicht doch, wenn dein Volk zu ihnen geht.«

»Nein«, knurrte der Zwerg. »Wir werden jedoch an ihrer Seite kämpfen, wenn sie sich entschließen, gemeinsam zu kämpfen. Und

dann wehe den Barbaren! Geh du doch zu ihnen, wenn du willst! Ich wünsche dir viel Glück dabei, aber wir Zwerge gehen nicht. Laß uns erst einmal sehen, ob das Fischervolk Mumm aufbringen kann.«

Drizzt lächelte. Bruenors Worte waren voller Ironie. Beide wußten nur zu gut, daß man dem Dunkelelfen in keiner Stadt traute außer in Waldheim, wo ihr Freund Regis Sprecher war. Ja, er war nicht einmal erwünscht. Bruenor bemerkte den Blick des Dunkelelfen, und es schmerzte ihn, so wie es Drizzt schmerzte, auch wenn dieser unerschütterlich vorgab, daß es nicht so sei.

»Sie schulden dir mehr, als sie jemals wissen werden«, sagte Bruenor energisch und sah seinen Freund mitfühlend an.

»Sie schulden mir gar nichts.«

Bruenor schüttelte den Kopf. »Warum sorgst du dich denn dann um sie?« knurrte er. »Immer und immer wachst du über diese Leute, die dir nicht einmal guten Willen zeigen. Was bist du ihnen denn schuldig?«

Drizzt zuckte die Achseln, da er darauf auch keine Antwort wußte. Bruenor hatte recht. Nachdem der Dunkelelf in diese Gegend gekommen war, war Regis der einzige gewesen, der ihm freundschaftliche Gefühle gezeigt hatte. Er hatte den Halbling auf den ersten gefährlichen Abschnitten der Route von Waldheim durch die offene Tundra nördlich vom Maer Dualdon und hinunter nach Bryn Shander häufig begleitet und beschützt, wenn Regis dort Geschäfte erledigen oder Ratsversammlungen besuchen mußte. Sie hatten sich sogar auf einer dieser Reisen kennengelernt. Regis hatte versucht, vor Drizzt zu fliehen, weil er furchtbare Gerüchte über ihn gehört hatte. Zum Glück war Regis ein Halbling und daher allen Wesen gegenüber aufgeschlossen. Er vermochte sich gut eine eigene Meinung zu bilden. Es dauerte nicht lange, bis die zwei dicke Freunde wurden.

Aber bis zu diesem Tag waren Regis und die Zwerge die einzigen in der Gegend, die den Dunkelelfen als Freund betrachteten. »Ich weiß selber nicht, warum ich mich derart um sie Sorge«, antwortete Drizzt aufrichtig. Er dachte an seine uralte Heimat, wo Treue lediglich ein Mittel war, um sich einem gemeinsamen Feind gegenüber einen Vorteil zu sichern. »Vielleicht Sorge ich mich, weil ich danach strebe,

anders zu sein als mein Volk«, sagte er — eher zu sich als zu Bruenor. »Vielleicht Sorge ich mich, weil ich anders bin als mein Volk. Vielleicht habe ich mehr Ähnlichkeit mit den Elfenstämmen auf der Oberfläche... das ist zumindest meine Hoffnung. Ich Sorge mich, weil ich mich einfach immer um etwas sorgen muß. In dieser Hinsicht unterscheidest du dich nicht so sehr von mir, Bruenor Heldenhammer. Wir sorgen uns, weil sonst unser Leben leer wäre.«

Bruenor sah ihn schräg von der Seite an. »Du kannst mir gegenüber deine Besorgnis um die Bewohner von Zehn-Städte abstreiten, aber nicht dir selbst gegenüber.«

»Pah!« schnaubte Bruenor. »Natürlich denke ich an sie! Mein Volk ist nun mal auf den Handel angewiesen!«

»Dickkopf«, murmelte Drizzt und lächelte wissend. »Und Catti-brie?« setzte er ihm zu. »Was ist mit diesem Menschenmädchen, das vor Jahren bei dem Überfall auf Termalaine Waise wurde? Was ist mit diesem verwahrlosten Kind, dessen du dich angenommen und das du wie dein eigenes aufgezogen hast?« Bruenor war froh, daß es Nacht war und man nicht sehen konnte, wie er errötet war. »Sie lebt immer noch bei dir, obwohl du doch zugeben muß, daß sie inzwischen alt genug ist, daß du sie zu ihrer Rasse zurückschicken könntest. Wäre es nicht möglich, daß du dich um sie sorgst, mürrischer Zwerg?«

»Ach, halt den Mund«, brummte Bruenor. »Sie ist einfach ein Dienstmädchen und macht mir das Leben ein wenig einfacher. Werde jetzt bloß nicht närrisch!«

»Dickkopf!« wiederholte Drizzt, diesmal mit lauterer Stimme. Ihm blieb noch ein Trumpf, den er ausspielen konnte. »Und was ist mit mir? Zwerge mögen die Lichtelfen ja nicht gerade, ganz zu schweigen von den Dunkelelfen. Wie erklärst du dann die Freundschaft, die du mir zeigst? Ich habe dir nichts anderes anzubieten als meine eigene Freundschaft. Warum kümmert es dich?«

»Du bringst mir Neuigkeiten, wenn...« Bruenor hielt abrupt inne, weil er erkannte, daß Drizzt ihn in die Ecke gedrängt hatte.

Aber der Dunkelelf bohrte nicht mehr weiter und ließ das Thema auf sich beruhen.

Also beobachteten die Freunde jetzt schweigend die Lichter von Bryn Shander, die nacheinander erloschen. Und obwohl er seine Gefühle nie offen zeigte, wußte Bruenor, dass einige Argumente des Dunkelfelns ins Schwarze getroffen hatten. Es stimmte schon, daß er am Schicksal der Menschen, die sich an den Ufern der drei Seen niedergelassen hatten, Anteil nahm.

»Was hast du also jetzt vor?« fragte der Zwerg schließlich.

»Ich habe vor, sie zu warnen«, antwortete Drizzt. »Du unterschätzt deine Nachbarn, Bruenor. Sie sind aus härterem Holz geschnitzt, als du glaubst.«

»Einverstanden«, räumte der Zwerg ein, »aber meine Zweifel betreffen ihren Charakter. Wir können doch jeden Tag beobachten, wie sie sich auf den Seen streiten, und jedes Mal geht es um diesen verdammten Fisch. Die Menschen klammern sich an ihre eigenen Städte, und Goblins nehmen sich die anderen, mehr interessiert sie nicht! Zuerst müssen sie mir und meinen Leuten zeigen, daß sie bereit sind, gemeinsam zu kämpfen!«

Drizzt mußte Bruenor zustimmen. Seine Beobachtungen waren richtig. Seitdem sich in den vergangenen Jahren die Knöchelkopfforellen immer mehr in die tieferen Stellen der Seen zurückgezogen hatten und nicht mehr so leicht zu fangen waren, hatte sich bei den Fischern ein harter Konkurrenzkampf entwickelt. Eine Zusammenarbeit zwischen den Städten war so gut wie ausgeschlossen, da jede versuchte, einen wirtschaftlichen Vorteil gegenüber den rivalisierenden Gemeinden herauszuschlagen.

»In zwei Tagen findet in Bryn Shander eine Ratssitzung statt«, fuhr Drizzt fort. »Ich schätze, daß uns bis zum Angriff der Barbaren noch ein wenig Zeit bleibt. Obwohl mich jede Verzögerung mit Sorge erfüllt, glaube ich nicht, daß wir die Sprecher früher zusammenbringen können. Außerdem werde ich diese Zeit brauchen, um mit Regis das Vorgehen bis ins kleinste abzusprechen, denn er muß auf der Versammlung die Nachricht von dem bevorstehenden Angriff überbringen.«

»Knurrbauch?« schnaubte Bruenor; diesen Spitznamen hatte er Regis wegen seines unersättlichen Appetits gegeben. »Er gehört doch

nur der Versammlung an, damit er sich bei den Sitzungen den Bauch füllen kann! Sie werden auf ihn genausowenig hören wie auf dich, Elf.«

»Du unterschätzt den Halbling sogar mehr als die Bewohner von Zehn-Städte«, entgegnete Drizzt. »Und vergiß nicht, daß er den Stein trägt.«

»Pah! Ein Edelstein, schön geschnitten, zugegeben, aber weiter nichts!« knurrte Bruenor. »Ich habe ihn doch schon oft gesehen, und verzaubert hat er mich bisher nicht.«

»Die Magie ist zu fein für die Augen eines Zwerges und vielleicht nicht stark genug, um durch deinen dicken Schädel zu dringen«, lachte Drizzt. »Aber sie ist da — ich weiß es genau, und ich kenne alle Legenden über diese Steine. Regis kann die Ratsmitglieder stärker beeinflussen, als du dir vorstellen kannst — und sicherlich stärker als ich. Laß uns das zumindest hoffen, denn du weißt genausogut wie ich, daß einige der Sprecher von einem Plan, der Einigkeit voraussetzt, wenig begeistert sein werden, sei es wegen ihres arroganten Unabhängigkeitsdenkens oder aufgrund ihrer Überzeugung, daß ein Überfall der Barbaren auf einige schwächere Rivalen für ihre eigenen egoistischen Bestrebungen nur nützlich sein kann. Bryn Shander hat zwar die Schlüsselstellung inne, aber die Hauptstadt kann nur zum Handeln angespornt werden, wenn die größeren Fischerstädte, allen voran Targos, auch mitmachen.«

»Du weißt, daß Osthafen helfen wird«, erinnerte ihn Bruenor. »Die Bewohner waren schon immer dafür, daß sich alle Städte vereinen.«

»Und auch Waldheim mit Regis als Sprecher. Doch Kemp aus Targos ist bestimmt überzeugt, daß seine ummauerte Stadt stark genug ist, alleine zu kämpfen, während seine Konkurrenten in Termalaine sich wirklich nur mit großer Not gegen die Horde werden behaupten können.«

»Wahrscheinlich wird sich Kemp keinem Plan anschließen, wenn Termalaine mit von der Partie ist. Und dann kommst du in große Schwierigkeiten, Dunkelelf, denn ohne Kemp wirst auch du König und Dineval nicht dazu bringen, Frieden zu schließen!«

»Aber an diesem Punkt kann sich Regis als nützlich erweisen«,

erklärte Drizzt. »Sein Rubin ist zu wundervollen Dingen in der Lage, das versichere ich dir.«

»Wieder sprichst du von der Kraft des Steins«, knurrte Bruenor. »Aber Knurrbauch behauptet doch, daß der vorherige Besitzer zwölf davon hatte. Mächtige Magie kommt nicht im Dutzend!«

»Regis sagte, daß der Besitzer zwölf ähnliche Steine hatte«, verbesserte ihn Drizzt. »In Wahrheit hatte der Halbling doch gar keine Möglichkeit, herauszufinden, ob alle zwölf oder vielleicht nur einer magisch waren.«

»Warum sollte dann der Mann Knurrbauch den einzigen magischen Stein geschenkt haben?«

Drizzt ließ die Frage unbeantwortet, aber sein Schweigen brachte Bruenor kurz darauf zu der gleichen zwangsläufigen Schlußfolgerung. Regis hatte eine komische Manier, Gegenstände zu sammeln, die ihm nicht gehörten, und trotz seiner Behauptung, er habe den Stein geschenkt bekommen...

Bryn Shander

Bryn Shander unterschied sich sehr stark von den anderen Städten. Die stolze Fahne der Stadt wehte hoch oben auf der Spitze eines Hügels mitten in der trockenen Tundra zwischen den drei Seen. Sie lag in der Nähe der südlichen Ausläufer des Zwergentals. Kein Schiff fuhr unter dieser Flagge, und die Stadt hatte auch keine Anlegestelle an einem der Seen. Trotzdem bestand Einigkeit darüber, daß Bryn Shander nicht nur der geographische, sondern auch der wirtschaftliche Mittelpunkt der Gegend war. Hier trafen die großen Handelskarawanen aus Luskan ein, hierher kamen die Zwerge zum Handeln, und hier lebte der größte Teil der Handwerker, Schnitzer und Schätzer der Schnitzkunstwerke. Abgesehen von der Menge der gefangenen Fische war die Nähe zu Bryn Shander maßgeblich für den Erfolg und die Größe der Fischerstädte ringsum. Folglich waren Termalaine und Targos am südöstlichen Ufer des Maer Dualdon und Caer-König und Caer-Dineval am westlichen Ufer des Lac Dinneshere die vier bedeutendsten Städte, da sie weniger als eine Tagesreise von der Hauptstadt entfernt lagen.

Hohe Mauern umgaben Bryn Shander. Sie boten Schutz vor dem schneidenden Wind und auch vor angreifenden Goblins und Barbaren. Wie in den anderen Städten waren die Holzhäuser niedrig, nur standen sie hier enger zusammen, und häufig waren in einem Haus mehrere Familien untergebracht. Aber trotz der dichten Besiedelung bot die Stadt genügend Behaglichkeit und Sicherheit, und im Umkreis von vierhundert langen und verlassenen Meilen war hier der höchste Lebensstandard zu finden.

Regis genoß all die Geräusche und Gerüche, die ihn empfingen, sobald er durch die eisenbeschlagenen Holztore in der Nordmauer der Hauptstadt schritt. Das geschäftige Treiben auf den Märkten und die Rufe der zahlreichen Straßenverkäufer erinnerten ihn an sein Leben in Calimhafen, wenn hier auch alles im kleineren Rahmen stattfand als in den Großstädten im Süden. Wie in Calimhafen stellten jedoch auch hier die Passanten auf den Straßen von Bryn Shander einen

Querschnitt durch die Rassenvielfalt der Reiche dar. Großes, dunkelhäutiges Wüstenvolk mischte sich unter hellhäutige Reisende von den Mondscheininseln. Die lauten Prahlereien der dunkelhäutigen Südländer und der kräftigen Bergmenschen, die ausgefallene Geschichten über Krieg und Liebe in einer der vielen Tavernen zum besten gaben, hallten an fast jeder Straßenecke in den Gassen wider.

Und Regis nahm alles in sich auf. Denn wenn es auch eine andere Stadt war, so war die Geräuschkulisse doch sehr ähnlich. Wenn er durch die engen Straßen ging und die Augen schloß, konnte er fast dieselbe Lebensfreude spüren, die er damals in jenen Jahren in Calimhafen gekannt hatte.

Doch heute hatte der Halbling derart schwerwiegende Angelegenheiten zu erledigen, daß seine sonst so gehobene Stimmung gedämpft war. Er war über die schlimmen Nachrichten des Dunkelelfen entsetzt gewesen, und es machte ihn nervös, daß ausgerechnet er sie der Ratsversammlung übermitteln sollte.

Inzwischen hatte er den lärmenden Markt hinter sich gelassen und das schloßartige Haus von Cassius, dem Sprecher von Bryn Shander, erreicht. Es war das mit Abstand größte und prächtigste Gebäude von Zehn-Städte. Die Vorderfront war mit Säulen verziert, und alle Mauern waren mit Flachreliefs versehen. Früher hatte es in erster Linie als Versammlungsort für die zehn Sprecher gedient, aber als das Interesse an den Ratsbesprechungen immer mehr nachließ, hatte Cassius, der über diplomatisches Geschick verfügte, aber auch nicht zimperlich bei der Wahl gewaltsamer Methoden war, den Palast zu seinem offiziellen Wohnsitz erklärt. Die Versammlungen fanden daraufhin in einem leeren Lagerhaus statt, das verborgen in einem abgelegenen Teil der Stadt lag. Einige Sprecher hatten sich zwar über den Umzug beschwert, aber wenn die Fischerstädte auch einen gewissen Einfluß auf die Hauptstadt in bezug auf öffentliche Angelegenheiten ausüben konnten, fanden sie bei einer solchen Streitfrage, die für die allgemeine Öffentlichkeit belanglos war, nur wenig Unterstützung. Cassius kannte den Stellenwert seiner Stadt sehr genau und wußte auch, wie er die anderen Städte unter seiner Fuchtel halten konnte. Die Bürgerwehr von Bryn Shander konnte die

vereinten Streitkräfte von fünf der anderen neun Städte besiegen, gleichgültig welche Städte es waren; und Cassius' Beamten hatten das Monopol für die Verbindungen zu den Märkten im Süden, die für alle lebensnotwendig waren. Die Sprecher konnten zwar über den Wechsel des Versammlungsortes murren, aber ihre Abhängigkeit von der Hauptstadt hielt sie dann doch davon ab, gegen Cassius etwas zu unternehmen.

Regis betrat als letzter die kleine Halle. Er sah die neun Männer, die bereits am Sitzungstisch versammelt waren, und begriff auf einmal, wie fehl am Platz er in dieser Runde eigentlich war. Er war zum Sprecher gewählt worden, weil sich sonst niemand in Waldheim dafür interessiert hatte, Ratsmitglied zu werden. Seine Kollegen dagegen hatten ihr Amt aufgrund mutiger und heldenhafter Taten erworben. Sie waren die Anführer ihrer Gemeinden, Männer, die die Ordnung und Verteidigungsanlagen ihrer Städte aufgebaut hatten. Jeder andere der Sprecher hatte unzählige Schlachten erlebt, denn in Zehn-Städte gab es mehr Überfälle von Goblins und Barbaren als Sonnentage. Das Motto für ein Leben in Eiswindtal war schlicht und einfach: Du kannst nur überleben, wenn du kämpfen kannst. Die Ratsmitglieder gehörten dabei zu den fähigsten Kriegern von ganz Zehn-Städte.

Zuvor hatte sich Regis niemals von den Sprechern eingeschüchtert gefühlt, denn normalerweise hatte er auf den Versammlungen nichts zu sagen. Waldheim, eine abseits gelegene Stadt in einem kleinen, dichten Nadelwald, verlangte von niemandem etwas. Und da sie über nur wenige Fischerboote verfügte, stellten die drei anderen Städte, mit denen sie das Maer Dualdon teilte, keine Forderungen an sie. Regis hatte bisher seine Meinung nur kundgetan, wenn er dazu aufgefordert wurde, und war bei Streitfragen stets darauf bedacht gewesen, seine Stimme entsprechend den vorhandenen Stimmenmehrheiten abzugeben. Und wenn die Ratsversammlung in einer Streitfrage uneinig war, folgte Regis einfach Cassius' Führung. In Zehn-Städte konnte man nichts falsch machen, solange man Bryn Shander folgte.

Doch an diesem Tag fühlte sich Regis von den Sprechern

eingeschüchtert. Die schlechten Nachrichten, die er für sie hatte, würden ihn für ihre Einschüchterungsversuche und häufig wütenden Gegenargumente verwundbar machen. Er richtete seine Aufmerksamkeit auf die zwei mächtigsten Sprecher, Cassius aus Bryn Shander und Kemp aus Targos, die an der Stirnseite des rechteckigen Tisches saßen und plauderten. Kemp sah aus wie die meisten Bewohner dieser rauen Landschaft: nicht zu groß, aber mit gewölbter Brust, mit schwieligen, knotigen Händen und einem strengen Auftreten, das Freund und Feind gleichermaßen Angst einflößte.

Cassius wirkte dagegen keineswegs wie ein Krieger. Er war klein, hatte sein Haar ordentlich frisiert, und auf Kinn und Wangen zeigte sich nicht eine Bartstoppel. Seine großen, hellblauen Augen strahlten immer wie voller innerer Zufriedenheit. Aber keiner, der den Sprecher von Bryn Shander auf dem Schlachtfeld gesehen hatte, wie er sein Schwert schwang oder seine Soldaten anführte, stellte seine Kampferfahrung oder seinen Mut in Frage. Regis mochte den Sprecher von Bryn Shander wirklich, paßte aber dennoch auf, nicht in eine Situation zu geraten, in der er verwundbar wäre. Cassius war dafür bekannt, daß er auf Kosten anderer alles zu erreichen suchte, was er wollte.

»Beginnen wir mit der Tagesordnung«, befahl Cassius und klopfte mit seinem Hammer auf den Tisch. Es war Aufgabe des gastgebenden Sprechers, die Versammlung mit den Formalitäten der Tagesordnung zu eröffnen. Es handelte sich dabei um die Lesungen von Verordnungen und amtlichen Anträgen, die ursprünglich dazu gedient hatten, der Ratsversammlung eine Aura von Wichtigkeit zu verleihen und insbesondere die Rüpel zu beeindrucken, die zuweilen auftauchten und für die Gemeinden, die weiter entfernt lagen, das Wort führen wollten. Aber mit dem Verfall der Versammlung als Ganzem brachten diese Formalitäten inzwischen nur noch mit sich, daß das Ende der Sitzung hinausgezögert wurde, was alle zehn Sprecher sehr bedauerten. Folglich wurden die Formalitäten auf jeder Sitzung ein Stück weiter beschnitten, und es war sogar die Rede davon, sie vollständig aufzugeben.

Als Cassius die Formalitäten endlich beendet hatte, wandte er

sich den wichtigen Problemen zu. »Der erste Punkt der Tagesordnung«, begann er und sah dabei nur flüchtig auf die Notizen, die vor ihm lagen, »betrifft den Streit um Gebietsansprüche zwischen den Städten Caer-König und Caer-Dineval am Lac Dinneshere. Meines Wissens hat Dorim Lugar aus Caer-König die Dokumente mitgebracht, wie er es auf der letzten Versammlung versprochen hat. Also gebe ich das Wort an ihn weiter. Sprecher Lugar.«

Dorim Lugar, ein hagerer, dunkelhäutiger Mann, dessen Augen unentwegt nervös umherzuhuschen schienen, sprang beinahe von seinem Stuhl, als sein Name aufgerufen wurde.

»In meiner Hand«, rief er und hob seine Hand, die eine alte Pergamentrolle umklammerte, »halte ich die urschriftliche Übereinkunft zwischen Caer-König und Caer-Dineval mit den Unterschriften der Führer von beiden Städten.« Vorwurfsvoll wies er mit einem Finger auf den Sprecher aus Caer-Dineval. »Mit deiner eigenen Unterschrift, Jensin Brent!«

»Eine Übereinkunft, die in Zeiten der Freundschaft und im Geist des guten Willens getroffen wurde«, gab Jensin Brent zurück, ein jüngerer, blonder Mann mit einem unschuldigen Gesicht, das ihm Leuten gegenüber, die einfältig genug waren, ihn für naiv zu halten, einen Vorteil verlieh. »Breite das Pergament aus, Sprecher Lugar, damit alle Mitglieder es einsehen können. Sie werden feststellen, daß dieser Vertrag auf Osthafen in keinem Punkt Bezug nimmt.« Er richtete den Blick auf die anderen Sprecher. »Osthafen konnte damals nicht einmal als Weiler bezeichnet werden, als mit dieser Übereinkunft der See aufgeteilt wurde«, erklärte er, übrigens nicht zum ersten Mal, »und es verfügte nicht einmal über ein Boot.«

»Kollegen Sprecher!« schrie Dorim Lugar und riß einige seiner Kollegen aus der Lethargie, in die sie bereits versunken waren. Die vergangenen vier Ratsversammlungen waren von diesem Streit beherrscht worden, der nur für die zwei Sprecher und den Sprecher aus Osthafen von Bedeutung war, und bislang hatte keine Seite an Boden gewonnen.

»Bestimmt kann Caer-König nicht die Schuld für den Aufstieg von Osthafen gegeben werden«, brachte Dorim Lugar vor. »Und wer

hätte den Ostweg voraussehen können?» fragte er. Er meinte die Straße, die von Osthafen gebaut worden war und die direkt nach Bryn Shander führte. Dieses kluge Unternehmen hatte sich für die kleine Stadt am südöstlichen Zipfel des Lac Dinneshere als wahrer Segen erwiesen. Seitdem Osthafen den Reiz einer entlegenen Gemeinde mit dem leichten Zugang zu Bryn Shander vereinigte, hatte sich die Gemeinde von allen zehn Städten am schnellsten entwickelt, und die Zahl der Osthafen-Schiffe hatte sich in einem Maße erhöht, daß sie es fast mit den Schiffen von Caer-Dineval aufnehmen konnten.

»Ja, wer wohl?« gab Jensin Brent zurück, auf dessen ruhiger Fassade sich ein Anflug von Nervosität zeigte. »Es liegt auf der Hand, daß durch Osthafens Wachstum Caer-Dinevalin einen harten Konkurrenzkampf um die südlichen Gewässer des Sees getrieben wurde, während Caer-König frei und unbeschwert auf der nördlichen Hälfte segeln kann. Trotzdem weigert sich Caer-König kategorisch, über die ursprünglichen Festlegungen neu zu verhandeln, damit das Ungleichgewicht ausgeglichen werden kann! Unter solchen Umständen können wir uns nicht verbessern und Wohlstand erreichen!«

Regis wußte, daß er handeln mußte, bevor der Streit zwischen Brent und Lugar außer Kontrolle geriet. Wegen ihrer heftigen Debatten waren bereits zwei Sitzungen vertagt worden, und Regis durfte nicht zulassen, daß auch diese Versammlung aufgelöst wurde, bevor er sie von dem drohenden Angriff der Barbaren unterrichtet hatte.

Er zögerte, mußte sich dann jedoch eingestehen, daß ihm nichts anderes übrigblieb und er sich nicht vor dieser dringenden Mission drücken konnte. Sein Zufluchtsort würde zerstört werden, wenn er den Mund hielt. Obwohl Drizzt ihm wiederholt eindringlich bestätigt hatte, daß er über Kraft verfügte, waren bei ihm Zweifel über die wahre Magie des Steins offengeblieben. Doch aufgrund seiner Unsicherheit, einem typischen Charakterzug für die kleinen Rassen, hatte Regis sich angewöhnt, daß er Drizzts Urteil in Wahrheit blind vertraute. Der Dunkelelf war die wohl klügste Person, die er je kennengelernt hatte, und er besaß einen Reichtum an Erfahrungen, der alle Geschichten weit übertraf, die Regis erzählen konnte. Jetzt war

die Zeit zum Handeln gekommen, und der Halbling war entschlossen, dem Plan des Dunkelelfen zu folgen.

Er schloß die Finger um den kleinen Hammer, der vor ihm auf dem Tisch lag. Dessen Berührung war ihm nicht vertraut, und ihm fiel ein, daß er ihn zum ersten Mal benutzte. Er schlug ihn behutsam auf den Holztisch, aber die anderen waren zu sehr in den lautstarken Streit vertieft, der zwischen Lugar und Brent ausgebrochen war, als daß sie sein Zeichen bemerkt hätten. Regis erinnerte sich wieder an die dringliche Botschaft des Dunkelelfen und schlug ein wenig heftiger mit dem Hammer auf den Tisch.

Auf einmal drehten sich alle Sprecher mit verdutztem Gesichtsausdruck zu dem Halbling um. Regis sprach selten auf den Versammlungen, und auch dann nur, wenn man ihn direkt mit einer Frage konfrontierte.

Cassius aus Bryn Shander schlug mit seinem schweren Hammer auf den Tisch. »Die Versammlung erteilt dem Sprecher... äh... dem Sprecher aus Waldheim das Wort«, sagte er. Aus dem Stocken schloß Regis, daß es ihm offenbar schwerfiel, bei dieser Ankündigung ernst zu bleiben.

»Kollegen Sprecher«, begann Regis zaghaft. Seine Stimme schlug in ein Piepsen um. »Trotz allem Respekt vor der Wichtigkeit der Auseinandersetzung zwischen den Sprechern aus Caer-Dineval und Caer-König glaube ich, daß wir ein dringlicheres Problem zu erörtern haben.« Jensin Brent und Dorim Lugar waren fuchtschweifswild über diese Unterbrechung, aber die anderen musterten den Halbling neugierig. Immerhin ein guter Anfang, dachte Regis, ich habe ihre volle Aufmerksamkeit.

Er räusperte sich und versuchte, mit gleichmäßiger Stimme zu sprechen und ein wenig eindrucksvoller zu klingen. »Ich habe aus zuverlässiger und über jeden Zweifel erhabener Quelle erfahren, daß sich die Barbarenstämme für einen Angriff auf Zehn-Städte zusammengefunden haben!« Obwohl er versucht hatte, die Botschaft dramatisch klingen zu lassen, fand sich Regis neun gleichgültigen und verwirrten Männern gegenüber.

»Falls wir kein Bündnis schließen«, fuhr Regis in dem gleichen,

dringlichen Ton fort, »wird die Horde unsere Gemeinden nacheinander überwältigen und jeden abschlachten, der es wagt, ihr gegenüberzutreten!«

»Wie alle wissen, Sprecher Regis aus Waldheim«, entgegnete Cassius in einem Tonfall, der wohl beruhigend gemeint war, aber in Wirklichkeit herablassend klang, »haben wir schon früher Barbarenüberfälle überstanden. Es besteht keine Notwendigkeit...«

»Nicht so wie diesen!« schrie Regis. »Alle Stämme der Barbaren sind zusammengekommen. Bei früheren Überfällen stand jeweils ein Stamm einer Stadt gegenüber, und gewöhnlich haben wir es gut überstanden. Aber wie soll sich Termalaine oder Caer-König — oder selbst Bryn Shander — gegen einen Zusammenschluß aller Barbarenstämme von Eiswindtal wehren?« Einige Sprecher lehnten sich in ihren Stühlen zurück, um über die Worte des Halblings nachzudenken; der Rest begann sich zu unterhalten. Einige wirkten beunruhigt und andere wütend und ungläubig. Schließlich schlug Cassius mit dem Hammer auf den Tisch und rief die Mitglieder des Rates zur Ruhe auf.

Daraufhin erhob sich Kemp aus Targos mit seinem üblichen herausfordernden Gehabe langsam von seinem Stuhl. »Darf ich sprechen, Freund Cassius?« fragte er mit unnötiger Höflichkeit. »Vielleicht bin ich in der Lage, diese schwerwiegende Ankündigung ins rechte Licht zu rücken.«

Regis und Drizzt hatten einige Überlegungen über mögliche Bündnispartner angestellt, als sie die Vorgehensweise des Halblings auf dieser Sitzung besprochen hatten. Sie wußten, daß Osthafen sich auf das Prinzip der Bruderschaft zwischen den Gemeinden von Zehn-Städte stützte und den Vorschlag eines gemeinsamen Verteidigungsplanes gegen die Barbaren offen begrüßen würde. Und Termalaine und Waldheim würden jedes Hilfsangebot freudig annehmen, denn von allen zehn Städten waren sie am verwundbarsten und wurden am häufigsten überfallen.

Doch selbst Sprecher Agorwal aus Termalaine, der bei einem Verteidigungsbündnis nur gewinnen konnte, würde sich nicht festlegen und Schweigen bewahren, falls Kemp aus Targos sich dem

Plan nicht anschoß. Targos war die größte und mächtigste der neun Fischerstädte und hatte mehr als doppelt so viele Schiffe wie Termalaine, das an zweiter Stelle kam.

»Kollegen Sprecher, werte Versammlung«, begann Kemp und beugte sich über den Tisch vor, um in den Augen seiner Kollegen größer und wichtiger zu wirken. »Laßt uns doch erst einmal mehr von der Geschichte des Halblings erfahren, bevor wir uns unnötig Gedanken machen. Wir haben schon öfter die Barbaren bekämpft, wenn sie bei uns eindringen, und schlimmere Zeiten durchgemacht, so daß wir mit fester Überzeugung sagen können, daß die Verteidigungsanlagen selbst der kleinsten Stadt ausreichend sind.«

Regis wurde immer nervöser, je länger Kemp seine Rede fortsetzte. Ganz offensichtlich baute sie darauf auf, die Glaubwürdigkeit des Halblings zu untergraben. Drizzt hatte schon in einer frühen Phase ihrer Vorbereitungen darauf hingewiesen, daß Kemp aus Targos die wichtigste Person sei. Aber Regis kannte den Sprecher besser als der Dunkelelf, und daher wußte er, daß Kemp nicht so einfach zu beeinflussen war. Kemp verkörperte mit seinem eigenen übertriebenen Gehabe die Strategien der mächtigen Stadt Targos. Er war groß, tyrannisch und neigte zu Tobsuchtsanfällen, die selbst Cassius einschüchterten. Regis hatte versucht, Drizzt diesen Teil des Plans auszureden, aber der war unerbittlich geblieben.

»Wenn Targos zustimmt, das Bündnis mit Waldheim einzugehen«, hatte Drizzt überlegt, »wird sich Termalaine mit Freuden anschließen, und Bremen, der einzigen anderen Stadt an diesem See, wird nichts anderes übrigbleiben, als mitzuziehen. Bryn Shander wird sich einer vereinigten Allianz der vier Städte am größten und reichsten See bestimmt nicht widersetzen, und mit Osthafen werden es schließlich sechs sein, eine klare Mehrheit.«

Den anderen würde dann aber keine andere Wahl bleiben, als sich dem Bündnis anzuschließen. Drizzt war überzeugt gewesen, daß Caer-Dineval und Caer-Konig in ihrer Angst, Osthafen könne auf künftigen Versammlungen besonders berücksichtigt werden, prahlerisch und lautstark ihre Treue zur Schau stellen würden, um Gnade vor Cassius' Augen zu finden. Gutanger und Dougans Bucht, die

beide am Rotwassersee lagen und vor einem Überfall aus dem Norden ziemlich sicher waren, würden es nicht wagen, sich von einem Bündnis von acht Gemeinden auszuschließen.

Aber das war alles nur Spekulation gewesen, wie Regis jetzt klar erkennen mußte, als er Kemp ansah, der ihn über den Tisch hinweg anfunkelte. Drizzt hatte ja schon zugegeben, daß das größte Hindernis für einen Zusammenschluß ebenfalls Targos sein könnte. In ihrer Arroganz war die mächtige Stadt möglicherweise überzeugt, sie könnte mit jedem Barbarenüberfall fertig werden. Und falls ihr das gelang, konnte sich für sie die Vernichtung einiger Konkurrenten obendrein sogar als günstig erweisen.

»Du sagst nur, daß du von einem geplanten Angriff erfahren hast«, stellte Kemp fest. »Von wem kannst du denn diese wertvolle Information bekommen haben, die sicherlich schwer erhältlich ist?«

Regis spürte, wie ihm der Schweiß an den Schläfen heruntertropfte. Er wußte, worauf Kems Frage hinauslief, aber er sah keine Möglichkeit, die Wahrheit zu unterschlagen. »Von einem Freund, der häufig die Tundra bereist«, antwortete er offen.

»Dem Dunkelelfen etwa?« fragte Kemp.

Regis, der zu Kemp hochstarren mußte, wie er über ihm emporragte, fand sich schnell in die Defensive gedrängt. Sein Vater hatte ihn einst gewarnt, daß er im Umgang mit Menschen stets im Nachteil sei, einfach weil sie größer waren und im Gespräch auf ihn herunterschauen mußten, so wie sie es bei ihren Kindern taten. In Situationen wie dieser erfuhr Regis die Bedeutung dieser Worte seines Vaters immer wieder schmerzhaft aufs neue. Er wischte sich eine Schweißperle von der Oberlippe.

»Ich kann nicht für euch sprechen«, fuhr Kemp fort und kicherte, um die ernste Warnung des Halblings lächerlich erscheinen zu lassen, »aber ich habe Wichtigeres zu erledigen, als auf das Wort eines Dunkelelfen hin Hektik zu entwickeln!« Wieder lachte der stämmige Mann, und diesmal lachte er nicht allein.

Agorwal aus Termalaine leistete dem Halbling, dem die Angelegenheit zu entgleiten drohte, unerwarteten Beistand. »Vielleicht sollten wir den Sprecher aus Waldheim weiterreden lassen.

Wenn seine Worte der Wahrheit entsprechen...«

»Seine Worte geben doch nur die Lügen eines Dunkelelfen wieder!« knurrte Kemp. »Schenkt ihnen keine Beachtung. Wir haben doch schon früher die Barbaren bekämpft, und...«

Aber dann wurde auch Kemp unterbrochen, denn Regis sprang plötzlich auf den Sitzungstisch. Jetzt kam der gefährlichste Teil des Plans. Der Dunkelelf war von seinem Erfolg völlig überzeugt gewesen und hatte ihn so sachlich dargelegt, als könnte es auf keinen Fall Probleme geben. Aber Regis hatte bereits das Gefühl, daß sich um ihn herum eine Katastrophe zusammenbraute. Er schlug die Hände auf den Rücken und versuchte, beherrscht auszusehen, damit Cassius nicht sofort Maßnahmen gegen sein ungewöhnliches Auftreten ergriff.

Während der Ablenkung durch Agorwal hatte Regis den Rubinanhänger unter seiner Weste hervorgeholt. Jetzt lag er funkelnd auf seiner Brust, während er auf und ab schritt, als wäre der Tisch seine persönliche Bühne.

»Was wißt ihr denn schon von dem Dunkelelfen, daß ihr über ihn so spottet?« herrschte er sie, ganz besonders aber Kemp, an. »Kann mir einer von euch eine Person nennen, der er jemals Schaden zugefügt hätte? Nein! Ihr bestraft ihn für die Verbrechen seiner Rasse. Aber hat einer von euch auch nur einmal in Erwägung gezogen, daß Drizzt Do'Urden unter uns weilt, weil er die Wege seines Volkes ablehnt?« Das Schweigen im Saal überzeugte Regis davon, daß sein Auftritt entweder sehr eindrucksvoll oder ausgesprochen lächerlich war. Auf jeden Fall war er weder so arrogant noch so dumm, daß er glaubte, mit dieser kleinen Rede seine Aufgabe bereits erfüllt zu haben.

Er ging zu Kemp und sah ihm ins Gesicht. Diesmal war er derjenige, der herunterschaute, aber der Sprecher aus Targos schien lediglich mit einem Lachanfall zu kämpfen.

Regis mußte schnell handeln. Er bückte sich leicht und hob die Hand an sein Kinn, als wollte er sich kratzen, aber in Wirklichkeit stieß er mit dem Arm den Rubinanhänger an, damit er sich bewegte. Dann machte er sich das Schweigen der Ratsversammlung zunutze und zählte, wie Drizzt ihn angewiesen hatte. Nach zehn Sekunden hatte

Kemp immer noch nicht geblinzelt. Drizzt hatte gesagt, daß diese Zeit genügen würde, aber Regis, überrascht und gleichzeitig besorgt, daß alles so problemlos vor sich gegangen war, ließ weitere zehn Sekunden verstreichen, bevor er sich traute, die Aussagen des Dunkelelfen auf die Probe zu stellen.

»Ihr seht doch bestimmt ein, daß es klug ist, sich auf einen Angriff vorzubereiten«, legte Regis ruhig dar. Dann sprach er mit einem Flüstern weiter, so daß nur Kemp ihn verstehen konnte: »Diese Leute erwarten von dir, daß du sie führst, großer Kemp. Ein Militärbündnis würde doch nur deine Größe und deinen Einfluß verstärken.«

Die Wirkung seiner Worte war atemberaubend.

»Vielleicht liegt mehr Wahrheit in den Worten des Halblings, als wir anfangs geglaubt haben«, meinte Kemp mit schleppender Stimme. Seine Augen waren glasig, unverwandt hielt er den Blick auf den Rubin gerichtet.

Verblüfft richtete sich Regis auf und ließ den Stein schnell wieder unter seiner Weste verschwinden. Kemp schüttelte den Kopf, als wollte er seine Gedanken von einem verwirrenden Traum befreien, und rieb sich die Augen. Der Sprecher aus Targos schien sich zwar nicht an die letzten Sekunden zu erinnern, aber die Eingebung des Halblings war tief in seinem Denken verankert. Kemp stellte zu seiner eigenen Verblüffung fest, daß sich seine Meinung geändert hatte.

»Wir sollten sehr aufmerksam auf die Worte von Regis hören«, erklärte er laut. »Denn wir werden wirklich nicht schlechter dastehen, wenn wir ein Bündnis eingehen. Aber wenn wir nichts unternehmen, kann das möglicherweise verheerende Folgen haben.«

Jensin Brent reagierte unverzüglich. Er sah eine Chance, sich einen Vorteil zu verschaffen. Hastig sprang er von seinem Stuhl auf. »Sprecher Kems Meinung ist klug«, stimmte er zu. »Du kannst das Volk von Caer-Dineval zu der Armee zählen, die die Horde vertreiben wird. Schließlich haben wir schon immer Vereinigungsbemühungen von Zehn-Städte unterstützt!«

Wie Drizzt vorausgesehen hatte, stellten sich die anderen Sprecher hinter Kemp, wobei Dorim Lugar noch heißere Treueschwüre von

sich gab als Brent.

Regis hatte allen Grund, stolz zu sein, als er später die Ratshalle verließ. Und er war wieder voller Hoffnungen, dass Zehn-Städte überleben könnte. Trotzdem wurde der Halbling von dem Gedanken, welche Kraft er in seinem Rubin entdeckt hatte und welche Folgen diese haben könnte, völlig in Anspruch genommen. Angestrengt grübelte er über die sicherste Methode nach, wie er diese Kraft, die die Zusammenarbeit so positiv gefördert und beeinflußt hatte, einsetzen könnte, um sich ein behagliches und sorgenfreies Leben zu verschaffen.

»Das war wirklich nett, Pascha Pook, mir diesen Stein zu schenken!« sagte er zu sich, während er durch das Haupttor von Bryn Shander schritt und auf die Stelle zusteuerte, wo er sich mit Drizzt und Bruenor treffen wollte.

Der Sturm bricht los

In der Morgendämmerung zogen sie los und stürmten über die Tundra wie ein zorniger Wirbelwind. Tiere, aber auch Ungeheuer, ja sogar die wilden Yetis flohen in schrecklicher Angst vor ihnen. Der gefrorene Boden brach unter ihren schweren Stiefeln auf, und der unaufhörlich murmelnde Wind wurde von der Kraft ihres Liedes, des Liedes an den Kriegsgott, noch übertönt.

Sie marschierten bis tief in die Nacht und waren in der ersten Morgendämmerung schon wieder auf den Beinen - über zweitausend Barbarenkrieger, voller Gier nach Blut und Sieg.

Drizzt Do'Urden hielt an der nördlichen Wand von Kelvins Steinhügel Wache. Das war ungefähr bei der Hälfte der Strecke, die die Barbaren zurücklegen mußten. Seinen Umhang hatte er als Schutz gegen den schneidenden Wind, der zwischen den Findlingen heulte, eng an sich gezogen. Seit der Ratsversammlung in Bryn Shander hatte er jede Nacht hier verbracht. Seine violetten Augen suchten die dunkle Ebene nach den ersten Zeichen des drohenden Sturms ab. Auf Drizchts Bitte hatte Bruenor dafür gesorgt, daß Regis bei ihm war. Der Halbling, der von dem beißenden Wind wie von einem unsichtbaren Tier gepeinigt wurde, hockte eingezwängt zwischen zwei Findlingen, um sich noch besser vor den unbarmherzigen Naturkräften zu schützen.

Hätte er die Wahl, würde sich Regis davonstehlen und lieber in seinem warmen, weichen Bett in Waldheim dem leisen Ächzen der Baumzweige lauschen, die sich im Wind bewegten. Aber er sah ein, daß von ihm als Sprecher erwartet wurde, daß er sich bei der Ausführung des Plans beteiligte, den er schließlich selber vorgeschlagen hatte. Den anderen Sprechern und Bruenor, der den nachfolgenden Strategiesitzungen als Vertreter der Zwerge beigewohnt hatte, war sehr schnell klargeworden, daß der Halbling bei der Organisation der Streitkräfte und dem Zeichnen von Schlachtplänen keine große Hilfe darstellen würde. Als der Dunklelf Bruenor mitteilte, daß er einen Kurier brauchte, der mit ihm Wache halten mußte, hatte der Zwerg schnell Regis für diese Aufgabe vorgeschlagen.

An diesem Abend ging es dem Halbling entsetzlich schlecht. Seine Füße und Finger waren von der Kälte taub, und sein Rücken schmerzte

ihm vom ständigen Anlehnen an den harten Stein. Sie waren bereits die dritte Nacht hier draußen, und Regis murrte und jammerte unentwegt, wobei er sein Unbehagen gelegentlich mit einem Niesen unterstrich. Drizzt dagegen saß die ganze Zeit ungerührt da und maß den widrigen Umständen keine Beachtung bei; sein unerschütterliches Pflichtbewußtsein setzte sich über jegliches persönliche Elend hinweg.

»Wie viele Nächte müssen wir denn noch warten?« jammerte Regis. »Eines Tages werden sie uns hier oben finden, tot und festgefroren an diesem verfluchten Berg — ja, vielleicht schon morgen, da bin ich mir sicher.«

»Fürchte dich nicht, kleiner Freund«, antwortete Drizzt lächelnd. »Der Wind spricht von Winter. Die Barbaren werden jetzt sehr schnell kommen, da sie bestimmt vor dem ersten Schnee angreifen wollen.« Während er sprach, bemerkte der Dunkelelf aus dem Augenwinkel ein winziges Aufflackern von Licht. Er erhob sich aus seiner hockenden Stellung so schnell, daß er dem Halbling einen Schrecken einjagte, und wandte sich in Richtung auf das Flackern. Unwillkürlich spannte er die Muskeln an und versuchte angestrengt, in der Ferne etwas zu erkennen und eine Bestätigung zu finden.

»Was...«, begann Regis, aber Drizzt brachte ihn mit einer Handbewegung zum Schweigen. Am Horizont blitzte ein zweites Feuer auf.

»Dein Wunsch hat sich erfüllt«, erklärte Drizzt mit Nachdruck.

»Sind sie da?« flüsterte Regis. Nachts konnte er nicht annähernd so gut sehen wie der Dunkelelf.

Drizzt stand kurze Zeit schweigend da und versuchte, die Entfernung der Lagerfeuer zu schätzen und die Zeit, die die Barbaren bis zu ihrem Ziel brauchen würden.

»Geh zu Bruenor und Cassius, kleiner Freund«, sagte er schließlich, »und teile ihnen mit, daß die Barbaren morgen, wenn die Sonne im Zenit steht, Bremens Paß erreichen werden.«

»Komm doch mit«, schlug Regis vor, »sie werden dich bestimmt nicht ärgern, wenn du ihnen diese dringende Nachricht überbringst.«

»Ich habe eine wichtigere Aufgabe zu erledigen«, erwiderte Drizzt. »Jetzt mach dich auf den Weg. Sag Bruenor — aber nur Bruenor —,

daß ich ihn im ersten Licht der Dämmerung an Bremens Paß erwarte.« Gleich darauf verschwand er in der Dunkelheit. Vor ihm lag eine weite Reise.

»Wohin gehst du denn?« rief Regis ihm nach.

»Ich mache mich auf die Suche nach dem Horizont des Horizonts!« ertönte es aus der schwarzen Nacht.

Und dann war nur noch das Murmeln des Windes zu hören.

Die Barbaren waren gerade mit dem Aufbau ihres Lagers fertig geworden, als Drizzt es erreichte. So nahe an Zehn-Städte waren die Eindringlinge auf der Hut, und Drizzt fielen gleich die vielen Wachen auf. Aber wenn sie auch wachsam waren und ihre Lagerfeuer niedrig brannten, so war es doch Nacht — und die Nacht war die Zeit der Dunkel elfen. Die sonst so fähigen Wächter wurden von einem Elfen bei weitem übertroffen, der aus einer Welt kam, die kein Licht kannte, von einem, der magische Dunkelheit heraufbeschwören konnte, die selbst die schärfsten Augen nicht zu durchdringen vermochte, und der sie wie einen Umhang mit sich tragen konnte. Unsichtbar wie ein Schatten in der Dunkelheit und mit Schritten, die so lautlos waren wie die einer Katze, die sich anschleicht, ging Drizzt an den Wachmännern vorbei und betrat das Lager. Noch eine Stunde zuvor hatten die Barbaren Kriegslieder gesungen und von der Schlacht geredet, die sie am nächsten Tag führen wollten. Doch auch die Vorfreude auf die morgige Schlacht und das Blutvergießen konnte die Erschöpfung von dem anstrengenden Marsch nicht vertreiben. Die meisten Männer schliefen tief und fest, und ihr ruhiges, rhythmisches Atmen beruhigte Drizzt, der auf der Suche nach ihren Anführern, die sicherlich noch mit dem Schlachtplan beschäftigt waren, sich seinen Weg durch ihre Reihen bahnte.

Im Lager standen viele Zelte, aber nur bei einem einzigen wurde der Eingang von Kriegern bewacht. Die Zeltöffnung war zugezogen, doch Drizzt hörte rauhe Stimmen, die sich oft im Zorn erhoben. Der Dunkel elf schlich um das Zelt herum zu dessen rückwärtiger Seite. Glücklicherweise war es den Kriegern nicht erlaubt worden, in

unmittelbarer Nähe des Zelttes zu schlafen, so daß Drizzt weitgehend ungestört war. Trotzdem holte er vorsichtshalber die Pantherstatuette aus seinem Gepäck hervor. Dann schnitt er mit einem schlanken Dolch ein kleines Loch in eine Hirschlederplane und spähte in das Zelt hinein.

Dort waren acht Männer versammelt: sieben Barbarenhäuptlinge und ein schwächiger, dunkelhaariger Mann, der auf keinen Fall der nördlichen Rasse angehörte, wie Drizzt erkannte. Die Häuptlinge saßen auf dem Boden und bildeten einen Halbkreis um den Südländer, der stehen geblieben war. Sie stellten ihm Fragen über das Gelände und die Streitkräfte, auf die sie am nächsten Tag stoßen würden.

»Wir sollten zuerst die Stadt im Wald zerstören«, erklärte der größte Mann im Zelt mit Nachdruck, möglicherweise der größte Mann, den Drizzt je gesehen hatte. Er trug das Zeichen des Elches. »Und danach können wir uns wie bei deinem Plan um die Stadt Bryn Shander kümmern.«

Der schwächige Mann wirkte zwar nervös und wütend, aber Drizzt konnte sehen, daß er sich in seiner Angst vor dem riesigen Barbarenkönig bemühte, seine Worte zu mäßigen. »Großer König Heafstaag«, begann er zaghaft, »wenn die Fischer auf dem See unser Vorgehen erkennen und ans Ufer gelangen, bevor wir Bryn Shander erreicht haben, wird uns eine Armee, die der unseren zahlenmäßig weit überlegen ist, hinter den soliden Mauern dieser Stadt erwarten.«

»Es sind doch nur schwächliche Südländer!« knurrte Heafstaag und streckte stolz seine gewölbte Brust heraus.

»Mächtiger König, ich versichere dir, daß mit meinem Plan dein Hunger nach dem Blut der Südländer befriedigt wird«, versprach ihm der dunkelhaarige Mann.

»Dann sprich, deBernezan aus Zehn-Städte! Beweise meinem Volk, daß du seiner würdig bist!«

Drizzt sah, daß die letzte Bemerkung diesen deBernezan völlig durcheinanderbrachte, denn in der Aufforderung des Barbarenkönigs war deutlich Verachtung für den Südländer herauszuhören. Der Dunkelfelf wußte, wie die Barbaren im allgemeinen über Außenseiter dachten, und ihm wurde klar, daß der kleinste Fehler, der bei ihrem

Feldzug gemacht wurde, den schwächlichen Mann sicherlich das Leben kosten würde.

DeBernezan bückte sich und holte aus einem seiner Stiefel eine Schriftrolle hervor. Er breitete sie aus und hielt sie den Barbarenkönigen hin, damit sie besser sehen konnten. Es war eine sehr schlecht gezeichnete Karte, und da der Südländer sie mit zitternden Händen hielt, sahen die Umrisse noch verschwommener aus. Trotzdem erkannte Drizzt an einigen unverwechselbaren Merkmalen, daß es sich bei dieser nichtssagenden Karte um eine Skizze von Zehn-Städte handelte.

»Westlich von Kelvins Steinhügel«, erklärte deBernezan und fuhr mit einem Finger über das westliche Ufer des größten Sees, »liegt ein offenes, hochgelegenes Gebiet, das als Bremens Paß bezeichnet wird und nach Süden zwischen dem Berg und dem Maer Dualdon verläuft. Von unserem Standort aus führt dieser Weg direkt nach Bryn Shander, und meiner Meinung nach sollten wir ihn nehmen.«

»Diese Stadt am Ufer des Sees«, überlegte Heafstaag laut, »wird also die erste sein, die wir vernichten!«

»Das ist Termalaine«, erklärte deBernezan. »Ihre Bewohner sind allesamt Fischer und werden auf dem See sein, wenn wir vorbeiziehen. Du wirst dort also nicht richtig zum Zuge kommen.«

»Wir werden keinen Feind lebendig zurücklassen!« brüllte Heafstaag, und einige andere Könige grölten ihre Zustimmung.

»Nein, natürlich nicht«, beschwichtigte ihn deBernezan. »Aber es werden nicht viele Männer nötig sein, Termalaine einzunehmen, wenn die Fischer draußen sind. Laß König Haalfdane und den Bärenstamm die Stadt plündern, während der Rest der Armee, von dir und König Beorg geführt, weiter auf Bryn Shander zustürmt. Wenn die Stadt in Flammen steht, werden bestimmt alle Schiffe, selbst die Schiffe der anderen Städte am Maer Dualdon, nach Termalaine kommen, wo König Haalfdane sie an den Anlegestellen in Empfang nehmen und zerstören kann. Wichtig ist, daß wir sie von der Festung Targos fernhalten. Die Bewohner von Bryn Shander werden von den anderen Seen nicht rechtzeitig Unterstützung erhalten und eurem Angriff ganz alleine gegenüberstehen. Der Elchstamm wird am Fuß

des Hügels unterhalb der Stadt überall Stellung beziehen und jeden möglichen Fluchtversuch vereiteln und jegliche Verstärkung, die in letzter Minute eintreffen könnte, abschneiden.«

Drizzt beobachtete aufmerksam, wie deBernezan das Vorgehen der zweiten Gruppe der Barbarenarmee auf der Karte beschrieb. Sein scharfer Verstand machte sich bereits daran, Verteidigungspläne zu schmieden. Der Hügel von Bryn Shander war zwar nicht sehr hoch, aber am Fuß hatte er einen beträchtlichen Umfang, und die Barbaren, die sich auf seiner rückwärtigen Seite verteilen sollten, wären von der Hauptstreitkraft ziemlich weit entfernt.

Von der Verstärkung ziemlich weit entfernt.

»Noch vor Sonnenuntergang wird die Stadt fallen!« versprach deBernezan triumphierend. »Und deine Männer werden sich an der prächtigsten und wertvollsten Beute von ganz Zehn-Städte ergötzen können!« Bei dieser Ankündigung des Südländers erscholl wie auf Kommando Jubelgeschrei von den Königen.

Drizzt stellte sich mit dem Rücken ans Zelt und überdachte, was er gerade gehört hatte. Dieser dunkelhaarige Mann namens deBernezan kannte die Städte und ihre Stärken und Schwächen sehr gut. Wenn Bryn Shander fiel, konnte kein Widerstand mehr organisiert werden, um die Eindringlinge zu vertreiben. Sobald die Barbaren die befestigte Stadt überwältigt hätten, wären sie tatsächlich in der Lage, jede andere Stadt nach Lust und Laune anzugreifen.

»Wieder hast du mir den unschätzbaren Wert deiner Gedanken bewiesen«, hörte Drizzt Heafstaag zu dem Südländer sagen, und der anschließenden Unterhaltung entnahm er, daß der Plan Zustimmung gefunden hatte. Daraufhin konzentrierte Drizzt seine Sinne auf das Lager, um herauszufinden, wie er am besten verschwinden konnte. Plötzlich bemerkte er zwei Wächter, die, in eine Unterhaltung vertieft, sich auf ihn zu bewegten. Sie waren zwar noch weit genug entfernt, um ihn mit ihren menschlichen Augen lediglich für einen Schatten an der Zeltwand zu halten, aber schon die kleinste Bewegung von ihm würde sie bestimmt in Alarmbereitschaft versetzen.

Unverzüglich ließ Drizzt die schwarze Statuette auf den Boden fallen. »Guenhwyvar«, rief er leise. »Komm zu mir, mein Schatten!«

Irgendwo in einem Winkel auf der weiten Astralebene verfolgte die Wesenheit des Panthers mit schnellen, schleichenden Schritten die Wesenheit des Hirsches. Die Tiere dieser Welt, die allein den Naturgesetzen folgte, hatten diesen Ablauf schon unzählige Male zuvor im Einklang mit der harmonischen Ordnung gespielt, die für das Leben ihrer Nachkommen bestimmend war. Der Panther kauerte sich zum endgültigen Sprung nieder und spürte bereits die Erregung des Tötens. Dieser Angriff stimmte mit der natürlichen Ordnung überein, war der Sinn der Existenz des Panthers, und das Fleisch war seine Belohnung.

Trotzdem hielt er sofort inne, als er seinen richtigen Namen rufen hörte und gezwungen war, dem Befehl seines Herrn Folge zu leisten, der über allen anderen Anweisungen und Regeln stand.

Der Geist der großen Katze eilte durch den langen, dunklen Korridor, der den leeren Raum zwischen den Ebenen überwand, und suchte den einzelnen Lichtpunkt, der sein Leben auf der stofflichen Ebene markierte. Und schon war der Panther bei dem Dunkelelfen, seinem Seelengefährten und Herrn, und kauerte sich in den Schatten, der von den herunterhängenden Häuten einer menschlichen Unterkunft geworfen wurde.

Der Panther erkannte die Not seines Herrn, öffnete seinen Geist und nahm die Anweisungen entgegen.

Zwei Barbaren näherten sich vorsichtig und versuchten, die dunklen Umrisse näher zu bestimmen, die sich am Zelt ihrer Könige abzeichneten. Plötzlich sprang Guenhwyvar auf sie los und schnellte mit einem gewaltigen Satz an ihren gezogenen Schwertern vorbei. Die Wächter schlangen vergeblich die Waffen und stürmten der Katze nach, während sie im Lager Alarm schlugen.

In der Aufregung, die durch das Ablenkungsmanöver laut wurde, machte sich Drizt ruhig und verstohlen in eine andere Richtung davon. Er hörte die erschreckten Schreie, als Guenhwyvar über die

schlafenden Krieger sprang, und er mußte lächeln, als die Katze an einem besonderen Trupp vorbeikam. Angesichts der anmutigen und schnellen Bewegungen des Tieres, die eher denen des Geists einer Katze glichen, fiel der Tigerstamm auf die Knie und stieß, anstatt ihm nachzujagen, mit erhobenen Händen Dankgebete an Tempus aus.

Drizt konnte mühelos aus dem Lager entkommen, da alle Wächter in die Richtung gelaufen waren, wo das Durcheinander entstanden war. Als der Dunkelelf die offene Tundra erreicht hatte, wandte er sich nach Süden auf Kelvins Steinhügel zu. So schnell wie er konnte, lief er über die einsame Ebene, während er gleichzeitig einen Verteidigungsplan schmiedete, der die Angreifer vernichten würde. Die Sterne sagten ihm, daß die Morgendämmerung in weniger als drei Stunden anbrechen würde, und er wußte, daß er sich bei dem Treffen mit Bruenor nicht verspäten durfte, wenn der Hinterhalt ordentlich organisiert werden sollte.

Schon bald verhallte der Lärm der überraschten Barbaren hinter ihm. Lediglich die Gebete des Tigerstammes waren zu hören, die bis zur Morgendämmerung anhalten würden. Einige Minuten später trotzte Guenhwyvar unbeschwert an seiner Seite.

»Hundertmal hast du mir schon das Leben gerettet, treuer Freund«, sagte Drizt, während er der großen Katze den kräftigen Hals klopfte. »Hundertmal und noch mehr.«

»Sie haben sich jetzt zwei Tage lang gestritten und gerauft«, berichtete Bruenor angewidert. »Es ist wahrhaftig ein Segen, daß endlich ein größerer Feind eintreffen wird!«

»Das Kommen der Barbaren würde ich lieber mit anderen Worten kennzeichnen«, erwiderte Drizt, obwohl sich ein Lächeln auf seinem sonst so leidenschaftslosen Gesicht zeigte. Er wußte, daß sein Plan sicher war und der Sieg den Bewohnern von Zehn-Städte gehören würde. »Geh jetzt und stelle die Falle auf — du hast nicht mehr viel Zeit!«

»Wir waren gerade dabei, die Frauen und Kinder auf die Boote zu

bringen, als uns Knurrbauch die Nachricht überbrachte«, erklärte Bruenor. »Wir werden dieses Pack von unseren Grenzen verjagen, noch bevor der Tag zu Ende geht!« Der Zwerg stand breitbeinig in der für ihn typischen Kampfstellung da und schlug zur Unterstreichung seines Standpunktes mit seiner Axt gegen den Schild. »Du hast ein Auge für Strategie, Elf. Dein Plan wird die Überraschung der Barbaren ausnutzen und den Ruhm gleichmäßig unter denen aufteilen, die Ruhm nötig haben.«

»Selbst Kemp aus Targos dürfte erfreut sein«, setzte Drizzt hinzu.

Bruenor schlug seinem Freund auf den Arm und wandte sich zum Aufbruch. »Du wirst also an meiner Seite kämpfen?« fragte er über die Schulter, obwohl er die Antwort bereits kannte.

»So wird es sein«, versicherte Drizzt ihm.

»Und die Katze?«

»Guenhwyvar hat bereits seinen Anteil an der Schlacht geleistet«, erwiderte der Dunkelef. »Ich werde meinen Freund bald nach Hause schicken.«

Bruenor war über die Antwort erleichtert, denn er traute dem seltsamen Tier nicht. »Es ist einfach nicht von normaler Natur«, sagte er zu sich, während er durch Bremens Paß auf das versammelte Heer von Zehn-Städte zu marschierte.

Bruenor war bereits weit entfernt, so daß Drizzt seine letzten Worte nicht mehr verstand, aber er kannte den Zwerg gut genug, um sich einen Reim auf sein Murren machen zu können. Er hatte Verständnis für das Unbehagen, das Bruenor und viele andere in Gegenwart der geheimnisvollen Katze befiel. Während für sein Volk, die Bewohner der Unterwelt, die Magie ein wichtiger und notwendiger Bestandteil ihres Lebens war, fand sie bei dem einfachen Volk auf der Oberfläche so gut wie keine Anwendung und stieß auf wenig Verständnis. Gerade Zwerge hatten normalerweise ein ungutes Gefühl dabei und machten mit ihrer Abneigung nur bei kunstvollen magischen Waffen und Rüstungen, die sie allerdings häufig selber herstellten, eine Ausnahme.

Der Dunkelef dagegen hatte vom ersten Tag an, an dem er Guenhwyvar kennengelernt hatte, keine Angst vor ihm gehabt. Die

Statuette hatte Masoj Hun'ett gehört, einem hochangesehenen Dunkelelfen aus einer bedeutenden Familie der großen Stadt Menzoberranzan, und sie war das Geschenk eines Tanar-Ri-Fürsten gewesen, dem Masoj bei einem Problem mit einigen lästigen Gnomen geholfen hatte. Im Laufe der Jahre waren sich Drizzt und die Katze viele Male, vor allem bei verabredeten Treffen, in der dunklen Stadt begegnet. Sie konnten sich gut ineinander einfühlen, wodurch ihre Beziehung über die der Katze zu ihrem damaligen Herrn hinausging.

Guenhwyvar hatte Drizzt einmal sogar vor dem sicheren Tod bewahrt, ohne von ihm gerufen worden zu sein, als hätte er schützend über ihn gewacht. Das war zu einer Zeit gewesen, als Drizzt noch nicht sein Herr war. Der Dunkelelf hatte sich allein zu einer Reise von Menzoberranzan zu einer Nachbarstadt aufgemacht. Dabei geriet er in die Gewalt eines Höhlenfischers, eines der krabbenähnlichen Bewohner der dunklen Höhlen, die sich normalerweise in einer Nische hoch über der Erde in einem Tunnel einnisteten und von dort eine unsichtbare, klebrige Leine herabließen. Wie ein Angler hatte dieser Höhlenfischer gewartet, und wie ein Fisch war Drizzt ihm in die Falle gegangen. Die klebrige Leine hatte sich um ihn gewickelt, und wehrlos war er an der Steinwand des Tunnels hinaufgezogen worden.

Er hatte keine Hoffnung gehabt, diese Begegnung zu überleben, und hatte es als gegeben hingenommen, daß ihm ein schrecklicher Tod bevorstünde.

Doch plötzlich war Guenhwyvar aufgetaucht und über die rissigen Vorsprünge in der Wand auf die gleiche Höhe wie das Ungeheuer gelangt. Ohne Rücksicht auf sich selbst hatte die Katze den Fischer ohne jedes Zögern angegriffen und ihn von seinem Platz gestoßen. Das Ungeheuer, das nur noch wünschte, sich selbst in Sicherheit zu bringen, hatte sich davonzuschleichen versucht, aber Guenhwyvar war ungestüm über es hergefallen, als wollte er es für den Angriff auf Drizzt bestrafen.

Von diesem Tag an wußten der Dunkelelf und die Katze, daß sie für immer zusammengehörten. Aber die Katze hatte keine Möglichkeit, sich der Befehlsgewalt ihres Herrn zu widersetzen, und Drizzt hatte

nicht das Recht, die Statuette von Masoj zu verlangen, schon gar nicht, weil die Familie Hun'ett in der streng gegliederten Hierarchie der Unterwelt einen bedeutenderen Platz einnahm als seine eigene.

Folglich setzten der Dunkelelf und die Katze ihre Beziehung so fort, wie sie bisher gewesen war.

Doch bald darauf ereignete sich ein Vorfall, über den Drizzt nicht hinweggehen konnte. Guenhwyvar wurde von Masoj häufig zu Überfällen auf feindliche Elfenhäuser und andere Bewohner der Unterwelt mitgenommen. Normalerweise führte die Katze die Befehle ihres Herrn gründlich aus und war begeistert, ihn im Kampf unterstützen zu können. Aber bei einem Überfall auf eine Sippe von Tiefengnomen, in den Tiefen erzschürfenden, bescheidenen Gnomen, die in ihrer gemeinsamen Heimat unseligerweise häufig gegen die Dunkelelfen vorgingen, übertrieb Masoj es mit seiner Bössartigkeit maßlos.

Nach dem Angriff auf ihre Sippe verstreuten sich die wenigen überlebenden Gnome in den vielen Korridoren ihrer labyrinthisch angelegten Minen. Der Überfall war erfolgreich gewesen: Die Schätze, die Masoj gesucht hatte, hatte er gefunden, und die Sippe war so gut wie ausgelöscht und würde die Dunkelelfen nie wieder belästigen können. Aber Masoj wollte noch mehr Blut sehen.

Er benutzte Guenhwyvar, den stolzen, majestätischen Jäger, als Mordinstrument. Er schickte die Katze den fliehenden Gnomen hinterher, damit er sie allesamt vernichtete.

Drizzt und einige andere Dunkelelfen erlebten dieses Gemetzel mit. Während es den anderen in ihrer Gemeinheit ungeheures Vergnügen bereitete, war Drizzt nur noch angewidert. Darüber hinaus sah er, daß sich die schmerzliche Demütigung auf den Zügen der stolzen Katze deutlich zeigte. Guenhwyvar war ein Jäger und kein Mörder, und ihn für diese Rolle zu benutzen, war in hohem Maße entwürdigend, ganz zu schweigen von Masojs Greueltat gegen die unschuldigen Gnome.

Diese Ausschreitung war die letzte in einer langen Reihe von ähnlichen Vorkommnissen, die Drizzt nicht mehr ertragen konnte. Er hatte immer gewußt, daß er sich in vielerlei Hinsicht von den Angehörigen seiner Rasse unterschied, auch wenn er gleichzeitig oft

befürchtet hatte, ihnen ähnlicher zu sein, als ihm lieb war. Dennoch war er oft voller Anteilnahme mit anderen Wesen, und für ihn war der Tod mehr als ein bloßes Vergnügen wie für die große Mehrheit der Dunkelelfen. Er wußte nicht, wie er es bezeichnen sollte, denn es gab in der Sprache der Dunkelelfen kein Wort, das einen solchen Charakterzug beschrieb. Bei den Bewohnern der Erdoberfläche, die Drizzt später kennenlernen sollte, nannte man es Gewissen.

Noch in der gleichen Woche, in der dieser Überfall stattgefunden hatte, gelang es Drizzt, auf Masoj alleine außerhalb der belebten Stadt Menzoberranzan zu treffen. Er wußte, dass es nach einem tödlichen Schlag kein Zurück mehr gab, aber er zögerte nicht und stieß seinen Krummsäbel in die Rippen seines arglosen Opfers. Es war das einzige Mal in seinem Leben, daß er einen Angehörigen seiner Rasse getötet hatte, eine Tat, die ihm trotz seiner ablehnenden Gefühle gegenüber seinem Volk ganz und gar zuwider war.

Drizzt nahm die Statuette an sich und ergriff die Flucht. Eigentlich hatte er vorgehabt, sich in der Unendlichkeit der Unterwelt in einer der zahlreichen dunklen Höhlen niederzulassen, doch irgendwann war er an die Oberfläche gelangt. Nachdem er sich zuerst in dem bevölkerungsreichen Süden aufgehalten hatte und von Stadt zu Stadt gezogen war, da er überall unerwünscht war und wegen seiner Herkunft verfolgt wurde, hatte er sich schließlich in die tiefste Wildnis nach Zehn-Städte begeben, dem Schmelztiegel der Ausgestoßenen, dem letzten Außenposten der Zivilisation, wo er zumindest geduldet wurde.

Es bekümmerte ihn nicht besonders, daß man ihm sogar hier auswich. Er hatte Freunde gefunden, den Halbling, den Zwerg und dessen Pflgetochter Catti-brie.

Und Guenhwyvar war bei ihm.

Wieder klopfte er der großen Katze an den muskulösen Hals und verließ Bremens Paß, um eine Höhle zu suchen, in der er sich bis zur Schlacht ausruhen konnte.

Ein Schlachtfeld voller Blut

Die Barbaren erreichten Bremens Paß kurz vor Mittag. Zwar hätten sie am liebsten ihren glorreichen Angriff mit einem Kriegslied begleitet, sie waren aber einsichtig genug, zu erkennen, daß ein gewisser Grad an Verstohlenheit für das Gelingen von deBernezans Schlachtplan erforderlich war.

DeBernezan, der neben König Haalfdane marschierte, war beruhigt, als er die vielen Segel auf dem Maer Dualdon sah. Die Überraschung würde vollkommen sein, dachte er, und belustigt über diese Ironie stellte er fest, daß einige Schiffe bereits die roten Flaggen gehißt hatten, mit denen ein Fang verkündet wurde. »Noch mehr Reichtum für die Sieger«, flüsterte er leise. Die Barbaren hatten ihr Lied immer noch nicht angestimmt, als sich der Bärenstamm von der Hauptgruppe trennte und auf Termalaine zuhielt. Die Staubwolke, die hinter ihnen aufwirbelte, hätte einem umsichtigen Beobachter allerdings zu denken gegeben, daß etwas Außergewöhnliches im Gange war. Der Haupttrupp der Barbaren marschierte weiter auf Bryn Shander zu. Als sie die Fahne der Hauptstadt erblickten, stießen sie ihren ersten Jubelschrei aus.

Die vereinten Streitkräfte der vier Städte am Maer Dualdon hielten sich in Termalaine versteckt. Sie hatten vor, den kleinen Bärenstamm, der die Stadt angreifen wollte, schnell und vernichtend zu schlagen und danach Bryn Shander zur Hilfe zu eilen und den Rest der Horde zwischen beiden Armeen einzuschließen. Kemp aus Targos führte das Kommando über diesen Einsatz, aber er hatte Agorwal, dem Sprecher von Termalaine, den ersten Hieb zugestanden.

Haalfdanes zügellose Armee stürmte die Stadt und setzte mit Fackeln die ersten Gebäude in Brand. Termalaine stand in der Bevölkerungsdichte der neun Fischerstädte nur an zweiter Stelle hinter Targos, und es war weiträumig angelegt. Die Häuser lagen in großzügigem Abstand voneinander und waren durch breite Prachtstraßen miteinander verbunden. Ihre Bewohner bewahrten sich

so Ungestörtheit und genügend Bewegungsfreiheit, so daß die Stadt oftmals einen Eindruck von Verlassenheit vermittelte, der über die hohe Zahl der Bewohner hinwegtäuschte. Dennoch fiel deBernezan auf, daß die Straßen an jenem Tag ungewöhnlich verlassen wirkten. Er teilte dem Barbarenkönig an seiner Seite seine Sorge mit, aber Haalfdane beruhigte ihn und meinte, daß sich Ratten immer beim Auftauchen des Bären verstecken würden.

»Treibt sie aus ihren Löchern und steckt ihre Häuser in Brand!« brüllte der Barbarenkönig. »Die Fischer auf dem See sollen die Schreie ihrer Frauen hören und den Rauch ihrer brennenden Stadt sehen!«

Plötzlich landete ein Pfeil auf Haalfdanes Brust und bohrte sich durch sein Fleisch bis tief in sein Herz. Der Barbar sah entsetzt auf den vibrierenden Schaft hinab, konnte aber nicht einmal mehr einen letzten Schrei ausstoßen, bevor ihn die Schwärze des Todes einhüllte.

Mit seinem Bogen hatte Agorwal aus Termalaine den König des Bärenstammes zum Schweigen gebracht. Und nach diesem Schuß, der das Signal war, kam plötzlich Leben in die vier Armeen vom Maer Dualdon.

Die Verteidiger sprangen von den Dächern eines jeden Gebäudes und kamen in allen Straßen aus kleinen Gassen und Türeingängen hervor. Angesichts dieses heftigen und plötzlichen Angriffs einer so großen Streitmacht begriffen die verwirrten Barbaren sehr schnell, daß ihre Schlacht in kurzer Zeit zu Ende sein würde. Viele waren wie gelähmt und wurden niedergeschlagen, bevor sie überhaupt ihre Waffen einsetzen konnten.

Einigen kampferprobten Eindringlingen gelang es dennoch, kleine Gruppen zu bilden, aber die Bewohner von Zehn-Städte, die um ihre Häuser und um das Leben ihrer Familien kämpften und mit hervorragenden Waffen und Schilden von den Zwergenschmieden gerüstet waren, bedrängten sie sofort. Unerschrocken konnten die Verteidiger dank ihrer Überzahl die restlichen Barbaren bald überwältigen.

In einer Gasse am Stadtrand versteckte sich Regis hinter einem kleinen Wagen, als zwei flüchtende Barbaren vorbeiliefen. Der Halbbling hatte mit einem ganz persönlichen Problem zu kämpfen: Einerseits wollte er

nicht als Feigling beschimpft werden, doch andererseits hatte er nicht die Absicht, sich in die Schlacht sehr viel größerer Leute einzumischen. Nachdem die Gefahr vorbei war, ging er um den Wagen herum und machte sich Gedanken, was er als nächstes tun wollte.

Plötzlich trat ein dunkelhaariger Mann, wie Regis vermutete, ein Mitglied der Bürgerwehr von Zehn-Städte, in die Gasse und kam auf den Halbling zu. Regis erkannte, daß sein kleines Versteckspiel vorbei und die Zeit gekommen war, Einsatz zu zeigen. »Zwei von diesem Abschaum sind hier gerade vorbeigelaufen«, rief er dem dunkelhaarigen Südländer kühn zu. »Wenn wir uns beeilen, können wir sie noch einholen!«

DeBernezan hatte jedoch andere Pläne. In dem verzweifelten Versuch, seine Haut zu retten, hatte er vor, in einer Gasse zu verschwinden und aus einer anderen als Mitglied der Bürgerwehr wiederaufzutauchen, und dabei hatte er nicht vor, einen Zeugen für seinen Verrat am Leben zu lassen. Entschlossen ging er mit gezogenem Schwert Regis entgegen.

Regis hatte schnell den Eindruck, daß mit dem näher kommenden Mann etwas nicht in Ordnung war. »Wer bist du?« fragte er, obwohl er bereits irgendwie wußte, daß er keine Antwort erhalten würde. Er hatte immer geglaubt, in der Stadt so gut wie jeden zu kennen, aber dieser Mann war ihm unbekannt. Er hegte bereits den unangenehmen Verdacht, daß er der Verräter sein könnte, den Drizzt Bruenor beschrieben hatte. »Warum habe ich dich nicht zuvor bei den anderen gesehen...«

DeBernezan hieb mit seinem Schwert nach dem Kopf des Halblings. Doch Regis, geschickt und stets auf der Hut, sprang zur Seite. Er bekam trotzdem einen Kratzer an einer Seite seines Gesichts ab, und der Schwung seines raschen Ausweichens schleuderte ihn zu Boden. Mit einer gefühllosen, beunruhigend kaltblütigen Gelassenheit kam der dunkelhaarige Mann immer dichter heran.

Regis rappelte sich auf und wich Schritt für Schritt zurück, und sein Mörder folgte ihm. Aber dann prallte er gegen einen kleinen Wagen. DeBernezan kam immer näher, und dem Halbling blieb keine

Ausweichmöglichkeit.

In seiner Verzweiflung zog Regis den Rubinanhänger unter seiner Weste hervor. »Bitte, töte mich nicht«, flehte er und hielt dem anderen den funkelnden Stein an der Kette hin. »Wenn du mich leben läßt, gebe ich dir diesen Stein und zeige dir, wo du noch mehr davon finden kannst!« Regis wurde durch deBernezans leichtes Zögern beim Anblick des Steins ermutigt. »Er ist wunderschön geschliffen und bestimmt so wertvoll wie der Hort eines Drachen!«

DeBernezan hielt sein Schwert weiterhin vor sich hin, während Regis die Sekunden zählte. Der dunkelhaarige Mann blinzelte nicht. Der Halbling hielt allmählich die linke Hand still, während sich seine Rechte, die er hinter dem Rücken versteckt hielt, fest um den Griff eines kleinen, schweren Streitkolbens schloß, den Bruenor speziell für ihn geschmiedet hatte.

»Komm, sieh ihn dir genauer an«, schlug Regis leise vor, und deBernezan, der unter dem Bann des funkelnden Steins stand, bückte sich leicht, um sein faszinierendes Leuchten besser betrachten zu können.

»Eigentlich ist das ja nicht fair«, stöhnte Regis laut, da er sicher war, daß deBernezan auf nichts achtete, egal, was er in diesem Augenblick auch sagte. Er ließ die mit einer Eisenspitze versehene Kugel des Kolbens auf den Hinterkopf des Mannes niedersausen, der sich vor ihm zu dem Stein bückte.

Regis begutachtete das Ergebnis seiner schmutzigen Arbeit und zuckte die Schultern. Er hatte nur getan, was notwendig war.

Der Lärm der Schlacht drang von der Straße immer lauter in die Gasse und scheuchte ihn aus seiner Nachdenklichkeit auf. Wieder handelte der Halbling instinktiv. Er kroch unter die Leiche seines Feindes und drehte und wand sich unter ihr, so daß es den Anschein hatte, als sei er unter dem Gewicht des Mannes zu Boden gegangen. Dann untersuchte er die Verletzung durch deBernezans ersten Hieb und stellte erfreut fest, daß er sein Ohr nicht verloren hatte. Er hoffte, daß seine Wunde schwer genug war, um dem Bild von einem tödlichen Kampf Glaubwürdigkeit zu verleihen.

Der Haupttrupp der Barbarenarmee erreichte den breiten, niedrigen Hügel, der zu Bryn Shander hinaufführte, ohne zu ahnen, was ihren Kameraden in Termalaine zugestoßen war. Wieder teilten sie sich auf. Heafstaag führte den Elchstamm zur östliche Flanke des Hügels, während Beorg mit dem Rest der Horde direkt auf die befestigte Stadt zu marschierte. Nun erst stimmten sie ihr Kriegslied an, in der Hoffnung, damit die entsetzten und verängstigten Bürger von Zehn-Städte noch mehr einzuschüchtern.

Aber hinter der Mauer von Bryn Shander bot sich ein ganz anderes Bild, als die Barbaren erwartet hatten. Sie wurden bereits von der Armee der Stadt und den Streitkräften von Caer-König und Caer-Dineval erwartet, die sich mit Pfeil und Bogen, Speeren und Bottichen mit heißem Öl bereithielten.

Es war wahrhaftig makaber, daß die Barbaren vom Elchstamm, die sich außer Sichtweite der Stadtmauer befanden, in Jubel ausbrachen, als die ersten Todesschreie über den Hügel hallten, da sie irrtümlich die unvorbereiteten Bürger von Zehn-Städte für die Opfer hielten. Doch kurz darauf, als Heafstaag seine Männer um die östlichste Biegung des Hügels führte, wurden auch sie von Unheil befallen. Die Armeen von Gutanger und Dougans Bucht hatten hier feste Stellungen bezogen und bedrängten die Barbaren hart, bevor diese überhaupt wußten, wie ihnen geschah.

Nach einem kurzen Moment der Verwirrung gewann Heafstaag jedoch die Kontrolle über die Situation zurück. Die Barbaren hatten gemeinsam viele Schlachten erlebt; es waren erfahrene Krieger, die keine Furcht kannten. Trotz der Verluste bei diesem ersten Angriff waren sie gegenüber der anderen Seite nicht in der Minderheit, und Heafstaag war überzeugt, daß sie die Fischer schnell überwältigen und sich in Stellung bringen würden.

Doch dann stürmte die Armee aus Osthafen mit Kriegsgeschrei den Ostweg entlang und bedrängte die Barbaren an ihrer linken Flanke. Heafstaag, der trotz allem unerschütterlich blieb, hatte gerade seinen Männern befohlen, notwendige Umstellungen in ihren Reihen vorzunehmen, um sich vor dem neuen Feind zu schützen, als neunzig kriegserfahrene und schwerbewaffnete Zwerge von hinten

auf sie losstürmten. Die Armee grimmig angreifender Zwerge bildete einen Keil, und Bruenor marschierte an ihrer tödlichen Spitze. Sie hieben auf die Barbaren ein und streckten sie nieder und ähnelten dabei einer niedrig schwingenden Sichel, die durch das hohe Gras saust.

Die Barbaren kämpften tapfer, und viele Fischer starben an den östlichen Hängen von Bryn Shander. Aber der Elchstamm war bald zahlenmäßig unterlegen und wurde von allen Seiten angegriffen. Es floß mehr Barbarenblut als das der Verteidiger. Wütend versuchte Heafstaag, seine Männer zu sammeln, aber jede Andeutung von Aufstellung und Ordnung zerfiel rasch. Zu seinem größten Entsetzen und seiner Schande mußte er einsehen, daß alle seine Krieger auf dem Schlachtfeld sterben würden, falls sie keinen Weg fanden, aus dem feindlichen Ring zu entkommen und in die Sicherheit der Tundra zu fliehen.

Heafstaag selbst, der sich noch nie aus einer Schlacht zurückgezogen hatte, führte den verzweifelten Fluchtversuch an. Mit so vielen Kriegern, wie er um sich scharen konnte, hastete er um die Zwergenarmee herum und suchte einen Weg zwischen ihnen und der Armee aus Osthafen hindurch. Die meisten Stammesangehörigen wurden von Bruenors Männern niedergemetzelt, aber einigen gelang es, in Richtung auf Kelvins Steinhügel davonzustürmen.

Heafstaag überstand das Gemetzel, bei dem er selbst zwei Zwerge getötet hatte. Doch auf einmal wurde der riesige König von einer undurchdringlichen Kugel völliger Schwärze eingehüllt. Er stürzte sich kopfüber in sie hinein und kam wieder ans Licht, nur um von Angesicht zu Angesicht einem Dunkelelfen gegenüberzustehen.

Bruenor mußte bereits sieben Kerben in den Griff seiner Axt schnitzen und stürzte sich gerade auf sein achtes Opfer, einen schlaksigen Jugendlichen, der zu jung war, um eine Bartstoppel auf dem gebräunten Gesicht zu haben, aber das Banner des Elchstammes mit der Ruhe eines erfahrenen Kriegers trug. Bruenor machte sich merkwürdigerweise Gedanken über den einnehmenden Blick und den

ruhigen Gesichtsausdruck des Feindes, während er auf den Jugendlichen zuing. Es überraschte ihn, nicht das unbändige Feuer barbarischer Grausamkeit zu finden, das sonst die Gesichtszüge der Angreifer verzerrte, sondern vielmehr eine aufmerksame, verstehende Tiefe. Der Zwerg ertappte sich dabei, daß er es wirklich bedauernswert fand, diesen Jungen und ungewöhnlichen Burschen zu töten, und sein Mitleid ließ ihn leicht zögern, als sie beide den Kampf aufnahmen.

Doch entsprechend seiner angeborenen Wildheit zeigte der Jugendliche keine Angst, und da Bruenor zögerte, schlug er als erster zu. Mit tödlicher Genauigkeit stieß er die Fahnenstange nach seinem Feind und brach sie dabei entzwei. Der kräftige Schlag verbeulte Bruenors Helm, und seine Wucht ließ den Zwerg in die Höhe springen. Doch Bruenor war hart wie der Gebirgsstein, den er abbaute, und so legte er die Hände an die Hüften und funkelte den Barbaren an, der über ihm beinahe seine Waffe fallen ließ, so entsetzt war er, dass der Zwerg noch immer stand.

»Dummer Junge«, knurrte Bruenor, während er von unten nach den Beinen des Barbaren stieß. »Hat man dir nicht beigebracht, niemals einem Zwerg auf den Kopf zu schlagen?« Der Jugendliche versuchte verzweifelt, seinen Halt wiederzuerlangen, aber Bruenor schlug ihm seinen Eisenschild ins Gesicht.

»Acht!« grölte der Zwerg, während er sich auf die Suche nach Nummer neun begab. Aber zuvor sah er noch einmal kurz über die Schulter zu dem jungen Barbaren hinüber und schüttelte den Kopf über den Verlust dieses großen und aufrechten Mannes mit den intelligenten Augen, die so sehr im Einklang mit seinen körperlichen Fähigkeiten standen, eine Verbindung, die bei den wilden und grausamen Eingeborenen von Eiswindtal ungewöhnlich war.

Heafstaags Zorn wuchs nur noch mehr, als er sah, daß sein neuer Gegner ein Dunkelelf war. »Hexenhund!« schrie er und schwang seine Riesenaxt hoch in die Luft.

Noch während er sprach, schnalzte Drizzt mit einem Finger, und der Barbar wurde von Kopf bis Fuß von purpurfarbenen Flammen umgeben. Voller Entsetzen brüllte Heafstaag auf, obwohl seine Haut davon unberührt blieb. Drizzt ging auf ihn los, ließ seine zwei Krummsäbel wirbeln und stieß von oben und unten so schnell zu, daß der Barbarenkönig sie nicht abwehren konnte.

Heafstaag blutete aus vielen kleinen Wunden, die er jedoch wie eine kleine Unannehmlichkeit hinzunehmen schien. Seine große Axt sauste nieder. Drizzt konnte sie zwar abwehren, aber die Anstrengung lähmte seinen Arm. Und wieder schwang der Barbar die Axt. Diesmal entzog sich Drizzt ihrer vernichtenden Bahn mit einer schnellen Drehung, und als Heafstaag die Bewegung abgeschlossen hatte, verlor er das Gleichgewicht, stolperte und war Drizzts Gegenangriff wehrlos ausgeliefert. Der zauderte nicht lange, sondern stieß eine seiner Klingen tief in die Seite des Barbarenkönigs.

Heafstaag schrie voller Schmerz auf und rächte sich mit einem weiteren Schlag. Drizzt hatte seinen letzten Hieb für tödlich gehalten und war völlig überrascht, als sich der flache Kopf von Heafstaags Axt in seine Rippen bohrte und ihn durch die Luft schleuderte. Der Barbar stürmte ihm nach, um diesen gefährlichen Gegner zu erledigen, bevor der sich wieder erholen konnte.

Aber Drizzt war beweglich wie eine Katze. Er kam in einer Drehung wieder auf die Füße und stand mit einem Krummsäbel bereit, als Heafstaag ihn angriff. Mit der Axt hoch über dem Kopf konnte der überraschte Barbar in seiner schwungvollen Bewegung nicht mehr innehalten und lief ihm direkt in die Klinge. Trotzdem funkelte er den Dunkelelfen an und begann seine Axt zu schwingen. Drizzt, der die Stärke des Barbaren eben erst erfahren hatte, war diesmal auf der Hut. Er stieß den zweiten Säbel unter den ersten und schlitzte Heafstaags Leib von einer Hüfte zur anderen auf.

Heafstaag ließ die Axt auf den Boden fallen und umklammerte seine Wunde in dem verzweifelten Versuch, sein Leben nicht durch sie zu verlieren. Sein riesiger Kopf sackte schlaff herab, die Welt drehte sich um ihn, und er glaubte, daß sein Sturz kein Ende nehmen würde.

Einige Stammesangehörige kamen auf ihrer Flucht vor Zwergen in diesem Augenblick vorbei und fingen ihren Häuptling gerade noch auf, bevor er auf dem Boden aufschlug. So groß war ihre Hingabe an Heafstaag, daß zwei von ihnen ihn hochhoben und davontrugen, während die anderen sich der Flut der Zwerge stellten. Ihnen war zwar bewußt, daß sie sicher umkommen würden, sie hofften aber, ihren Kameraden so viel Zeit zu geben, daß diese ihren König in Sicherheit bringen konnten.

Drizzt wälzte sich von den Barbaren fort und wollte auf die Füße springen, um die zwei zu verfolgen, die sich mit Heafstaag davongemacht hatten. Er hatte das gräßliche Gefühl, daß dieser schreckliche König sogar die schweren Verletzungen, die er ihm zum Schluß zugefügt hatte, überleben würde, und war entschlossen, ihn endgültig zu erledigen. Aber als er sich erhob, stellte auch er fest, daß sich die Welt um ihn drehte. Eine Seite seines Umhangs war blutbefleckt, und plötzlich hatte er Schwierigkeiten zu atmen. Die grelle Mittagssonne brannte in seine empfindlichen Augen, und er war schweißgebadet.

Und dann wurde um Drizzt alles dunkel.

Die drei Armeen, die hinter der Stadtmauer von Bryn Shander gewartet hatten, waren mit der ersten Reihe der Eindringlinge schnell fertig und trieben den Rest der Barbarenarmee zur Hälfte den Hügel hinunter. Doch unverzagt und überzeugt, daß die Zeit für sie arbeitete, hatte sich die wilde Horde um Beorg bald neu gesammelt und einen ebenso entschlossenen wie vorsichtigen Marsch zurück zur Stadt angetreten.

Als sie den Lärm vom östlichen Hang hörten, nahmen sie an, daß Heafstaag sein Vorhaben beendet und vom Widerstand am Haupttor erfahren hatte und zurückgekehrt war, um sie bei ihrem Eindringen in die Stadt zu unterstützen. Doch dann erspähte Beorg Angehörige des Elchstammes, die nach Norden zum Eiswindpaß flohen, der sich gegenüber von Bremens Paß zwischen dem Lac Dinneshere und der westlichen Seite von Kelvins Steinhügel erstreckte. Der König des

Wolfstammes erkannte, daß sich sein Volk in Schwierigkeiten befand. Beorg, der jedem, der seine Befehle in Frage stellte, keine Erklärung gab, sondern lediglich die Spitze seines Speeres in Aussicht stellte, ließ seine Männer kehrtmachen. Er hoffte, sich mit Haalfdane und dem Bärenstamm neu sammeln und so viele Barbaren wie möglich retten zu können.

Aber noch bevor er dieses Manöver abgeschlossen hatte, standen Kemp und die vier Armeen vom Maer Dualdon in seinem Rücken. Ihre dichten Reihen hatten sich durch das Gemetzel in Termalaine kaum gelichtet. Über die Mauer kletterten die Soldaten aus Bryn Shander, Caer-König und Caer-Dineval, und um den Hügel herum rückte Bruenor heran, der die Zwerge und die restlichen drei Armeen von Zehn-Städte anführte.

Beorg befahl seinen Männern, einen dichten Kreis zu bilden. »Tempus sieht zu!« brüllte er sie an. »Er soll stolz auf sein Volk sein!«

Fast achthundert Barbaren waren bei ihm, und sie kämpften voller Vertrauen auf den Segen ihres Gottes. Sie hielten ihre Stellung beinahe eine Stunde lang aufrecht und sangen und starben, bevor ihre Linien zusammenbrachen und sich Chaos breitmachte.

Weniger als fünfzig kamen mit dem Leben davon.

Nachdem die letzten Hiebe ausgeteilt worden waren, machten sich die erschöpften Krieger von Zehn-Städte an die grausige Aufgabe, sich über ihre Verluste Klarheit zu verschaffen. Mehr als fünfhundert ihrer Gefährten waren getötet worden, und zweihundert weitere würden ihren Verletzungen sicherlich noch erliegen. Trotzdem war die Zahl der Todesopfer nicht so hoch, wenn man an die zweitausend Barbaren dachte, die tot in den Straßen von Termalaine und an den Hängen von Bryn Shander lagen.

Dieser Tag hatte viele Helden hervorgebracht, und Bruenor, der zwar endlich zu dem östlichen Schlachtfeld zurückkehren wollte, um nach vermißten Gefährten zu suchen, hielt einen langen Augenblick inne, als der letzte Held in Ehren den Hügel hinauf nach Bryn Shander getragen wurde.

»Knurrbauch?« rief der Zwerg.

»Ich heiße Regis!« gab der Halbling von seinem hohen Thron

zurück und verschränkte stolz die Arme über der Brust.

»Respekt, guter Zwerg!« mahnte einer der Männer, die Regis trugen.
»Im Zweikampf hat Sprecher Regis aus Waldheim den Verräter erschlagen, der die Horde über uns gebracht hat. Und das, obwohl er in der Schlacht schwere Verletzungen erlitten hatte!«

Bruenor schnaubte vor Belustigung, als die Prozession vorbeizog.
»Ich schätze, da wurde einiges von der Geschichte ausgelassen!« sagte er grinsend zu seinen gleichermaßen belustigten Gefährten. »Oder ich bin ein bärtiger Gnom!«

Kemp aus Targos war mit einem seiner Leutnants der erste, der auf Drizzt Do'Urden stieß. Kemp trat gegen den auf dem Boden liegenden Dunkelelfen mit einem blutbefleckten Stiefel, was mit einem Stöhnen beantwortet wurde.

»Er lebt ja«, sagte Kemp zu seinem Leutnant und grinste amüsiert.
»Was für eine Schande.« Wieder trat er den verletzten Dunkelelfen, und diesmal mit Begeisterung. Der andere Mann lachte zustimmend und hob den Fuß, um sich an dem Spaß zu beteiligen.

Plötzlich traf eine gepanzerte Faust mit solcher Wucht Kemps Seite, daß der Sprecher von Targos über Drizzt hinwegflog und den Abhang hinunterpurzelte. Sein Leutnant wirbelte herum und duckte sich, so daß Bruenor ihm direkt ins Gesicht schlagen konnte.

»Du sollst auch nicht zu kurz kommen!« knurrte der aufgebraute Zwerg den Mann an, dessen Nase von seinem Schlag gebrochen worden war.

Cassius aus Bryn Shander, der weiter oben am Hügel stand und den Vorfall beobachtet hatte, schrie vor Wut auf und stürmte zu Bruenor.
»Man sollte dir Diplomatie beibringen!« rügte er ihn.

»Bleib, wo du bist, du Sohn eines Sumpfschweins!« war Bruenors drohende Antwort. »Ihr schuldet dem Dunkelelfen euer stinkendes Leben und euer Zuhause«, brüllte er so laut, daß alle in der Nähe ihn hören konnten, »und ihr behandelt ihn wie Ungeziefer!«

»Paß auf, was du sagst, Zwerg!« gab Cassius zurück und griff langsam nach dem Knauf seines Schwertes. Die Zwerge bezogen um ihren Anführer Aufstellung, während sich Cassius' Männer an seine Seite stellten.

Doch auf einmal ertönte klar und deutlich eine dritte Stimme. »Paß auf, was du sagst, Cassius«, warnte Agorwal aus Termalaine. »Ich hätte das gleiche mit Kemp gemacht, wenn ich so viel Mut hätte wie der Zwerg!« Er zeigte in den Norden. »Der Himmel ist klar«, brüllte er, »doch ohne den Dunkelelfen wäre er schwarz von dem brennenden Termalaine!« Der Sprecher aus Termalaine und seine Gefährten stellten sich zu Bruenors Männern. Zwei von ihnen hoben Drizzt behutsam vom Boden auf.

»Fürchte nicht um deinen Freund, mutiger Zwerg«, sagte Agorwal. »In meiner Stadt wird er gut gepflegt werden. Niemals werden ich und meine Mitbewohner in Termalaine ihn aufgrund seiner Hautfarbe und des Rufs seiner Rasse mit Vorurteilen belasten!«

Cassius war außer sich. »Entferne deine Soldaten vom Boden Bryn Shanders!« schrie er Agorwal an, aber das war eine leere Drohung, denn die Männer aus Termalaine waren längst gegangen.

Beruhigt und zufrieden, daß sich der Dunkelelf in guten Händen befand, suchten Bruenor und seine Sippe das Schlachtfeld nach weiteren Gefährten ab.

»Das werde ich nicht vergessen!« schrie ihm Kemp von weit unten am Hügel zu.

Bruenor spuckte in die Richtung des Sprechers aus Targos und fuhr unbeeindruckt mit seiner Suche fort.

Und so kam es, daß das Bündnis der Bürger von Zehn-Städte genauso lange währte wie ihr gemeinsamer Feind.

Nachwort

Überall am Hügel bewegten sich die Fischer von Zehn-Städte zwischen ihren gefallenen Kameraden und nahmen die wenigen brauchbaren Dinge mit, die die Barbaren bei sich trugen. Die noch am Leben waren, töteten sie.

Doch bei diesem Gemetzel auf dem blutigen Schlachtfeld erhob sich ein Finger der Gnade. Ein Mann aus Gutanger wälzte einen bewußtlosen jungen Barbaren auf den Rücken und wollte ihn mit seinem Dolch erledigen. Bruenor kam zufällig vorbei und erkannte in dem Jugendlichen den Fahnenträger wieder, der ihm den Helm verbeult hatte. Entschlossen hielt er den Fischer auf. »Töte ihn nicht! Er ist doch nur ein Junge, der sich nicht bewußt war, was er und sein Volk getan haben.«

»Pah!« schnaubte der Fischer. »Welche Gnade hätten diese Hunde unseren Kindern erwiesen, frage ich dich? Mit einem Fuß ist er sowieso schon im Grab!«

»Dennoch bitte ich dich, ihn in Ruhe zu lassen!« knurrte Bruenor. Seine Axt baumelte ungeduldig an seiner Schulter. »In der Tat bestehe ich sogar darauf!«

Der Fischer erwiderte den finsternen Blick des Zwergs, aber er hatte Bruenors Kampfgeschick erlebt und hielt daher nachzugeben für klüger. Mit einem angewiderten Seufzer machte er sich auf die Suche nach Opfern, die keinen derartigen Schutz genossen.

Der Junge bewegte sich im Gras und stöhnte auf.

»In dir steckt also doch noch ein bißchen Leben«, stellte Bruenor fest. Er kniete sich neben ihn und hob seinen Kopf an den Haaren hoch, so daß sich ihre Augen trafen. »Hör mir gut zu, Junge. Ich habe dir gerade das Leben gerettet — warum weiß ich selber nicht genau —, aber bilde dir nicht ein, daß dir die Bewohner von Zehn-Städte verziehen hätten. Ich will, daß du verstehst, welches Elend dein Volk über uns gebracht hat. Vielleicht liegt dir das Töten im Blut, und wenn das so ist, dann soll dir die Klinge des Fischers hier und jetzt ein Ende bereiten! Aber ich habe das Gefühl, daß in dir mehr steckt, und du

wirst Zeit haben, mir das zu zeigen. Du wirst mir und meinem Volk fünf Jahre und einen Tag in unseren Minen dienen, um zu beweisen, daß du deines Lebens und deiner Freiheit würdig bist.«

Bruenor sah, daß der Junge wieder bewußtlos geworden war. »Macht nichts«, brummt er. »Du wirst mich noch hören, bevor alles vorbei ist, da kannst du dir sicher sein!« Es sah zuerst aus, als wollte er den Kopf des Jungen ins Gras fallen lassen, aber dann legte er ihn behutsam zurück.

Alle, die den mürrischen Zwerg beobachteten, wie er dem Barbarenjungen Freundlichkeit zeigte, waren über sein Handeln verblüfft, aber keiner konnte auch nur im geringsten ahnen, welche Folgen sich daraus ergeben würden. Auch Bruenor konnte trotz seiner Vermutung über den Charakter des Barbaren nicht voraussehen, daß dieser Junge, Wulfgar, zu dem Mann heranwachsen würde, der dieses rauhe Land neu gestalten sollte.

Tief im Süden, in einer weiten Senke zwischen den hochragenden Gipfel des Grats der Welt, genoß Akar Kessell das süße Leben, das Crenshinibon ihm beschert hatte. Seine Goblinsklaven hatten für seinen Zeitvertreib eine neue Frau von einer Handelskarawane entführt, aber zuvor wurde seine Aufmerksamkeit abgelenkt. Am leeren Himmel stieg Rauch aus der Richtung von Zehn-Städte empor.

»Die Barbaren«, vermutete Kessell. Als er mit den Zauberern aus Luskan in Osthafen gewesen war, hatte er Gerüchte gehört, daß sich die Stämme zusammengeschlossen hätten. Aber es interessierte ihn nicht. Und warum auch? Alles, was er brauchte, hatte er hier in Cryshal-Tirith, und er verspürte nicht den geringsten Wunsch, woanders hinzureisen.

Es gab keine Wünsche, die aus seinem eigenen Willen heraus entstanden wären.

Crenshinibon war zwar ein Relikt, aber in seiner Magie war er wirklich lebendig. Und ein Teil dieses Lebens war der Wunsch nach Eroberung und Herrschaft. Der Gesprungene Kristall war nicht

zufrieden mit einer Existenz in einem verlassenem Gebirge und mit unterwürfigen Goblins als einzigen Dienern. Er wollte mehr. Er wollte Macht.

Das Verlangen des Relikts war durch Kessells unbewusste Erinnerungen an Zehn-Städte wachgerüttelt worden, als dieser die Rauchsäule gesehen hatte. Jetzt bediente er sich der gleichen einfühlenden Kraft, um Kessell zu beeinflussen.

Plötzlich tauchte vor dem inneren Auge des Zauberers ein Bild auf, das seinen geheimsten Wünschen entsprach. Er sah sich auf einem Thron in Bryn Shander sitzen, unermesslich reich und von seinem ganzen Hof respektiert. Er stellte sich die Reaktion im Hauptturm des Geheimwissens in Luskan vor, wenn die dort ansässigen Magier, insbesondere Eideluc und Dendybar, von Akar Kessell, dem Fürsten von Zehn-Städte und Herrscher über Eiswindtal, hören würden! Würden sie ihm dann eine Robe aus ihrem erbärmlichen Orden anbieten?

Obwohl Kessell sein neues, gemütliches Leben wirklich genoß, gefiel ihm diese Vorstellung außerordentlich. Er malte den Gedanken weiter aus und zog alle Möglichkeiten in Erwägung, wie er dieses ehrgeizige Ziel erreichen konnte.

Die Möglichkeit, die Herrschaft über die Fischer so zu erlangen, wie es ihm bei den Goblins gelungen war, schloß er aus. Selbst der dümmste Goblin hatte sich ziemlich lange seinem Willen widersetzt. Und sobald sie die unmittelbare Umgebung des Turms verließen, waren sie wieder in der Lage, eigene Entscheidungen zu treffen, und dann waren sie sofort ins Gebirge geflohen. Nein, diese Art der Herrschaft würde bei den Menschen nicht funktionieren.

Kessell erwog die Anwendung jener Kraft, die er in Cryshal-Tirith selbst pulsieren spürte. Es waren zerstörerische Kräfte, die alle übertrafen, von denen er im Hauptturm gehört hatte. Sie wären hilfreich, aber nicht ausreichend. Selbst Crenshinibons Kraft war begrenzt, und viel Zeit in der Sonne war nötig, um aufgebrauchte Energien zu ersetzen. Darüber hinaus lebten in Zehn-Städte die meisten Menschen weit auseinander, so daß er sie nicht alle gleichzeitig seinem Einflußbereich unterwerfen konnte, und Kessell

wollte auch nicht alle vernichten. Goblins waren recht praktisch, aber der Zauberer sehnte sich danach, daß Menschen sich vor ihm verneigten, Menschen wie jene, die ihn sein ganzes Leben lang gequält hatten.

Sein ganzes Leben lang, bevor er den Gesprungenen Kristall gefunden hatte.

Er konnte sich ausdenken, was er wollte, aber alles lief auf dasselbe hinaus. Er brauchte eine Armee.

Er zog die Goblins in Erwägung, über die er gegenwärtig herrschte. All seinen Wünschen fanatisch ergeben, würden sie — das hatten sie sogar bereits bewiesen — mit Begeisterung für ihn sterben. Doch ihre Zahl reichte bei weitem nicht aus, um das weite Gebiet der drei Seen nur mit einer Andeutung von Stärke zu überschwemmen.

Doch dann kam dem Zauberer ein verruchter Gedanke, den der Gesprungene Kristall ihm wieder heimlich eingegeben hatte. »Wie viele Höhlen und sonstige Behausungen«, schrie Kessell, »gibt es wohl in diesem riesigen, zerklüfteten Gebirge? Und wie viele Goblins, Oger, Trolle und Riesen wohnen dort?« Die Umrisse einer abwegigen Vision nahmen in seinem Denken Gestalt an. Er sah sich an der Spitze einer gewaltigen Armee aus Goblins und Riesen, die unaufhaltsam und unwiderstehlich über die Ebene fegte.

Wie er die Menschen zum Zittern bringen würde!

Er legte sich auf ein weiches Kissen zurück und rief nach seinem neuen Haremsmädchen. Er hatte ein anderes Spiel im Sinn, das ihm in einem seltsamen Traum erschienen war. Bei diesem Spiel mußte sie betteln und wimmern und schließlich sterben. Der Zauberer war fest entschlossen, bald einmal über die Möglichkeit einer Herrschaft über Zehn-Städte nachzudenken. Aber es bestand kein Grund zur Eile; er hatte viel Zeit. Und die Goblins würden jederzeit ein neues Spielzeug für ihn finden.

Auch Crenshinibon schien zufrieden zu sein. Er hatte den Keim in Kessells Bewußtsein gepflanzt, einen Keim, von dem er wußte, daß er zu einem Eroberungsplan reifen würde. Aber wie für Kessell gab es für ihn keinen Grund zur Eile.

Der Gesprungene Kristall hatte zehntausend Jahre auf seine

Rückkehr ins Leben gewartet und darauf, die Flamme der Macht wieder aufflackern zu sehen. Er konnte noch etwas länger warten.

Kein Junge mehr

Regis räkelte sich träge an seinem Lieblingsbaum und gähnte herzhaft. Die Grübchen in seinen Pausbacken leuchteten in einem hellen Sonnenstrahl, der irgendwie seinen Weg durch die dichten Zweige gefunden hatte. Er hatte die Angel neben sich befestigt und ausgeworfen, aber an dem Haken war schon lange kein Köder mehr. Regis fing selten einen Fisch, dafür brüstete er sich aber damit, niemals mehr als einen Wurm verschwendet zu haben.

Seit seiner Rückkehr nach Waldheim kam er jeden Tag hierher. Die Winterzeit verbrachte er jetzt immer in Bryn Shander in der Gesellschaft seines guten Freundes Cassius. Die Stadt auf dem Hügel hielt einem Vergleich mit Calimhafen zwar nicht stand, aber in ganz Eiswindtal kam der Palast ihres Sprechers dem am nächsten, was man als Luxus bezeichnen konnte. Regis fand es klug von sich, daß er Cassius davon überzeugt hatte, er müßte ihn in den harten Wintermonaten zu sich einladen.

Eine kühle Brise wehte vom Maer Dualdon herüber und ließ den Halbling zufrieden aufseufzen. Es war bereits Mitte Juni, aber heute war der erste heiße Tag der kurzen Sommerzeit. Und Regis war entschlossen, das Beste daraus zu machen. Zum ersten Mal seit über einem Jahr war er vor der Mittagszeit draußen, und er hatte vor, hier zu bleiben und die warmen Sonnenstrahlen in jeden Zentimeter seines nackten Körpers eindringen zu lassen, bis die rote Glut des Sonnenuntergangs endgültig verschwunden war.

Ein wütender Schrei vom See erregte seine Aufmerksamkeit. Er hob den Kopf und öffnete halb ein Augenlid. Das erste, was er sah und was ihn äußerst zufrieden stimmte, war sein Bauch, der während der Winterzeit bemerkenswert dick geworden war. Von seinem Blickwinkel aus, beinahe flach auf dem Rücken liegend, konnte er außerdem nur seine Zehenspitzen sehen.

Mitten auf dem Wasser versuchten vier Schiffe, zwei aus Termalaine und zwei aus Targos, sich eine günstige Position zu verschaffen, und

fuhren mit abrupten Wendemanövern aneinander vorbei, während die Matrosen die Schiffe mit der Flagge der anderen Stadt verfluchten und nach ihnen spuckten. Seit der Schlacht von Bryn Shander vor fast fünf Jahren befanden sich die zwei Städte praktisch im Krieg. Wenn ihre Auseinandersetzungen auch eher mit Worten und Fäusten als mit Waffen ausgefochten wurden, war dennoch mehr als ein Schiff gegen die Felsen gerammt oder zum Strand ins seichte Wasser getrieben worden.

Regis zuckte hilflos die Schultern und ließ den Kopf wieder auf seine zusammengefaltete Weste sinken. In den wenigen Jahren hatte sich in Zehn-Städte nicht viel verändert. Regis und einige andere Sprecher hatten nach der Schlacht trotz der hitzigen Auseinandersetzung zwischen Kemp aus Targos und Agorwal aus Termalaine wegen des Dunkelelfen hohe Hoffnungen auf eine vereinigte Gemeinde genährt.

Aber auch bei den alten Rivalen am Ufer des anderen Sees war die Zeit des guten Willens nur kurz gewesen. Der Burgfrieden zwischen Caer-Dineval und Caer-König hatte nur so lange gewährt, bis ein Schiff aus Caer-Dineval einen wertvollen, fast zwei Meter großen Fisch an einer Stelle im Lac Dinneshere gefangen hatte, die Caer-König der anderen Stadt als Ausgleich für den Nachteil durch Osthafens vergrößerte Flotte abgetreten hatte.

Schließlich hatten Gutanger und Dougans Bucht, die normalerweise bescheidenen und sehr auf ihre Unabhängigkeit bedachten Städte am Rotwassersee, dem südlichsten See, von Bryn Shander und Termalaine kühn Entschädigung verlangt. Sie hatten bei der Schlacht an den Hängen von Bryn Shander sehr viele Todesopfer zu beklagen gehabt, obwohl sie die Auseinandersetzung nicht als ihre eigene Angelegenheit betrachtet hatten, und waren der Meinung, daß die zwei Städte, die den größten Vorteil aus der vereinigten Anstrengung gezogen hatten, zur Kasse gebeten werden sollten. Die nördlich gelegenen Städte widersprachen natürlich dieser Forderung.

Und so war die Lektion über die Vorteile eines Bündnisses folgenlos verhallt. Die zehn Gemeinden waren gespalten wie eh und je.

Doch die Stadt, die von der Schlacht den größten Vorteil hatte, war

eigentlich Waldheim. Die Bevölkerungszahl von Zehn-Städte als Ganzem blieb unverändert. Viele Glücksritter und gesuchte Verbrecher ließen sich hier weiterhin nieder, aber etwa gleichviel waren getötet worden oder kehrten, eingeschüchtert angesichts dieser brutalen Lebensbedingungen, in den freundlicheren Süden zurück.

Waldheim dagegen hatte einen beachtlichen Zuwachs erhalten. Das Maer Dualdon mit seiner gleichbleibenden Ausbeute an Knöchelkopfforellen blieb der ertragsreichste der drei Seen. Und in Anbetracht der Auseinandersetzungen zwischen Termalaine und Targos und des bedenklichen Standortes von Bremen, das an den Ufern des unberechenbaren und häufig von Überschwemmungen heimgesuchten Fluß Shaengarne lag, schien Waldheim die größte Anziehungskraft der vier Städte zu haben. Um Neuankömmlinge anzulocken, hatten die Bewohner von Waldheim sogar einen Werbefeldzug begonnen, in dem ihre kleine Gemeinde als »das Heim des Halbling-Helden« und als der einzige Ort in einem Umkreis von hundert Meilen mit schattenspendenden Bäumen gepriesen wurde.

Kurz nach der Schlacht hatte Regis sein Amt als Sprecher aufgegeben. Diese Entscheidung war in gegenseitigem Einvernehmen zwischen ihm und den Bewohnern erfolgt. In Anbetracht der Tatsache, daß Waldheim größere Berühmtheit erlangt hatte und seinen Ruf als Schmelztiegel für Ganoven abschütteln wollte, brauchte die Stadt einen energischen Sprecher, der sie auf der Ratsversammlung gut vertrat. Und Regis wollte einfach nicht mehr mit solcher Verantwortung belastet sein.

Natürlich hatte er einen Weg gefunden, seinen Ruhm gewinnbringend umzusetzen. Jeder neue Siedler in der Stadt mußte für das Recht, Waldheims Flagge zu hissen, einen Anteil aus seinen ersten Fängen abgeben, und Regis hatte den neuen Sprecher und die anderen Führer der Stadt überzeugt, daß ein Teil dieser Gebühren ihm zustand, da schließlich sein Name zum Anwerben neuer Siedler benutzt wurde.

Der Halbling lächelte jedesmal breit, wenn er über sein Glück nachdachte. Er verbrachte seine Zeit in Ruhe und Frieden, kam und ging, wann es ihm gefiel, und lag meistens einfach nur im Moos an

seinem Lieblingsbaum, warf einmal die Angelleine ins Wasser und ließ den Tag an sich vorüberziehen.

In seinem Leben hatte sich eine angenehme Wende vollzogen, und die einzige Arbeit, mit der er sich noch beschäftigte, war die Schnitzerei. Seine Werke waren jetzt zehnmal so teuer wie früher. Diese Preissteigerung war teilweise auf seine Berühmtheit zurückzuführen, aber überwiegend darauf, daß er einige Kunstkenner, die Bryn Shander besucht hatten, überzeugen konnte, daß sein einzigartiger Stil und Schnitt seinen Schnitzereien einen besonderen hohen künstlerischen und ästhetischen Wert verlieh.

Regis griff nach dem Rubinanhänger, der auf seiner nackten Brust lag. Es sah aus, als könnte er in diesen Zeiten fast jeden von fast allem »überzeugen«.

Der Hammer fuhr laut schallend auf das glühende Metall hinab. Funken schlugen in einem feuerroten Bogen von dem Amboß hoch und erloschen in der düsteren Steinkammer. Der schwere Hammer wurde von einem riesigen, muskulösen Arm immer wieder mühelos geschwungen.

In der kleinen, heißen Kammer trug der Schmied nur eine Hose und eine Lederschürze, die er sich um die Hüfte gebunden hatte. Der Ruß hatte sich in die Furchen an seinen breiten, muskulösen Schultern und seiner Brust gelegt, und sein schweißnasser Körper glänzte in der orangenen Glut des Schmiedefeuers. Seine Bewegungen waren von einer solchen rhythmischen, unermüdlichen Leichtigkeit, daß sie beinahe übernatürlich wirkten, als wäre er der Gott, der die Welt in der Zeit vor den Sterblichen erschaffen hatte.

Ein anerkennendes Lächeln breitete sich auf seinem Gesicht aus, als er spürte, wie das unnachgiebige Eisen unter der Wucht seiner Hammerschläge schließlich nachgab. Niemals zuvor hatte er so viel Widerstand bei einem Metall erlebt; es stellte seine Kraft bis an ihre Grenzen auf die Probe, und er spürte einen Schauer, der erregend war wie der Nervenkitzel in der Schlacht, wenn er sich zu guter Letzt als der Stärkere erwies.

»Bruenor wird sich freuen.«

Wulfgar hielt einen Augenblick inne und dachte über die eigentliche Bedeutung dieses Gedankens nach. Ihm fielen die ersten Tage in den Minen der Zwerge wieder ein, und er mußte lächeln. Was für ein dickköpfiger, zorniger Jugendlicher er gewesen war, den ein mürrischer Zwerg um sein Recht betrogen hatte, auf dem Feld der Ehre zu sterben, der noch dazu sein ungebetenes Mitleid als ein »gutes Geschäft« rechtfertigte.

Das war jetzt sein fünfter und letzter Frühling, den er bei den Zwergen in den Tunneln zu verbringen hatte, die so niedrig waren, daß er sich ständig bücken mußte. Er sehnte sich nach der Freiheit der offenen Tundra, wo er die Arme zu der warmen Sonne und der so unfaßbaren Anziehungskraft des Mondes emporstrecken konnte. Oder wo er mit ausgestreckten Beinen flach auf dem Rücken liegen konnte, während ihn der unablässig wehende Wind mit seiner schneidenden Kälte kitzelte und die kristallklaren Sterne seinen Geist mit geheimnisvollen Visionen von unbekannten Horizonten erfüllten.

Aber trotz aller Unbequemlichkeiten mußte Wulfgar zugeben, daß er die heiße Luft und den ständigen Lärm in den Zwergenhallen vermissen würde. Im ersten Jahr seiner Knechtschaft hatte er an dem grausamen Gesetz seines Volkes, das Gefangennahme als Schande betrachtete, festgehalten und das Lied an Tempus wie eine Litanei der Stärke aufgesagt, um sich vor dem Einfluß der schwächlichen, zivilisierten Südländer zu schützen.

Doch Bruenor war so hart wie das Metall, das er bearbeitete. Zwar bekundete er offen seine Abneigung gegen jeden Kampf, aber er schwang seine Axt, die unzählige Kerben zierte, mit einer tödlichen Genauigkeit, die einen Oger niederstrecken würde. Und dennoch tat er diese Hiebe mit einem Achselzucken ab.

In den ersten Tagen ihrer Bekanntschaft war der Zwerg für Wulfgar ein Rätsel gewesen. Der junge Barbar war gezwungen, Bruenor ein gewissen Maß an Achtung entgegenzubringen, denn er hatte ihn auf dem Feld der Ehre übertroffen. Obwohl ihre Beziehung zueinander sich eindeutig auf Feindschaft begründete, hatte Wulfgar in den

Augen des Zwerges eine echte und tiefe Zuneigung erkennen können, die ihn verwirrte. Er und sein Volk waren zum Morden und Plündern nach Zehn-Städte gekommen, und Bruenor verhielt sich eigentlich eher wie ein strenger Vater als wie ein gefühlloser Sklavenhalter. Dennoch erinnerte Bruenor Wulfgar stets an seine Stellung in den Minen, indem er mürrisch und beleidigend war und ihm niedrige und zuweilen erniedrigende Arbeiten übertrug.

Im Laufe der langen Monate hatte sich Wulfgars Zorn schließlich gelegt. Er nahm seine Strafe mit Gleichmut hin und gehorchte Bruenors Befehlen gehorsam und ohne zu murren. Und allmählich verbesserten sich seine Bedingungen.

Bruenor hatte ihn zuerst gelehrt, sich in der Schmiede zurechtzufinden, und später, das Metall zu feinen Waffen und Geräten zu verarbeiten. Eines Tages schließlich, Wulfgar würde ihn nie vergessen, hatte er eine eigene Schmiede und einen eigenen Amboß erhalten, so daß er für sich allein und unbewacht arbeiten konnte — wenn auch Bruenor häufig den Kopf in die Kammer steckte, um über einen ungenauen Schlag zu schimpfen oder einen guten Ratschlag zu geben.

Doch mehr als dieser Grad an Freiheit hatte der eigene Arbeitsplatz Wulfgars Stolz wiederhergestellt. Seitdem er zum ersten Mal jenen Schmiedehammer gehoben hatte, den er jetzt sein eigen nennen konnte, war der überlegene Gleichmut eines Sklaven dem Eifer und der peinlich genauen Hingabe eines echten Handwerkers gewichen. Der Barbar ertappte sich dabei, daß er sich über den kleinsten Riß ärgerte und manchmal ein ganzes Teil überarbeitete, um eine kleine Unvollkommenheit zu beheben. Er war über diesen Wandel in seinem Denken selber erfreut und sah darin eine Eigenschaft, die ihm in Zukunft sehr nützlich sein konnte, wenn er auch nicht genau wußte wie.

Bruenor nannte es »Charakter«.

Die Arbeit machte sich auch sonst bezahlt. Durch die schwere Arbeit, Stein zu hauen und Metall zu hämmern, waren die Muskeln des Barbaren gut trainiert worden, und die schlaksige Figur seiner Jugend hatte sich in einen gehärteten Körper von unvergleichlicher Stärke

verwandelt. Und er verfügte über große Ausdauer, denn durch das Tempo der unermüdlichen Zwerge war sein Herz gestärkt worden, und seine Lungen hatten sich erweitert.

Wulfgar biß sich vor Scham auf die Lippen, als er sich wieder einmal lebhaft an seinen ersten Gedanken nach der Schlacht von Bryn Shander erinnerte. Damals hatte er geschworen, an Bruenor blutige Rache zu nehmen, sobald er erst die Zeit seiner Knechtschaft hinter sich gebracht hätte. Jetzt mußte er zu seiner Verwunderung feststellen, daß er unter der Leitung von Bruenor Heldenhammer ein besserer Mensch geworden war, und der bloße Gedanke, eine Waffe gegen den Zwerg zu erheben, stieß ihn ab.

In diesem Gefühlsüberschwang setzte er zu einer neuen Bewegung an und schlug mit dem Hammer auf das unglaublich zähe Eisen. Entschlossen bearbeitete er es, bis es schließlich Ähnlichkeit mit einer Klinge erhielt. Es würde ein sehr schönes Schwert werden.

Bruenor würde sich freuen.

Die Schatten werden länger

Torga, der Ork, musterte Grock, den Goblin, mit unverhohlener Verachtung. Soweit die Angehörigen beider Rassen zurückdenken konnten, hatten sie im Krieg gelegen. Sie teilten sich ein Tal im Grat der Welt und kämpften um Boden und Nahrung mit einer Brutalität, wie sie für diese kriegswütigen Rassen bezeichnend war.

Und jetzt standen sie sich gegenüber, ohne ihre Waffen gezogen zu haben, denn sie wurden von einer Kraft zu diesem Ort gezwungen, die stärker war als ihr gegenseitiger Haß. An jedem anderen Ort und zu jeder anderen Zeit hätten sie sich unverzüglich einen wilden und erbitterten Kampf geliefert. Aber jetzt mußten sie sich mit müßigen Drohungen und gefährlichen Blicken begnügen, denn ihnen war befohlen worden, ihre Auseinandersetzungen beizulegen.

Torga und Grock drehten sich um und gingen Seite an Seite in jenes Gebäude, in dem sich der Mann befand, der ihr Herr werden sollte.

Sie betraten Cryshal-Tirith und erwiesen Akar Kessell ihre Referenz.

Noch zwei Stämme hatten sich seinem anwachsenden Heer angeschlossen. Um seinen Turm flatterten die Banner von unzähligen Goblinsgruppen: von den Goblins vom Stamm der Gewundenen Speere, den Schlitzer-Orks, den Orks vom Stamm der Abgeschnittenen Zunge und vielen anderen, und alle waren gekommen, um dem Herrn zu dienen. Kessell hatte sogar eine große Sippe von Ogern, eine Handvoll Trolle und vierzig bössartige Verbeeg für sich gewinnen können. Sie waren zwar die kleinsten Riesen, aber trotzdem eben Riesen.

Aber die Krönung seiner Bemühungen war, daß eine Gruppe von Frostriesen einfach hereinspaziert war und den Wunsch geäußert hatte, dem Herrn des Crenshinibon zu dienen.

Kessell war mit seinem Leben in Cryshal-Tirith recht zufrieden gewesen, und der erste Goblinstamm, den er sich unterworfen hatte,

hatte sich gehorsam all seinen Launen gebeugt. Die Goblins waren sogar in der Lage gewesen, Handelskarawanen zu überfallen und den Zauberer mit ein paar menschlichen Frauen zu seinem Zeitvertreib zu versorgen.

Kessell führte ein angenehmes und leichtes Leben, genauso, wie er es liebte.

Doch Crenshinibon war damit nicht zufrieden. Sein Machthunger war unersättlich. Für kurze Zeit konnte er sich mit kleinen Happen begnügen, aber dann verlangte er von seinem Herrn, daß dieser sich auf größere Eroberungen einließ. Er würde sich Kessell nicht offen widersetzen, denn wenn sie auch ständig im Streit lagen, wer den stärkeren Willen hatte, stand Kessell letztendlich die oberste Entscheidungsgewalt zu. In dem kleinen Gesprungenen Kristall steckte eine unglaubliche Kraft, aber ohne einen Herrn glich er einem Schwert, das in einer Scheide steckt, ohne daß eine Hand es ziehen kann. Aus diesem Grund setzte Crenshinibon seinen Willen durch, indem er den Zauberer beeinflusste und ihm in seinen Träumen Bilder von Eroberungen einflößte. So zeigte er ihm Möglichkeiten der Macht auf. Er versuchte den einstigen stotternden Lehrling mit einem Lockmittel zu ködern, dem er nicht widerstehen konnte — Respektsbekundungen.

Kessell, für den die ehrgeizigen Zauberer in Luskan stets nur Verachtung übrig hatten — und offenbar alle anderen auch —, fiel diesem Lockmittel leicht zum Opfer. Er, der neben den Stiefeln der wichtigen Persönlichkeiten im Schmutz gelegen hatte, sehnte sich nach einer Gelegenheit, die Rollen zu tauschen.

Und jetzt bot sich ihm die Möglichkeit, seine Träume Wirklichkeit werden zu lassen, wie Crenshinibon ihm häufig versicherte. Mit dem Relikt dicht an seinem Herzen konnte er Eroberer werden und Menschen, selbst die Zauberer im Hauptturm, durch die bloße Erwähnung seines Namens zum Zittern bringen.

Aber er mußte geduldig bleiben. Einige Jahre hatte er damit verbracht, sich darin zu üben, erst über einen und dann gleichzeitig über einen zweiten Goblinstamm zu herrschen. Doch die Aufgabe, Dutzende von Stämmen trotz ihrer Feindschaft zueinander in

gemeinsamer Knechtschaft zusammenzuführen, stellte eine weit größere Herausforderung dar. Er konnte immer nur einen Stamm zu sich rufen, und erst wenn er sichergestellt hatte, daß dieser sich ihm völlig unterworfen hatte, wagte er es, die nächste Gruppe kommen zu lassen.

Aber es gelang, und diesmal hatte er sogar zwei feindlich gesonnene Stämme gleichzeitig zu sich gerufen, und alles war hervorragend abgelaufen. Als Torga und Grock Cryshal-Tirith betraten, hatten beide eine Möglichkeit gesucht, den anderen zu töten, ohne den Zorn des Zauberers zu erregen. Doch als sie später nach einer kurzen Unterhaltung mit Kessell den Turm wieder verließen, plauderten sie wie alte Freunde über ihre ruhmreichen Schlachten in der Armee von Akar Kessell.

Kessell räkelte sich in seinen Kissen und überdachte sein Glück. Seine Armee nahm allmählich wirklich Gestalt an. Frostriesen dienten ihm als Befehlshaber, Oger als Wachen, Verbeeg als vernichtende Streitkraft und entsetzliche, furchteinflößende Trolle als Leibwächter. Und nach seiner Schätzung standen ihm zehntausend fanatisch ergebene Goblinsoldaten zur Verfügung, um seinen Wunsch nach Vernichtung zu verwirklichen.

»Akar Kessell!« schrie er plötzlich dem Haremsmädchen zu, das seine Hände mit den langen Fingernägeln pflegte, während er nachdenklich dasaß. Aber der Geist des Mädchens war schon vor langer Zeit von Crenshinibon zerstört worden. »Ruhm und Ehre für den Tyrannen vom Eiswindtal!«

Weit entfernt von den gefrorenen Steppen hatten die Menschen in den zivilisierten Ländern des Südens mehr Zeit für Muße und nachdenkliche Betrachtungen. Nicht jede Tätigkeit wurde dort von reiner Notwendigkeit bestimmt, und so waren Zauberer und Möchtegernzauberer weniger außergewöhnlich. Die wahren Magier, lebenslange Schüler der geheimen Künste, übten ihren Beruf mit gebührendem Respekt vor der Magie aus und waren sich stets der möglichen Folgen ihrer Zaubersprüche bewußt.

Falls sie nicht von der Begierde der Macht verzehrt wurden, was dann jedoch höchst gefährlich wurde, führten sie ihre Experimente mit Vorsicht durch und lösten selten Unheil aus.

Die Möchtegernzauberer dagegen, die irgendwie zu irgendeinem magischen Können gekommen waren, ob sie nun eine Schriftrolle, das Zauberbuch eines Meisters oder ein Relikt gefunden hatten, verursachten häufig verheerende Katastrophen.

In jener Nacht trat in einem Land tausend Meilen von Akar Kessell und Crenshinibon entfernt genau dieser Fall ein. Ein Zauberlehrling, ein junger Mann, der seinem Meister seine Begabung bewiesen hatte, war zufällig in den Besitz der Darstellung eines mächtigen magischen Kreises gekommen und hatte daraufhin einen Beschwörungszauber gesucht und gefunden. Angelockt von der Aussicht auf Macht, gelang es dem Lehrling, aus den privaten Aufzeichnungen seines Meisters den wahren Namen eines Tanar-Ri zu erfahren.

Für die Schwarze Magie, die Kunst, böse Geister von anderen Ebenen zu beschwören und sie zu versklaven, zeigte dieser junge Mann eine besondere Vorliebe. Sein Meister hatte ihm erlaubt, Winzlinge und Schatten durch ein magisches Portal treten zu lassen. Es waren Experimente gewesen, die er sehr genau beobachtet hatte, denn er hatte die Hoffnung gehegt, die möglichen Gefahren dieser Kunst aufzuzeigen und den Lektionen Eindringlichkeit zu verleihen. Doch diese Vorführungen hatten leider nur mit sich gebracht, daß das Interesse des jungen Mannes an der schwarzen Kunst gesteigert wurde. Er hatte seinen Meister angefleht, es mit einem richtigen Tanar-Ri versuchen zu dürfen, aber der Zauberer wußte, daß der Lehrling für diese Prüfung noch nicht bereit war.

Der Lehrling jedoch war anderer Meinung.

Noch am gleichen Tag hatte er den Kreis vollständig beschriftet. So zufrieden war er mit seiner Arbeit, daß er nicht einmal einen zusätzlichen Tag aufwandte (einige Zauberer nahmen sich dafür eine ganze Woche Zeit), um die Runen und Symbole zu überprüfen oder den Kreis erst einmal mit einer niedrigeren Wesenheit, beispielsweise einem Schatten, auszuprobieren.

Jetzt saß er in dem Kreis und hielt die Blicke auf das Feuer in der flachen Kohlenpfanne gerichtet, das als Tor zur Hölle dienen sollte. Mit einem selbstzufriedenen, übermäßig stolzen Lächeln rief der Möchtegernzauberer den Namen des Tanar-Ris.

Errtu, ein bedeutender Tanar-Ri von entsetzlichem Aussehen, hörte undeutlich, daß er von einer weit entfernten Ebene gerufen wurde. Eigentlich hätte das große Ungeheuer einen derart schwachen Ruf überhören können; der Beschwörer hatte auf keinen Fall genügend Kraft bewiesen, um den Tanar-Ri zum Gehorsam zu zwingen.

Doch Errtu freute sich über diesen schicksalhaften Ruf. Einige Jahre zuvor hatte er auf der materiellen Ebene eine besondere Kraft wahrgenommen, die ihn annehmen ließ, dass seine vor tausend Jahren begonnene Suche ihrem Höhepunkt zustrebte. Seitdem hatte er ungeduldig und gespannt auf einen Zauberer gewartet, der ihm einen Weg öffnen würde, die materielle Ebene zu betreten und Nachforschungen anzustellen.

Der junge Lehrling spürte, wie er in den hypnotischen Tanz des Feuers hineingezogen wurde. Das Feuer war inzwischen eine einzige Flamme und sah aus wie eine brennende Kerze, nur sehr viel größer, und diese eine Flamme bewegte sich aufreizend hin und her, hin und her.

Der Lehrling war so gebannt, daß er sich nicht einmal der wachsenden Heftigkeit des Feuers bewußt war. Die Flamme züngelte immer höher und flackerte immer schneller und durchlief das ganze Farbspektrum, bis sie schließlich bei der größten Hitze weiß wurde.

Hin und her. Hin und her.

Jetzt wurde sie noch schneller und heftiger und baute ihre Kraft auf, um der mächtigen Wesenheit entgegenzukommen, die auf der anderen Seite wartete.

Hin und her. Hin und her.

Der Lehrling schwitzte. Er wußte, daß der Zauber sein Vermögen überstieg, daß die Magie sich ihm entzogen hatte und ein eigenes Leben führte, daß er ihr gegenüber machtlos war und ihr keinen Einhalt gebieten konnte.

Hin und her. Hin und her.

Auf einmal sah er den dunklen Schatten in der Flamme, die riesigen Klauenhände und die ledernen, fledermausähnlichen Flügel. Und die Größe des Ungeheuers! Ein Riese, selbst nach den Maßstäben seiner eigenen Art.

»Errtu!« rief der junge Mann. Wie unter Zwang stieß er das Wort aus, wie es die Anforderungen des Zaubers verlangten. Er hatte den Namen in den Aufzeichnungen seines Meisters nicht richtig einordnen können, erkannte jetzt aber deutlich, daß er zu einem mächtigen Tanar-Ri gehörte, einem Ungeheuer, das in der Hierarchie der Hölle direkt unter den Dämonenfürsten stand.

Hin und her. Hin und her.

Dann trat der groteske, affenähnliche Kopf mit der Hundeschnauze und den übergroßen Schneidezähnen eines Ebers in Erscheinung, und die riesigen, blutroten Augen blinzelten aus der Flamme. Der säuretriefende Geifer zischte, als er ins Feuer tropfte.

Hin und her. Hin und her.

Das Feuer wallte in einem letzten Aufbäumen der Kraft auf, und Errtu trat aus ihm heraus. Er hielt nicht eine Sekunde inne, um einen Gedanken an den verängstigten jungen Mann zu verschwenden, der so dumm gewesen war, seinen Namen aufzurufen. Langsam suchte er den magischen Kreis nach Hinweisen ab, die ihm Auskunft über den Grad seiner Macht geben konnten.

Dem Lehrling gelang es schließlich, sich zu fassen. Er hatte einen großen Tanar-Ri herbeigerufen! Diese Erkenntnis half ihm, sein Vertrauen in seine Fähigkeiten als Zauberer wiederherzustellen. »Bleib vor mir stehen!« befahl er, da er wußte, daß eine strenge Hand vonnöten war, wenn man eine Kreatur von den unteren Ebenen des Chaos beherrschen wollte.

Errtu setzte unbeeindruckt seinen Rundgang fort.

Der Lehrling wurde zornig. »Du wirst mir gehorchen!« schrie er. »Ich habe dich hergeholt, und ich habe den Schlüssel, dich zu martern! Du wirst meinen Befehlen gehorchen, und dann werde ich dich gnädigerweise zurück in deine scheußliche Welt entlassen! Jetzt aber bleib vor mir stehen!«

Der Lehrling war trotzig. Der Lehrling war stolz.

Aber Errtu fand einen Fehler in der Ausführung einer Rune, eine verhängnisvolle Unvollkommenheit in einem magischen Kreis, bei dem man es sich nicht leisten konnte, nicht ganz vollkommen zu sein.

Der Lehrling war tot.

Errtu spürte, daß das bekannte Gefühl der Kraft auf der materiellen Ebene tatsächlich ausgeprägter war, und er hatte keine Schwierigkeiten, die Richtung zu bestimmen, aus der ihre Ausstrahlung zu ihm drang. Mit seinen riesigen Flügeln schwebte er über den Städten der Menschen und verbreitete Panik, wo immer er erkannt wurde. Er unterbrach seine Reise jedoch nie, um das ausbrechende Chaos unter ihm auszukosten.

Schnurstracks wie ein Pfeil und mit höchster Geschwindigkeit flog Errtu über Seen und Berge und weite, verlassene Landstriche. Sein Ziel war die nördlichste Gebirgskette in den Reichen, der Grat der Welt. Dort war das uralte Relikt, nach dem er Jahrhunderte gesucht hatte.

Kessell war sich des Nahens des Tanar-Ris schon lange bewußt, bevor sich seine versammelten Soldaten voller Entsetzen vor dem herabsausenden Schatten der Dunkelheit zerstreuten. Crenshinibon hatte die Bewegungen dieser mächtigen Kreatur von den unteren Ebenen, die ihn seit unzähligen Jahrhunderten verfolgte, vorausgesehen und den Zauberer in Kenntnis gesetzt.

Aber Kessell machte sich keine Sorgen, denn er war überzeugt, daß er in seinem Turm auch mit einem mächtigeren Gegner als Errtu fertig werden würde. Und er war dem Tanar-Ri gegenüber in einer Hinsicht tatsächlich im Vorteil. Er war der rechtmäßige Herr über das Relikt. Es war auf ihn abgestimmt, und wie so viele andere magische Artefakte, die so alt waren wie die Welt selbst, konnte Crenshinibon seinem Besitzer nicht mit nackter Gewalt entrissen werden. Errtu wollte das Relikt besitzen, und darum konnte er es nicht wagen, sich

Kessell zu widersetzen und Crenshinibons Zorn zu entfachen.

Saurer Geifer troff ihm aus dem Maul, als er jenen Turm erblickte, der das Ebenbild des Kristalls war. »Wie viele Jahre!« brüllte er siegessicher. Errtu sah deutlich den Eingang, denn er war keine Kreatur der materiellen Ebene, und er trat sofort ein. Keiner von Kessells Goblins und nicht einmal ein Riese war zur Stelle, um ihn aufzuhalten.

Von seinen Trollen umgeben, erwartete der Zauberer Errtu im größten Raum von Cryshal-Tirith in der ersten Etage. Er wußte zwar, daß die Trolle gegen einen Tanar-Ri, der das Feuer beherrschte, wenig ausrichten konnten, aber er wollte sie dabei haben, um Stärke zu demonstrieren. Er wußte auch, daß er Errtu mit Leichtigkeit hätte wegschicken können, aber ihm war ein anderer Gedanke gekommen, der ihm wieder von dem Gesprungenen Kristall eingegeben worden war.

Der Tanar-Ri konnte ihm sehr nützlich sein.

Errtu blieb abrupt stehen, nachdem er durch den schmalen Eingang getreten und auf das Gefolge des Zauberers gestoßen war. Aufgrund des entlegenen Standortes des Turms war der Tanar-Ri davon ausgegangen, einen Ork oder vielleicht einen Riesen vorzufinden, der den Kristall hütete. Er hatte, vorgehabt, dessen schwerfälligen Besitzer einzuschüchtern und mit einem Trick dazu zu bringen, ihm das Relikt auszuhändigen. Doch der Anblick eines Menschen in Roben, der offenbar ein Magier war, brachte seine Pläne durcheinander.

»Ich grüße dich, mächtiger Tanar-Ri«, begann Kessell höflich und verneigte sich tief. »Willkommen in meinem bescheidenen Heim.«

Errtu knurrte zornig, während er vortrat. Ihn überwältigten Gefühle des Hasses und des Neides gegen diesen selbstgefälligen Menschen, und er vergaß, welche Nachteile es haben würde, wenn er den Besitzer von Crenshinibon umbrachte.

Der Gesprungene Kristall erinnerte den Tanar-Ri an die Folgen.

Plötzlich flackerte ein grelles Licht an den Mauern auf und schloß Errtu mit der schmerzhaften Helligkeit Dutzender Wüstensonnen ein. Der Tanar-Ri blieb stehen und schirmte seine empfindlichen Augen

ab. Kurz darauf verschwand das Licht wieder, aber Errtu wich nicht mehr von der Stelle.

Kessell lächelte gekünstelt. Das Relikt hatte ihn unterstützt. Vor Zuversicht strahlend, sprach er den Tanar-Ri erneut an. Diesmal klang seine Stimme streng. »Du bist gekommen, um mir dies wegzunehmen«, sagte er, griff in die Falten seiner Robe und holte den Kristall hervor. Errtu kniff die Augen zusammen. Sein Blick heftete sich fest auf den Gegenstand, nach dem er seit so langer Zeit strebte.

»Du kannst ihn nicht haben«, teilte ihm Kessell kategorisch mit und legte ihn wieder unter seine Robe zurück. »Er gehört rechtmäßig mir, denn ich habe ihn gefunden, und du hast keinen Anspruch auf ihn, den er akzeptieren würde!« Kessells törichter Stolz, dieser unheilvolle Makel seiner Persönlichkeit, der ihn schon oft in eine Tragödie getrieben hatte, wollte, daß er den Tanar-Ri weiter verspottete, der in dieser Situation hilflos war.

»Genug«, warnte ihn eine innere Stimme, die stumme Stimme, von der er zu vermuten begann, daß sie der empfindungsfähige Wille des Gesprungenen Kristalls war.

»Das ist nicht deine Angelegenheit«, schrie Kessell laut zurück. Errtu sah sich im Raum um und fragte sich, mit wem sich der Zauberer wohl unterhielt. Bestimmt hatten die Trolle ihm keine Beachtung geschenkt. Um sicherzugehen, dass kein unsichtbarer Mörder im Zimmer weilte, rief der Tanar-Ri verschiedene Entlarvungszauber auf.

»Du verspottest einen gefährlichen Feind«, mahnte ihn der Kristall wieder. »Ich habe dich vor dem Tanar-Ri beschützt. Aber du willst dich unbedingt mit einer Kreatur verfeinden, die sich als wertvoller Verbündeter erweisen könnte!«

Wie immer, wenn Crenshinibon sich dem Zauberer mitteilte, begann Kessell ungeahnte Möglichkeiten wahrzunehmen. Er entschied sich als Kompromiß für eine Übereinkunft, die für ihn und den Tanar-Ri gleichermaßen von Vorteil sein konnte.

Errtu wog seine mißliche Lage genau ab. Er konnte diesen unverschämten Menschen nicht umbringen, obwohl er es wahrhaftig genossen hätte. Aber daß er jetzt auf das Relikt verzichtete, nach dem er jahrhundertlang gesucht hatte, und auf seine Ebene

zurückkehrte, war keine annehmbare Lösung.

»Ich habe dir einen Vorschlag zu unterbreiten, einen Handel, der dich interessieren könnte«, begann Kessell lockend und wich dem finsternen Blick des Tanar-Ri aus, in dem reine Mordlust glühte. »Bleib an meiner Seite und diene mir als Befehlshaber meiner Armee! Unter deiner Führung wird sie mit der Unterstützung von Crenshinibon und Akar Kessell durch den Norden stürmen!«

»Dir dienen?« Errtu lachte. »Du hast keine Macht über mich, Mensch!«

»Du mußt es aus einem anderen Blickwinkel betrachten«, gab Kessell zurück. »Versteh es nicht als Dienst, sondern als Gelegenheit, an einem Feldzug teilzunehmen, der Zerstörung und Eroberung verspricht! Du genießt meinen größten Respekt, mächtiger Tanar-Ri. Ich würde mir nicht anmaßen, mich als deinen Meister zu bezeichnen.«

Crenshinibon hatte Kessell mit seinen unbewußten Einflüsterungen gute Anweisungen gegeben. Errtus Haltung änderte sich. Er war jetzt weniger bedrohlich und ließ erkennen, daß er den Vorschlag des Zauberers nicht uninteressant fand.

»Und denk doch mal an den Gewinn, den du eines Tages aus dieser Übereinkunft ziehen wirst«, fuhr Kessell fort. »Nach deinen Maßstäben leben wir Menschen nicht sehr lange. Wer wird dann den Gesprungenen Kristall an sich nehmen, wenn Akar Kessell nicht mehr da ist?«

Errtu lächelte böse und verbeugte sich vor dem Zauberer. »Wie könnte ich ein so großzügiges Angebot ablehnen?« krächzte der Tanar-Ri mit seiner entsetzlichen, unirdischen Stimme. »Sag mir, Zauberer, welche glorreichen Eroberungen auf unserem Weg liegen!«

Kessell hätte vor Freude am liebsten getanzt. Jetzt war seine Armee vollständig und einsatzbereit.

Er hatte seinen General.

Aegisfang

Schweißtropfen perlten Bruenor auf die Hand, als er den Schlüssel in das verstaubte Schloß der schweren Holztür steckte. Dies war der erste Schritt einer Prüfung, bei der er sein ganzes Können und seine ganze Erfahrung unter Beweis stellen mußte. Wie alle zwergischen Meisterschmiede hatte er seit Beginn seiner langen Ausbildung aufgeregt und ängstlich zugleich auf diesen Augenblick gewartet.

Er mußte der Tür, die in einen kleinen Raum führte, einen heftigen Tritt versetzen, um sie öffnen zu können. Das Holz knarrte widerspenstig, da es sich in den vielen Jahren, seit die Tür zum letzten Mal geöffnet worden war, verzogen hatte. Doch das beruhigte Bruenor, denn die Vorstellung, jemand könnte sich seine wertvollsten Schätze angesehen haben, hatte ihm Angst bereitet. Noch einmal blickte er in den dunklen Korridor, der in einem kaum benutzten Bereich der Zwergenhallen lag, und überzeugte sich, daß ihm niemand gefolgt war. Dann trat er in den Raum. Er hielt seine Fackel nach oben und brannte das herabhängende Spinngewebe ab.

In dem Raum stand nichts weiter als eine hölzerne, eisenbeschlagene Truhe. Zwei schwere Ketten mit einem großen Vorhängeschloß waren um sie geschlungen. Die Truhe war vollständig von Spinngewebe überzogen, und auf dem Deckel lag eine dicke Staubschicht. Noch ein gutes Zeichen, fand Bruenor. Zum letzten Mal sah er in den Korridor, dann schloß er so leise wie möglich die Holztür hinter sich.

Er kniete vor der Truhe nieder und legte die Fackel neben sich auf den Boden. Wieder wurde Spinngewebe von der Flamme erfaßt und blähte sich kurz in orangenem Licht auf, bevor es verbrannte. Bruenor holte einen kleinen Holzklotz aus seiner Gürteltasche und zog einen silbernen Schlüssel von einer Kette, die er um den Hals trug. Den Holzklotz hielt er ruhig vor sich hin und legte die Finger der einen Hand unter das Vorhängeschloß. Dann steckte er vorsichtig den Schlüssel in das Schloß.

Doch dann kam der komplizierte Teil. Während Bruenor langsam

den Schlüssel herumdrehte, lauschte er aufmerksam. Als er hörte, daß das Schloß entriegelt wurde, nahm er allen Mut zusammen und ließ schnell den Schlüssel los. Das schwere Schloß schwang auf und gab einen Hebel frei, der zwischen dem Schloß und der Truhe eingeklemmt worden war und unter Federdruck losschnellte. Ein kleiner Stachel schlug in den Holzklotz ein, und Bruenor atmete erleichtert auf. Obwohl er die Falle vor einem Jahrzehnt gestellt hatte, wußte er, daß das tödliche Gift der Tundra-Witwenmacherschlange immer noch wirksam war.

Seine ängstliche Anspannung wich im selben Augenblick ungeheurer Aufregung. Eilig entfernte er die Ketten von der Truhe und blies den Staub von dem Deckel. Er wollte ihn gerade hochheben, als er sich besann. Indem er sich an die Bedeutung jeder Handlung erinnerte, fand er zu seiner feierlichen Gelassenheit zurück.

Jemand, der auf diese Truhe stieß und die tödliche Falle überwand, würde die Schätze in ihr bejubeln. Ein silberner Kelch, ein Sack voll Gold und ein mit Juwelen besetzter, aber ansonsten schlecht gearbeiteter Dolch lagen zwischen vielen anderen, eher persönlichen und weniger wertvollen Gegenständen. Ein zerbeulter Helm, alte Stiefel und ähnliches würden bei einem Dieb wenig Anklang finden.

Doch alle diese Gegenstände dienten nur dazu, etwas anderes zu verdecken. Bruenor nahm sie heraus und warf sie achtlos auf den schmutzigen Boden.

Die schwere Truhe stand auf der Erde, und nichts ließ darauf schließen, daß noch mehr zu finden sei. Aber Bruenor hatte den Boden der Truhe herausgeschnitten und ihn so geschickt wieder eingesetzt, daß selbst ein gründlicher Dieb geschworen hätte, sie berührte mit diesem Boden die Erde. Der Zwerg stocherte in einem kleinen Astloch am Boden der Truhe herum und stieß seinen dicken Finger durch die Öffnung. Auch hier hatte sich das Holz über die Jahre verzogen, und Bruenor mußte heftig daran zerren. Endlich löste es sich mit einem so plötzlichen Ruck, daß Bruenor nach hinten stürzte. Doch sofort war er wieder an der Truhe und spähte über den Rand neugierig auf seine kostbarsten Schätze.

Ein Klotz reinstes Mithril, ein kleiner Lederbeutel, ein goldenes

Kästchen und ein silberner Schriftrollenbehälter, der an einem Ende mit einem Diamanten verziert war, lagen genauso da, wie Bruenor sie vor langer Zeit verstaubt hatte.

Bruenors Hände zitterten, und er mußte innehalten und sich mehrmals den Schweiß abwischen, als er die kostbaren Gegenstände aus der Truhe nahm. Den Mithrilblock legte er auf eine Decke, die er ausgebreitet hatte, und die restlichen Gegenstände packte er in seinen Tornister. Dann setzte er schnell den falschen Boden wieder ein, achtete darauf, dass das Astloch wieder genau in das Holz paßte, und legte die anderen Gegenstände zur Tarnung darüber. Er verkettete und verschloß die Truhe und ließ alles so zurück, wie er es vorgefunden hatte. Allerdings sah er jetzt keinen Grund mehr, es auf einen Unglücksfall ankommen zu lassen, und verzichtete auf die tödliche Falle.

Bruenor hatte sich eine Schmiede in einer verborgenen Nische am Fuß von Kelvins Steinhügel gebaut. Es war ein Ort der Einsamkeit. Diese Gegend am nördlichen Ende vom Zwergental, wo an der westlichen Seite des Berges Bremens-Paß in die offene Tundra übergang, während auf der östlichen Seite der Eiswindpaß verlief, wurde selten von jemandem aufgesucht. Zu seiner Überraschung stellte Bruenor fest, daß hier der Stein hart, rein und tief durchdrungen von der Kraft der Erde war und seinem kleinen Tempel gut dienen würde.

Wie immer näherte sich Bruenor diesem heiligen Ort mit gemessenen, ehrfürchtigen Schritten. Da er jetzt die Schätze seines Erbes bei sich trug, wanderten seine Gedanken unwillkürlich zurück in die Vergangenheit zur Mithril-Halle, zu der uralten Heimat seines Volkes und zu der Rede seines Vaters an dem Tag, als er seinen ersten Schmiedehammer erhalten hatte.

»Wenn du für das Handwerk besondere Begabung hast«, hatte sein Vater gesagt, »und das Glück hast, lange genug zu leben und die Kraft der Erde zu spüren, dann wirst du irgendwann einen besonderen Tag erleben. Unserem Volk wurde ein besonderer Segen erteilt. Einige würden es vielleicht eher als Fluch bezeichnen, daß einmal und nur einmal die besten unserer Schmiede eine Waffe ihrer Wahl herstellen

können, die alles andere, was sie jemals geschaffen haben, in den Schatten stellt. Gib acht auf diesen Tag, mein Sohn, denn du wirst einen großen Teil von dir in diese Waffe legen. In deinem ganzen Leben wirst du niemals wieder diese Vollkommenheit erreichen. Wisse auch, daß deine Sehnsucht, die in jedem Handwerker steckt und den Schwung deines Hammers antreibt, sich nach diesem Werk stark vermindern wird. Nach diesem Tag stehst du vielleicht vor einem sinnlos gewordenen Leben, aber wenn du gut bist, was in Anbetracht deiner Abstammungslinie sicher der Fall sein wird, wirst du eine legendäre Waffe herstellen, die auch dann noch bestehen wird, wenn deine Knochen längst zu Staub zerfallen sind.«

Bruenors Vater, der gleich zu Beginn der Dunkelheit umkam, von der die Mithril-Halle heimgesucht wurde, hatte nicht lange genug gelebt, um seinen besonderen Tag zu erleben. Aber wenn es ihm möglich gewesen wäre, hätte er sicher einige der Gegenstände, die Bruenor jetzt bei sich trug, verwendet. Der Zwerg sah keine Respektlosigkeit darin, die Schätze jetzt für sich zu nutzen, denn er wußte, daß er eine Waffe schmieden würde, auf die der Geist seines Vaters stolz sein würde.

Bruenors Tag war gekommen.

Das Bild eines zweiköpfigen Hammers, der in dem Mithrilklotz verborgen war, war Bruenor einige Tage zuvor im Traum erschienen. Der Zwerg hatte das Zeichen sofort verstanden und wußte, daß er schnell handeln mußte, um in der Nacht der Macht, die immer näher heranrückte, alles vorbereitet zu haben. Der Mond stand bereits groß und hell am Himmel, und in der Nacht der Sonnenwende, in der der Übergang der Jahreszeiten vollzogen wurde und die Luft vor Magie knisterte, würde er seine volle Größe erreicht haben. Der Vollmond würde die Magie in jener Nacht noch verstärken, und Bruenor war überzeugt, daß die Wirkung gewaltig werden würde, wenn er den Zauberspruch der Kraft aussprach.

Der Zwerg hatte noch viel zu erledigen, wenn er vorbereitet sein wollte. Seine Arbeit hatte mit dem Bau der kleinen Schmiede

begonnen. Das war der einfache Teil gewesen, und er war sehr planvoll vorgegangen und hatte versucht, sich darauf zu konzentrieren und seine Gedanken nicht von der Vorfreude darauf, die Waffe zu schmieden, abschweifen zu lassen.

Jetzt war der Augenblick gekommen, auf den er gewartet hatte. Er zog den schweren Mithrilklotz aus dem Tornister und spürte die Reinheit und Kraft des Metalls. Zuvor hatte er schon ähnliche Klötze in der Hand gehalten. Doch plötzlich wurde er unsicher und starrte auf das silberne Metall.

Eine Zeitlang blieb es ein eckiger Klotz. Dann schienen seine Kanten rund zu werden, und dem Zwerg erschien das Bild des wunderbaren Kriegshammers immer deutlicher vor seinem inneren Auge. Sein Herz pochte, und er atmete heftig.

Seine Vision hatte ihn nicht getrogen.

Er zündete das Schmiedefeuer an und machte sich unverzüglich an die Arbeit. Er arbeitete die Nacht durch, bis das Licht der Morgendämmerung den Bann aufhob, unter dem er stand. Er ging nur nach Hause, um den adamantenen Stab zu holen, den er für die Waffe aufbewahrt hatte, und kehrte wieder zur Schmiede zurück. Dort legte er sich schlafen. Doch nur wenig später schritt er nervös auf und ab und wartete auf die Abenddämmerung.

Kaum war das Tageslicht verblaßt, setzte Bruenor eifrig seine Arbeit fort. Unter seinen geübten Handgriffen ließ sich das Metall mühelos formen, und er wußte, daß der Hammerkopf fertig sein würde, bevor die Dämmerung ihn unterbrechen konnte. Wenn vor ihm auch noch stundenlange Arbeit lag, wallte in diesem Augenblick eine Woge des Stolzes in ihm auf. Er wußte, daß er seinen knappen Zeitplan einhalten konnte. Den adamantenen Griff würde er in der nächsten Nacht anbringen, und dann wäre alles bereit für den Zauber, den er bei Vollmond in der Nacht der Sommerwende werfen würde.

Die Eule sauste lautlos auf den kleinen Hasen hinab. Ihre Sinne waren geschärft und führten sie zu ihrem Opfer. Es war alles wie sonst auch, und das glücklose Tier war sich des nahenden Feindes nicht

einmal bewußt. Aber die Eule war seltsam erregt, und im letzten Augenblick ließ ihre Aufmerksamkeit sie im Stich. Selten verfehlte der große Vogel sein Ziel, aber diesmal flog er zu seinem Nest an der Felswand von Kelvins Steinhügel zurück, ohne eine Mahlzeit erbeutet zu haben.

Weit draußen in der Tundra saß ein einsamer Wolf ganz still da wie eine Statue. Er war unruhig, aber er wartete geduldig, bis der silberne, riesige Sommermond am ebenen Horizont hervorbrach. Erst als die lockende Scheibe vollständig am Himmel stand, stimmte er den uralten Gesang seiner Art an. Immer wieder wurde sein Ruf von anderen Wölfen und Geschöpfen der Nacht beantwortet, die die Kraft des Himmels anriefen.

Die Nacht der Sommersonnenwende, in der die Luft vor Magie knisterte und alle aufwühlte, hatte begonnen. Nur die Vernunftswesen wollten von ihrer Wirkung auf die Triebe aller Lebewesen nichts wissen.

In seinem aufgerüttelten Zustand nahm Bruenor die Magie deutlich wahr. Aber ganz in Anspruch genommen von dem Höhepunkt seiner Lebensaufgabe, hatte er an Ruhe und Konzentration gewonnen, und seine Hände zitterten nicht, als er den Deckel des goldenen Kästchens öffnete.

Vor ihm lag auf dem Amboß der große Kriegshammer. Es war Bruenors bestes Stück, und schon jetzt war er gewaltig und wunderschön, obwohl die feinen Runen und der Gesang noch fehlten, mit denen er eine Waffe mit besonderer Macht werden würde.

Feierlich nahm Bruenor den kleinen silbernen Hammer und den Meißel aus dem Kästchen und stellte sich vor den Kriegshammer. Da er wußte, daß ihm für diese schwierige Arbeit wenig Zeit blieb, zögerte er nicht, sondern legte den Meißel an das Mithril und schlug mit dem Hammer kräftig daran. Die reinen Metalle gaben einen hellen, klaren Klang von sich, und dem Zwerg, der in dieser Nacht besonders empfänglich dafür war, liefen kalte Schauer den Rücken hinunter. Im Grunde seines Herzens wußte er, daß alle Bedingungen erfüllt worden waren, und wieder erschauerte er, als er an das

Ergebnis dieser nächtlichen Arbeit dachte.

Er sah nicht die dunklen Augen, die ihn von einem nahen Gebirgskamm aufmerksam beobachteten.

Bruenor brauchte für die ersten Zeichen keine Vorlage. Diese Symbole waren in seinem Herzen und seiner Seele tief eingegraben. Auf der einen Seite des einen Hammerkopfes meißelte er den Hammer und den Amboß von Moradin, dem Seelenschmied, und auf der gegenüberliegenden Seite des zweiten Kopfes die gekreuzten Äxte von Clanggedon, dem Kriegsgott der Zwerge. Dann ergriff er den silbernen Schriftrollenbehälter und entfernte behutsam den Diamantdeckel.

Vor Erleichterung seufzte er auf, als er feststellte, daß das Pergament die Jahrzehnte überdauert hatte. Er wischte sich den Schweiß von den Händen, nahm die Schriftrolle heraus, breitete sie langsam aus und legte sie auf die leere Fläche des Ambosses. Zuerst schien der Pergamentbogen unbeschrieben zu sein, aber allmählich lockten die Strahlen des Vollmonds die Symbole hervor, und die geheimen Runen der Kraft wurden sichtbar.

Diese Runen waren Bruenors Erbe, und obwohl er sie niemals zuvor gesehen hatte, kamen ihm die geheimen Linien und Kurven wohltuend vertraut vor. Zuversicht erfüllte ihn, und seine Hand wurde ruhig. Der Zwerg legte den silbernen Meißel zwischen den Symbolen der zwei Götter an und begann, die geheimen Runen auf den Kriegshammer zu meißeln. Er spürte, wie ihre Magie von dem Pergament durch ihn auf die Waffe übergang, und er sah erstaunt, daß jede Rune von der Schriftrolle verschwand, sobald er sie in das Mithril eingegraben hatte. Die Zeit hatte für ihn keine Bedeutung mehr, so tief war er in seine Arbeit versunken. Doch schließlich fiel ihm auf, daß der Mond bereits seinen Höchststand überschritten hatte und wieder abnahm.

Doch die erste wahre Prüfung seines Könnens kam, als er über den Runen das Bergsymbol des Gottes Dumathoin, des Bewahrers der Geheimnisse, eingrub. Die Linien dieses Symbols richteten sich genau nach den Runen aus und verdeckten die geheimen Zeichen der Kraft.

Bruenor wußte, daß seine Arbeit fast vollendet war. Er nahm den

schweren Kriegshammer aus seiner Befestigung und holte den kleinen Lederbeutel hervor. Mehrmals musste er tief einatmen, um sich zu entspannen, denn jetzt folgte die letzte und entscheidende Prüfung seiner Kunst. Er löste die Kordel des Beutels und betrachtete bewundernd den Diamantstaub, der im weichen Mondlicht sanft schimmerte.

Auf dem Gebirgskamm spannte sich Drizzt Do'Urden vor Ungeduld, aber er achtete darauf, daß er die Konzentration seines Freundes nicht störte.

Bruenor beruhigte sich wieder. Plötzlich warf er den Beutel in die Luft, und der Inhalt wurde in die Nacht freigelassen. Er schleuderte den Beutel auf den Boden, ergriff mit beiden Händen den Kriegshammer und hob ihn hoch über den Kopf. Der Zwerg spürte, wie ihm seine Kraft entzogen wurde, während er die Worte der Kraft ausstieß. Aber erst nach Abschluß seiner Arbeit sollte er erfahren, wie gut er sie ausgeführt hatte. Der Erfolg seines Gesangs wurde von dem Grad der Vollkommenheit der eingemeißelten Zeichen bestimmt, denn während er die Runen in die Waffe eingegraben hatte, war ihre Kraft in sein Herz geströmt. Diese Kraft zog den magischen Staub zu der Waffe, und ihre Stärke konnte an der Menge schimmernden Diamantstaubs gemessen werden, die sie auffing.

Plötzlich wurde dem Zwerg schwarz vor Augen, alles drehte sich vor ihm, und er wußte nicht, was ihn eigentlich noch vom Sturz abhielt. Die verzehrende Kraft der Worte hatte sich seiner bemächtigt. Obwohl er sich dessen nicht bewußt war, kamen ihm die Worte automatisch von den Lippen und nahmen immer mehr von seiner Kraft. Endlich stürzte er, doch die Leere der Bewußtlosigkeit hatte ihn bereits überwältigt, bevor sein Kopf auf dem Boden aufschlug.

Drizzt wandte sich ab und sank an die Felswand zurück. Auch ihn hatte das Schauspiel erschöpft. Er wußte zwar nicht, ob sein Freund diese nächtliche Zerreißprobe überleben würde, aber trotzdem freute er sich für Bruenor. Denn er hatte mit dem Zwerg den Augenblick seines größten Erfolgs gefeiert, auch wenn Bruenor ihn verpaßt hatte. Denn in dem Mithrilkopf des Hammers war die Magie erwacht. Der Kopf hatte aufgeleuchtet und den Diamantstaub in sich aufgenommen.

Und nicht ein glitzerndes Staubkörnchen war Bruenors Ruf entgangen.

Das Geschenk

Wulfgar saß hoch oben an der nördlichen Flanke von Bruenors Berg. Er kannte das weite, felsige Tal, das sich unter ihm erstreckte, sehr gut und suchte aufmerksam nach einer Bewegung, die die Rückkehr des Zwerges ankündigen konnte. Der Barbar kam häufig hierher, wenn er mit seinen Gedanken und dem murmelnden Wind alleine sein wollte. Direkt vor ihm auf der anderen Seite des Tals der Zwerge lagen Kelvins Steinhügel und der nördliche Teil des Lac Dinneshere. Dazwischen erstreckte sich ein Flachland, das als Eiswindpaß bekannt war und in nordöstlicher Richtung zu der offenen Ebene führte.

Für den Barbaren war es der Paß, der zu seiner Heimat führte.

Bruenor hatte ihm erklärt, daß er für einige Tage verreisen würde, und anfangs war Wulfgar glücklich gewesen, von seinem ständigen Murren und seinen ewigen Nörgeleien wenigstens kurze Zeit verschont zu werden. Aber er mußte feststellen, daß seine Erleichterung nicht lange anhielt.

»Du machst dir Sorgen um ihn, nicht wahr«, hörte er hinter sich eine Stimme. Er brauchte sich nicht umzudrehen, um zu wissen, daß es Catti-brie war.

Er gab ihr keine Antwort, da er wußte, daß sie auf ihre Frage keine andere Antwort als Zustimmung zulassen und ihm nicht glauben würde, wenn er es abstritt.

»Er wird schon zurückkommen«, fuhr Catti-brie mit einem Achselzucken fort. »Bruenor ist hart wie Gebirgsstein, und in der Tundra gibt es nichts, was ihn aufhalten könnte.«

Schließlich drehte sich der junge Barbar um und sah das Mädchen an. Vor langer Zeit, nachdem sich endlich ein Vertrauensverhältnis zwischen ihnen entwickelt hatte, hatte der Zwerg dem jungen Barbaren seine »Tochter« vorgestellt, ein menschliches Mädchen im gleichen Alter wie Wulfgar.

Nach außen hin wirkte sie zwar ruhig, aber in ihr steckte ein Feuer und eine Leidenschaft, die Wulfgar bei Frauen nicht kannte.

Barbarinnen wurden so erzogen, daß sie ihre Gedanken und Meinungen für sich behielten, denn die waren nach den Maßstäben der Männer sowieso unerheblich. Wie Bruenor sagte Catti-brie dagegen alles, was sie auf dem Herzen hatte, und ließ keinen Zweifel darüber, wie sie über eine Situation dachte. In den Wortgefechten zwischen ihr und Wulfgar gab es kaum eine Pause, und sie waren häufig sehr hitzig, aber trotzdem war Wulfgar froh, einen Gefährten in seinem Alter zu haben, jemanden, der nicht von einem Podest der Lebenserfahrung auf ihn herabschaute.

Catti-brie hatte ihm durch das erste schwere Jahr seines Vertrages geholfen und ihn mit Respekt behandelt (obwohl sie selten der gleichen Meinung war wie er), als er keinen Respekt vor sich selber hatte. Wulfgar hatte sogar den Eindruck, daß sie indirekt etwas mit Bruenors Entscheidung zu tun hatte, daß er ihn unter seine Fittiche genommen hatte.

Sie war so alt wie er, doch in vielerlei Hinsicht schien sie viel älter zu sein. Sie verfügte über einen starken Realitätssinn, der ihr Temperament ausgeglichen hielt. Andererseits würde Catti-brie in vielem immer ein Kind bleiben, so wie sie wohl zeitlebens ihren hüpfenden Gang beibehielt. Dieses ungewöhnliche Zusammentreffen von Leidenschaft und Ruhe, Gelassenheit und zügelloser Freude faszinierte Wulfgar und brachte ihn immer wieder aus dem Gleichgewicht, wenn er sich mit ihr unterhielt.

Natürlich gab es auch noch andere Gefühle, die Wulfgar bedrängten, wenn er mit Catti-brie zusammen war. Sie war unbestritten schön, ihr dickes, kastanienbraunes Haar lockte sich über ihren Schultern, und ihre schwarzblauen, durchdringenden Augen ließen jeden Freier unter ihrem forschenden Blick erröten. Doch sie hatte auch etwas an sich, das über äußere Schönheit hinausging und Wulfgars Interesse weckte. Catti-brie war ein Problem für ihn, denn sie war eine junge Frau, die nicht der Rolle entsprach, auf die er sich in der Tundra eingestellt hatte. Er war sich nicht sicher, ob ihm ihre Unabhängigkeit gefiel. Aber er konnte nicht abstreiten, welche Anziehungskraft sie auf ihn hatte.

»Du bist oft hier oben, nicht wahr?« fragte Catti-brie. »Wonach suchst

du?«

Wulfgar zuckte die Achseln; eigentlich wußte er es selbst nicht genau.

»Nach deiner Heimat?«

»Danach und nach anderen Dingen, von denen eine Frau nichts versteht.«

Catti-brie ging lächelnd über die Beleidigung hinweg, die er ohne Absicht ausgesprochen hatte. »Dann sag es mir!« forderte sie ihn auf. In ihrer Stimme lag ein Hauch von Spott. »Vielleicht kann meine Unwissenheit eine neue Sichtweise auf diese Probleme eröffnen.« Sie hüpfte auf den Steinen entlang an dem Barbaren vorbei und nahm neben ihm auf dem Fenstervorsprung Platz.

Wulfgar bewunderte ihre anmutigen Bewegungen. Es gab nicht nur die merkwürdigen Gegensätzlichkeiten in ihrer Gefühlswelt, sondern auch ihr Körper war ein Rätsel. Catti-brie war groß, schlank und zierlich, aber da sie in den Höhlen der Zwerge aufgewachsen war, war sie harte und schwere Arbeit gewöhnt.

»Es geht um Abenteuer und einen Schwur, der nicht erfüllt wurde«, erklärte Wulfgar geheimnisvoll, vielleicht, um das junge Mädchen zu beeindrucken, aber wohl eher, um seine Meinung zu bestärken, wofür sich eine Frau interessieren sollte und wofür nicht.

»Ein Schwur, den du erfüllen willst«, folgerte Catti-brie, »sobald du die Gelegenheit dazu erhältst.«

Wulfgar nickte ernst. »Es ist mein Erbe. Diese Last wurde mir übertragen, als mein Vater getötet wurde. Der Tag wird kommen...« Seine Stimme verlor sich, und er sah wieder sehnsüchtig auf die leere, weite Tundra hinter Kelvins Steinhügel.

Catti-brie schüttelte den Kopf, und ihre kastanienbraunen Locken flogen ihr um die Schultern. Sie konnte genug hinter Wulfgars geheimnisvollen Worten erahnen, um zu wissen, daß er eine gefährliche, wahrscheinlich selbstmörderische Mission im Namen der Ehre im Sinn hatte. »Was dich antreibt, kann ich nicht sagen. Ich wünsche dir Glück bei deinem Abenteuer, aber wenn du es aus keinem besseren Grund unternehmen willst als dem, den du angeführt hast, verschwendest du dein Leben.«

»Was weiß eine Frau schon von Ehre?« gab Wulfgar wütend zurück.

Aber Catti-brie ließ sich nicht einschüchtern und steckte auch nicht zurück. »Was schon?« wiederholte sie. »Glaubst du wirklich, daß für alles, was du in deinen übergroßen Händen hältst, nie ein besserer Grund genannt werden kann als das, was dich unter deinen Hosen ziert?«

Wulfgar lief dunkelrot an und drehte sich um; er war unfähig, auf ihre Direktheit einzugehen.

»Außerdem«, fuhr Catti-brie fort, »kannst du über den Grund, weswegen du heute hier oben bist, sagen, was du willst. Ich weiß trotzdem, daß du dir vor allem Sorgen um Bruenor machst, und du hast das ja auch nicht abgestritten.«

»Du weißt nur, was du gerne wissen möchtest!«

»Du bist ihm sehr ähnlich«, wechselte Catti-brie abrupt das Thema und ging über Wulfgars Bemerkung hinweg. »Du bist dem Zwerg ähnlicher, als du jemals zugeben würdest!« Sie lachte. »Ihr beide seid dickköpfig und stolz, und keiner von euch würde die Gefühle zugeben, die er für den anderen empfindet. Mach es, wie du willst, Wulfgar von Eiswindtal. Mich kannst du ruhig anlügen, aber dich selbst... das ist etwas anderes!« Sie sprang von dem Fels hoch und hüpfte den Hang hinunter auf die Zwergenhöhlen zu.

Wulfgar sah ihr nach. Obwohl er auf sie wütend war, mußte er sie bewundern, wie sie sich in den Hüften wiegte und anmutig tänzelte. Er wollte nicht über den Grund seines Zorns auf Catti-brie nachdenken.

Denn er wußte, wenn er sich erst darüber Gedanken machte, würde er wie immer herausfinden, daß sie mit ihren Bemerkungen den wahren Punkt getroffen hatte.

Drizzt Do'Urden wachte gleichmütig zwei Tage über seinen bewußtlosen Freund. Wenn er auch noch so besorgt um Bruenor und neugierig auf den außergewöhnlichen Kriegshammer war, so hielt er doch einen respektvollen Abstand zu der geheimen Schmiede ein.

In der Morgendämmerung des dritten Tages rührte sich Bruenor

schließlich. Drizzt zog sich lautlos zurück; er nahm einen Weg, von dem er wußte, daß der Zwerg ihn hinuntergehen würde. Bald fand er eine kleine Lichtung und schlug eilig ein Lager auf.

Das Sonnenlicht erreichte Bruenor zuerst nur wie durch einen Schleier, und er brauchte einige Minuten, um sich in seiner Umgebung zurechtzufinden.

Dann fiel sein Blick auf den glänzenden und prächtigen Kriegshammer.

Schnell sah er sich nach Spuren von Diamantstaub um, aber nichts war auf den Boden gefallen. Und das steigerte seine Vorfreude nur noch. Wieder zitterte er, als er die herrliche Waffe hochhob, sie in den Händen drehte und ihr vollkommenes Gleichgewicht und ihre unglaubliche Kraft spürte. Er vergaß zu atmen, als er die Symbole der drei Götter in dem Mithril sah und darin den Diamantstaub, der sich durch Zauberkraft in ihre tief eingemeißelten Linien gelegt hatte. Unter dem Bann seiner Arbeit, die offensichtlich vollkommen war, verstand Bruenor auf einmal, warum sein Vater von einer Leere gesprochen hatte. Bruenor wußte, daß er niemals wieder diesen Grad an Kunstfertigkeit erreichen würde, und er fragte sich, ob er mit diesem Wissen überhaupt jemals wieder seinen Schmiedehammer heben konnte.

Während er versuchte, seine gemischten Gefühle unter Kontrolle zu bringen, legte er den silbernen Hammer und den Meißel in das goldene Kästchen zurück und verstaute die Schriftrolle in dem Behälter, obwohl auf dem Pergament wieder nichts zu sehen war und die magischen Runen für immer verschwunden waren. Er stellte fest, daß er seit einigen Tagen nichts mehr gegessen und sich noch nicht völlig von dem Kräfterverlust durch den Zauber erholt hatte. Er verstaute so viele Dinge in seinem Tornister, wie er tragen konnte, hob den riesigen Kriegshammer auf die Schulter und machte sich auf den Heimweg.

Der herzhafte Duft von gebratenem Wildkaninchen empfing ihn, als er auf Drizzt Do'Urdens Lager stieß.

»Du bist also von deiner Reise zurück«, begrüßte Bruenor seinen Freund.

Drizzt sah dem Zwerg aufmerksam in die Augen, da er seine brennende Neugierde auf den Kriegshammer nicht zeigen wollte. »Auf deine Bitte hin, ehrbarer Zwerg«, erwiderte er und verneigte sich tief. »Sicherlich hast du unzählige Leute nach mir suchen lassen, um sicherzustellen, daß ich zurückkehren würde.«

Bruenor stimmte in diesem Punkt zu, obwohl er nur geistesabwesend »Ich brauche dich« als Erklärung vorbrachte. Der Anblick des Wildbratens zeigte ihm deutlich sein derzeit dringlichstes Bedürfnis.

Drizzt lächelte wissend. Er hatte bereits gegessen und dieses Kaninchen nur für Bruenor gefangen und gebraten. »Setzt du dich zu mir?« fragte er.

Noch bevor er diese Einladung ganz ausgesprochen hatte, griff Bruenor gierig nach dem Kaninchen. Doch dann hielt er jäh inne und beäugte den Dunkelelf mißtrauisch.

»Seit wann bist du denn da?« fragte der Zwerg nervös.

»Schon seit heute morgen«, log Drizzt, der den Wunsch des Zwerges achtete, bei seiner besonderen Zeremonie ungestört zu sein. Bruenor lächelte erfreut über die Antwort und machte sich über das Kaninchen her, während Drizzt ein weiteres auf den Bratspieß steckte.

Der Dunkelelf wartete, bis Bruenor ins Essen versunken war, dann langte er blitzschnell nach dem Kriegshammer. Bevor Bruenor reagieren konnte, hatte Drizzt die Waffe bereits aufgehoben.

»Zu groß für einen Zwerg«, bemerkte Drizzt beiläufig. »Und zu schwer für meine schlanken Arme.« Er sah Bruenor an, der mit verschränkten Armen dastand und ungeduldig mit dem Fuß aufstampfte. »Für wen dann?«

»Du hast wirklich eine Begabung, deine Nase in Dinge zu stecken, die dich nichts angehen, Elf«, entgegnete der Zwerg mürrisch.

Drizzt lachte statt einer Antwort. »Für den Jungen, für Wulfgar?« fragte er mit gespielter Ungläubigkeit. Er wußte, daß der Zwerg für den jungen Barbaren sehr viel empfand, aber er wußte genauso gut, daß er das niemals offen zugeben würde. »Eine viel zu feine Waffe, um sie einem Barbaren zu geben. Hast du sie selber hergestellt?«

Trotz seines Tadels war Drizzt im Grunde voll von ehrfürchtigem Staunen über Bruenors Handwerkskunst. Zwar konnte er den Hammer nicht schwingen, weil er viel zu schwer war, aber er spürte deutlich sein vollkommenes Gewicht.

»Es ist nur ein alter Hammer, sonst nichts«, murmelte Bruenor. »Der Junge hat seine Keule verloren; in dieser wilden Gegend kann ich ihn schlecht ohne Waffe lassen!«

»Und ihr Name?«

»Aegisfang«, erklärte Bruenor unwillkürlich. Der Name sprudelte über seine Lippen, bevor er überhaupt Zeit gehabt hatte, sich darüber Gedanken zu machen. Er erinnerte sich nicht mehr daran, aber er hatte sich für diesen Namen entschieden, als er die Waffe durch seinen magischen Gesang mit dem Zauber belegt hatte.

»Ich verstehe«, meinte Drizzt und gab Bruenor den Hammer zurück. »Ein alter Hammer, aber gut genug für den Jungen. Und es müssen mindestens Mithril, Adamant und Diamant sein.«

»Ach, halt den Mund«, keifte Bruenor und lief vor Verlegenheit rot an. Drizzt verneigte sich zur Entschuldigung tief.

»Warum hast du um meine Anwesenheit gebeten, mein Freund?« wechselte der Dunkeelf dann schnell das Thema.

Bruenor räusperte sich. »Der Junge«, murmelte er. Drizzt bemerkte sehr wohl, daß der Zwerg einen Kloß im Hals hatte, und verknipte sich die nächste spöttische Bemerkung.

»Vor Wintereinbruch wird er frei sein«, fuhr Bruenor fort, »aber er ist noch nicht richtig ausgebildet. Er ist stärker als jeder andere, den ich je gesehen habe, und er bewegt sich mit der Anmut eines fliehenden Hirsches, aber in den Kampftechniken ist er noch ein grüner Junge.«

»Du willst, daß ich ihn ausbilde?« fragte Drizzt ungläubig.

»Na ja, ich kann es doch nicht!« brauste Bruenor auf. »Er ist über zwei Meter groß. Da kann er bei den niedrigen Schlägen eines Zwerges nicht gut reagieren!«

Der Dunkeelf musterte seinen Gefährten, der da niedergeschlagen neben ihm saß, neugierig. Wie alle, die Bruenor gut kannten, wußte er, daß sich zwischen dem Zwerg und dem jungen Barbaren eine enge Beziehung entwickelt hatte, aber er hatte nicht geahnt, wie eng sie

war.

»Ich habe ihn nicht fünf Jahre unter meine Fittiche genommen, damit er dann umgehend von einem stinkenden Tundra-Yeti umgebracht wird!« platzte Bruenor heraus, der bei dem Zögern des Dunklelfe ungeduldig wurde. Zudem machte es ihn nervös, daß sein Freund vielleicht mehr erraten hatte, als er sollte. »Machst du es nun oder nicht?«

Drizzt lächelte wieder, aber diesmal lag kein Spott darin. Ihm fiel sein Kampf mit den Tundra-Yeti vor fast fünf Jahren wieder ein. Bruenor hatte ihm damals das Leben gerettet, und es war nicht das erste Mal gewesen und würde wohl auch nicht das letzte Mal sein, daß er in seiner Schuld stand. »Die Götter wissen, daß ich dir mehr als das schuldig bin, mein Freund. Natürlich werde ich ihn ausbilden.«

Bruenor seufzte auf und langte nach dem nächsten Kaninchen.

Wulfgars Hämmer hallten durch die Zwergenhallen. Voller Ärger über die Gedanken, die ihm durch seine Unterhaltung mit Catti-brie gezwungenermaßen gekommen waren, widmete er sich mit Leidenschaft wieder seiner Arbeit.

»Hör mit dem Hämmern auf, Junge«, hörte er hinter sich eine mürrische Stimme. Wulfgar drehte sich hastig um. Er war so in seine Arbeit vertieft gewesen, daß er Bruenor nicht hatte eintreten hören. Ein unwillkürliches Lächeln der Erleichterung huschte über sein Gesicht. Aber gleich darauf setzte er wieder seine finstere Miene auf.

Bruenor musterte die Größe, den Körperumfang und die Anfänge eines blonden Bartes auf dem bronzenen Gesicht des jungen Barbaren. »Ich habe wirklich nicht mehr das Recht, dich >Junge< zu nennen«, räumte der Zwerg ein.

»Du hast das Recht, mich zu nennen, wie du willst«, gab Wulfgar zurück. »Ich bin dein Sklave.«

»Du bist genauso wild wie die Tundra«, entgegnete Bruenor lächelnd. »Du warst weder jemals ein Sklave, noch wirst du je einer sein, egal, ob bei einem Zwerg oder bei einem Menschen!«

Wulfgar war durch das ungewohnte Kompliment des Zwerges aus

der Fassung gebracht. Er versuchte zu antworten, konnte aber keine Worte finden.

»Ich habe dich niemals als Sklaven angesehen, Junge«, fuhr Bruenor fort. »Du hast mir gedient, um für die Verbrechen deines Volkes zu zahlen, und dafür habe ich dich viel gelehrt. Jetzt leg deinen Hammer beiseite.« Er ließ sich einen Augenblick Zeit und begutachtete Wulfgars großartiges Werk.

»Du bist ein guter Schmied und hast ein gutes Gefühl für Stein, aber du gehörst nicht in die Höhle eines Zauberers. Es ist Zeit für dich, daß du wieder Sonne auf deinem Gesicht spürst.«

»Freiheit?« flüsterte Wulfgar.

»Schlag dir diese Idee aus dem Kopf!« fuhr Bruenor ihn an. Er zeigte mit einem seiner dicken Finger drohend auf den jungen Barbaren und knurrte: »Du gehörst mir bis zu den letzten Tagen im Herbst, vergiß das nicht!«

Wulfgar mußte sich auf die Lippe beißen, um ein Lachen zu unterdrücken. Wie immer verwirrte ihn bei dem Zwerg die merkwürdige Mischung von Mitgefühl und unterdrücktem Zorn und brachte ihn aus der Fassung. Aber das schockierte ihn nicht mehr. Vier Jahre an Bruenors Seite hatten ihn gelehrt, dessen plötzliche mürrische Ausbrüche abzuwarten — und nicht weiter zu beachten.

»Führe die Arbeit zu Ende, mit der du angefangen hast«, wies Bruenor ihn an. »Morgen früh nehme ich dich mit nach draußen und stelle dir einen Lehrer vor, dem du von dann an gehorchen wirst, so wie du mir gehorchen würdest!«

Wulfgar zog eine Grimasse bei dem Gedanken, einem anderen zu dienen. Aber er hatte zugestimmt, Bruenor für den Zeitraum von fünf Jahren und einem Tag bedingungslos zu dienen, und er würde sich nicht selbst entehren, indem er seinen Eid brach. Er nickte daher.

»Ich werde dann nicht mehr viel von dir sehen«, fuhr Bruenor fort, »darum will ich jetzt deinen Schwur, daß du niemals wieder eine Waffe gegen die Bewohner von Zehn-Städte erhebst.«

Wulfgar richtete sich entschlossen auf. »Den wirst du nicht bekommen« erwiderte er kühn. »Wenn ich die Bedingungen erfüllt habe, die du mir gestellt hast, werde ich als Mann mit freiem Willen

von hier weggehen!«

»Das ist recht und billig«, gab Bruenor zu. Wulfgars dickköpfiger Stolz verstärkte eigentlich nur den Respekt, den er für ihn empfand. Er hielt einen Augenblick inne, betrachtete den jungen, stolzen Krieger und stellte fest, daß er mit seinem Anteil an Wulfgars Entwicklung zufrieden war.

»Du hast diesen verdammten Stab auf meinem Kopf zerbrochen«, begann Bruenor zaghaft. Dann räusperte er sich. Diese letzte Aufgabe machte den harten Zwerg nervös, und er wußte nicht genau, wie er sie hinter sich bringen sollte, ohne sentimental und dummlich zu wirken. »Wenn deine Zeit bei mir abgelaufen ist, wird auch schon der Winter hereinbrechen. Ich kann dich nicht ohne Waffe in die Wildnis zurückschicken.« Er langte schnell nach hinten in den Korridor und packte den Kriegshammer.

»Aegisfang«, sagte er mürrisch und reichte Wulfgar die Waffe. »Ich will deinen Willen ja nicht in Ketten legen, aber ich will deinen Schwur, schon um ein gutes Gewissen zu haben, daß du niemals diese Waffe gegen die Bewohner von Zehn-Städte erhebst!«

Sobald sich seine Finger um den adamantenen Griff schlossen, spürte Wulfgar die Kraft des magischen Kriegshammers. Die diamantgefüllten Runen wurden vom Glühen des Schmiedefeuers erleuchtet und warfen Myriaden von Lichtreflexen in den Raum zurück. Die Barbaren von Wulfgars Stamm hatten sich stets mit den feinen Waffen gebrüstet, die sie trugen. Der Wert eines Mannes wurde sogar an der Qualität seines Speers oder Schwertes gemessen. Aber Wulfgar hatte niemals eine Waffe gesehen, die der Handwerkskunst und der bloßen Kraft von Aegisfang gleichgekommen wäre. In seinen großen Händen war sie so gut ausbalanciert, und ihre Größe und ihr Gewicht waren so genau auf ihn abgestimmt, daß er den Eindruck hatte, er sei geboren worden, um diese Waffe zu schwingen. Sofort schwor er sich, viele Nächte den Göttern des Schicksals Dankgebete zu senden, daß er dieses kostbare Geschenk erhalten hatte. Sie verdienten es auf jeden Fall.

So wie Bruenor.

»Du hast mein Wort!« stammelte Wulfgar.

Er war von dem prächtigen Geschenk so überwältigt, daß er kaum sprechen konnte. Er riß sich zusammen, um mehr zu sagen, aber als er endlich in der Lage war, den Blick von dem herrlichen Hammer abzuwenden, war Bruenor bereits verschwunden.

Der Zwerg stapfte durch die langen Korridore auf seine Räume zu, murmelte Verwünschungen über seine Schwäche und hoffte, daß er niemandem begegnete. Nach einem vorsichtigen Blick in die Runde wischte er sich die Tränen aus den grauen Augen.

Wie der Herr befiehlt

»Sammle deine Leute um dich, und mach dich auf den Weg, Biggrin!« befahl der Zauberer dem gewaltigen Frostriese, der vor ihm im Thronsaal von Cryshal-Tirith stand. »Vergiß nicht, daß du die Armee von Akar Kessell verkörperst. Ihr seid die erste Truppe, die das Gelände betritt, und Geheimhaltung ist der Schlüssel zu unserem Sieg! Enttäusche mich nicht! Ich werde jeden deiner Schritte verfolgen.«

»Wir werden dich nicht enttäuschen«, erwiderte der Riese. »Die Höhle wird eingerichtet sein, wenn du kommst!«

»Ich vertraue dir«, versicherte Kessell dem riesigen Befehlshaber. »Geh jetzt!«

Der Frostriese hob den eingewickelten Spiegel auf, den Kessell ihm gegeben hatte, verbeugte sich zum letzten Mal vor seinem Herrn und verließ den Saal.

»Du hättest sie nicht schicken dürfen«, zischte Errtu, der die ganze Zeit unsichtbar neben dem Thron gestanden hatte. »Die Verbeeg und der Frostriese werden in einer Gemeinde von Menschen und Zwergen leicht auszumachen sein.«

»Biggrin ist ein kluger Anführer«, gab Kessell zurück, der sich über die Unverschämtheit des Tanar-Ris ärgerte. »Der Riese ist listig genug, die Soldaten außer Sicht zu halten!«

»Trotzdem wären Menschen für diese Mission besser geeignet gewesen, das hat dir ja auch Crenshinibon bereits erläutert.«

»Ich bin der Anführer!« schrie Kessell. Er holte den Gesprungenen Kristall unter seiner Robe hervor und schwang ihn drohend vor Errtu. Er beugte sich vor, um seine Drohgebärde noch zu unterstreichen. »Crenshinibon berät mich zwar, aber ich treffe die Entscheidungen! Vergiß nicht, wo dein Platz ist, mächtiger Tanar-Ri. Ich bin der Herr über den Kristall, und ich werde es nicht dulden, daß du jeden meiner Schritte in Frage stellst.«

Errtus blutrote Augen verengten sich gefährlich, und Kessell hatte

plötzlich Bedenken, ob es so klug war, den Tanar-Ri zu bedrohen. Aber Errtu beruhigte sich schnell wieder. Er nahm die bedeutungslosen Unannehmlichkeiten von Kessells törichten Ausbrüchen angesichts der langfristigen Ziele, die er erreichen wollte, geduldig hin.

»Crenshinibon existiert seit Anfang der Welt«, schnarrte der Tanar-Ri und brachte sein letztes Argument vor. »Er hat Tausende von Feldzügen geleitet, die größer waren als der, den du jetzt unternehmen willst. Vielleicht solltest du so klug sein, seinen Ratschlägen mehr Glauben zu schenken.«

Kessell zuckte nervös zusammen. Der Kristall hatte ihm wirklich geraten, die Menschen zu benutzen und ihnen den Befehl zu einem ersten Streifzug in das Gebiet zu geben. Er hatte ein Dutzend Ausflüchte hervorgebracht, um seine Entscheidung, die Riesen zu schicken, zu untermauern. In Wahrheit aber hatte er Biggrins Leute geschickt, um sich, dem Kristall und dem unverschämten Tanar-Ri seine Befehlsgewalt zu demonstrieren, und nicht aus irgendwelchen militärischen Überlegungen heraus.

»Ich werde Crenshinibons Rat befolgen, wenn ich es für angemessen halte«, sagte er zu Errtu. Er holte einen zweiten Kristall hervor, eine genaue Kopie von Crenshinibon und dem Kristall, den er zum Bau seines Turms verwendet hatte. »Bring ihn zu einer geeigneten Stelle und vollziehe die Zeremonie des Bauens«, wies er ihn an. »Ich werde durch eine Spiegeltür zu dir kommen, wenn alles fertig ist.«

»Du möchtest einen zweiten Cryshal-Tirith bauen, obwohl der erste noch steht?« stutzte Errtu. »Dadurch wird das Relikt aber gewaltig beansprucht!«

»Schweig!« fuhr Kessell ihn an und zitterte dabei sichtbar. »Geh und vollzieh die Zeremonie! Laß den Kristall meine Sorge sein!«

Errtu nahm die Kopie des Kristalls und verneigte sich tief. Ohne ein weiteres Wort zu verlieren, stolzierte der Tanar-Ri aus dem Saal. Ihm war klar, daß Kessell seine Macht über den Kristall zur Schau stellte und dabei angemessene Zurückhaltung und militärische Klugheit vernachlässigte. Der Zauberer verfügte weder über die Fähigkeit noch über genügend Erfahrung, diesen Feldzug zu führen, erhielt aber trotzdem weitere Unterstützung durch den Kristall.

Errtu hatte Crenshinibon ein geheimes Angebot unterbreitet, Kessell aus dem Weg zu räumen und ihn als Herrn anzunehmen. Aber der hatte den Vorschlag des Tanar-Ris abgelehnt. Er zog die dümmlichen Vorführungen vor, die Kessell von ihm verlangte und mit denen dieser angesichts des ständigen Kampfes um die Herrschaft, den er mit dem mächtigen Tanar-Ri führte, seine Unsicherheit beschwichtigen wollte.

Obwohl er zwischen Riesen und Trollen schritt, wirkte der stolze Barbarenkönig nicht kleiner. Trotzig schritt er durch die Eisentür des schwarzen Turms und schob sich mit einem drohenden Knurren an den erbärmlichen Trollwächtern vorbei. Er haßte diesen Ort der Hexerei und hatte eigentlich vorgehabt, den Ruf nicht zu beachten, als der Turm am Horizont wie ein Eisfinger emporgewachsen war. Doch schließlich hatte er dem Ruf des Herrn von Cryshal-Tirith nicht widerstehen können.

Heafstaag haßte den Zauberer. Nach dem Maßstab der Barbaren war Akar Kessell schwächlich, denn er benutzte Tricks und übernatürliche Anrufungen statt Muskelkraft. Und Heafstaag haßte ihn um so mehr, weil er sich nicht der Kraft entziehen konnte, über die der Zauberer gebot.

Der Barbarenkönig schob den Perlenvorhang zurück, der die private Audienzhalle von Akar Kessell auf der zweiten Ebene des Turms abgrenzte.

Der Zauberer ruhte auf einem großen Satinkissen mitten im Raum und trommelte mit seinen langen, lackierten Fingernägeln ungeduldig auf dem Boden. Einige nackte Sklavinnen, deren Geist durch die Herrschaft des Kristalls völlig zerstört worden war, erfüllten dem Herrn über den Kristall jeden Wunsch.

Es machte Heafstaag wütend, Frauen zu sehen, die einer derart jämmerlichen leeren Hülle von Mann als Sklavinnen dienen mußten. Nicht zum ersten Mal überlegte er, ob er nicht eingreifen und mit seiner großen Axt den Schädel des Zauberers spalten sollte. Aber der Raum war durch Zwischenwände und Säulen gut abgesichert, und selbst wenn er den Gedanken unterdrückte, daß der Wille des

Zauberers seinem Zorn widerstehen könnte, so wußte er doch, daß Kessells Lieblingsdämon nicht weit von seinem Meister entfernt war.

»Es ist ausgezeichnet, daß du zu mir kommen konntest, edler Heafstaag«, begrüßte Kessell ihn ruhig mit entwaffnenden Worten. Er fühlte sich in der Gegenwart des wilden Barbarenkönigs nie unsicher, denn Errtu und Crenshinibon waren in unmittelbarer Nähe. Geistesabwesend liebte er eine Sklavin, um mit seiner absoluten Herrschaft zu protzen. »Du hättest eigentlich früher kommen sollen. Der Großteil meiner Streitkräfte ist versammelt, und der erste Kundschaftertrupp ist bereits abmarschiert.«

Er beugte sich zu dem Barbaren vor, um seinen Worten Nachdruck zu verleihen. »Wenn ich dein Volk in meinen Plänen nicht unterbringen kann«, fuhr er mit einem böartigen Kichern fort, »dann werde ich dein Volk überhaupt nicht brauchen.«

Heafstaag zuckte weder zusammen noch verzog er eine Miene.

»Komm schon, mächtiger König«, murmelte der Zauberer, »setz dich und habe an den Reichtümern meiner Tafel teil.«

Heafstaag behielt seinen Stolz und rührte sich nicht von der Stelle.

»Na schön!« keifte Kessell. Er ballte die Hand und brüllte einen Befehl. »Wem schuldest du deine Treue?« verlangte er zu wissen.

Heafstaags Körper wurde starr. »Akar Kessell!« antwortete er trotz heftigen Widerwillens.

»Und sag mir weiter, wer über die Stämme der Tundra herrscht!«

Der Zauberer öffnete die Faust, und der Barbarenkönig sackte in sich zusammen.

»Es macht mir wenig Spaß, dir das anzutun«, sagte Kessell und rieb über den rauhen Rand eines Fingernagels. »Bring mich nicht dazu, es wiederholen zu müssen.« Er zog eine Schriftrolle unter dem Satinkissen hervor und warf sie auf den Boden. »Setz dich vor mich«, befahl er Heafstaag, »und erzähl mir noch einmal von deiner Niederlage!«

Heafstaag nahm vor seinem Herrn auf dem Boden Platz und breitete das Pergament aus.

Es war eine Karte von Zehn-Städte.

Blauviolette Augen

Als Bruenor am nächsten Morgen zu Wulfgar ging, hatte er bereits wieder seine säuerliche Miene aufgesetzt. Doch wenn er es auch verbergen konnte, so berührte es ihn tief, Aegisfang zu sehen, den sich der junge Barbar lässig über die Schulter geworfen hatte, als wäre er schon immer dagewesen und hätte schon immer dorthin gehört.

Auch Wulfgar hatte eine verdrießliche Miene aufgesetzt. Er dachte, er sei vor allem wütend, weil er in den Dienst eines anderen gestellt werden sollte, aber wäre er sich über seine Gefühle klargeworden, hätte er sich eingestehen müssen, daß er eigentlich über die Trennung von dem Zwerg traurig war.

Catti-brie erwartete sie an der Kreuzung, wo der letzte Gang nach draußen an die frische Luft führte.

»Eines ist klar, ihr gebt an diesem wunderschönen Morgen ein reichlich griesgrämiges Paar ab«, stellte sie fest, als sich die beiden näherten. »Aber macht euch nichts daraus, die Sonne wird sicher bald ein Lächeln auf eure Gesichter legen.«

»Du scheinst dich über die Trennung zu freuen«, knurrte Wulfgar mürrisch, obwohl das Funkeln in seinen Augen, das beim Anblick von Catti-brie aufgeglommen war, seinen Tonfall Lügen strafte. »Du weißt doch wohl, daß ich heute die Zwergenstadt verlasse?«

Catti-brie winkte lässig mit der Hand. »Du wirst früh genug zurückkommen.« Sie lächelte. »Und sei froh über das, was dich erwartet! Bedenke, daß die Lektionen, die du bald lernen wirst, notwendig sind, wenn du jemals deine Ziele erreichen willst.«

Bruenor wandte sich an den Barbaren. Wulfgar hatte nie mit ihm über seine Pläne für die Zeit gesprochen, wenn seine Zeit bei dem Zwerg abgelaufen sein würde, und obwohl Bruenor Wulfgar zwar so gut wie möglich darauf vorbereiten wollte, konnte er sich im Grunde nicht damit abfinden, daß er gehen würde.

Wulfgar funkelte Catti-brie an und gab ihr zu verstehen, daß ihre Unterhaltung über den unerfüllten Schwur eine Privatangelegenheit

gewesen war. Doch das Mädchen war verschwiegen und hatte sowieso nie beabsichtigt, dieses Thema weiterzuverfolgen. Sie genoß es einfach, Wulfgar aus der Reserve zu locken, und sah das Feuer, das in dem stolzen, jungen Mann loderte. Sie sah es immer, wenn er den Blick auf Bruenor richtete, ob er es nun zugab oder nicht. Und es fiel ihr immer auf, wenn er sie ansah.

»Ich bin Wulfgar, Sohn von Beornegar«, rühmte er sich, straffte die breiten Schultern und hob entschlossen das Kinn. »Ich bin im Elchstamm aufgewachsen, zu dem die besten Krieger von ganz Eiswindtal gehören! Ich weiß noch nichts über diesen Lehrer, aber er wird in Bedrängnis kommen, mir überhaupt etwas von Kampftechniken beibringen zu wollen!«

Catti-brie wechselte ein wissendes Lächeln mit Bruenor, als der Zwerg und Wulfgar an ihr vorbeigingen. »Leb wohl, Wulfgar, Sohn von Beornegar«, rief sie ihm nach. »Wenn wir uns wiedersehen, werde ich gut darauf achten, ob du auch Lektionen in Demut erhalten hast!«

Wulfgar sah zurück und funkelte sie wieder an, aber Catti-bries breites Lächeln verschwand keineswegs.

Die zwei verließen die düsteren Minen kurz nach Tagesanbruch und wanderten durch das steinige Tal zu der Stelle, wo sie den Dunkelelfen treffen sollten. Es war ein wolkenloser, warmer Sommertag. Das Blau am Himmel war im Morgennebel noch blaß. Wulfgar dehnte und streckte sich, so weit es ging. Sein Volk war für ein Leben in der weiten, offenen Tundra bestimmt, und er war erleichtert, der erstickenden Enge der Zwergenhöhlen entronnen zu sein.

Drizzt Do'Urden erwartete sie bereits am verabredeten Platz. Er lehnte an der Schattenseite eines Findlings, um der grellen Sonne zu entgehen. Zum Schutz hatte er außerdem die Kapuze seines Umhangs weit über das Gesicht gezogen. Drizzt hielt es für einen Fluch auf seine Rasse, daß sich sein Körper niemals ganz an das Sonnenlicht gewöhnen würde, wenn er auch noch so viele Jahre auf der Erdoberfläche verbringen würde.

Er blieb reglos stehen, obwohl er sich des Kommens von Bruenor und Wulfgar voll bewußt war. Sollen sie doch den ersten Schritt machen, dachte er, da er sehen wollte, wie der junge Mann auf die

neue Situation reagieren würde.

Voller Neugier, wer sein neuer Lehrer und Herr sein sollte, ging Wulfgar kühn auf die geheimnisvolle Gestalt zu und stellte sich direkt vor Drizzt hin. Der beobachtete sein Kommen aus dem Schatten seiner Kapuze und war darüber verblüfft, wie anmutig der große Mann sich bewegte. Der Dunkeelf hatte ursprünglich geplant, Bruenors unerhörte Bitte kurze Zeit geduldig zu erfüllen, dann eine Ausrede anzubringen und schließlich seines Weges zu gehen. Aber als er diese fließenden, federnden Bewegungen des Barbaren sah, die bei einem so großen Mann ungewöhnlich waren, stellte er fest, daß sein Interesse an der Herausforderung wuchs und er tatsächlich die gewaltigen Fähigkeiten dieses jungen Mannes fördern wollte.

Drizzt wußte, daß der schmerzlichste Teil ihrer Begegnung Wulfgars Reaktion sein würde, wenn er erkannte, wer sein Meister sein sollte. So war es bei allen Begegnungen der Fall. Da er das so schnell wie möglich hinter sich bringen wollte, schob Drizzt seine Kapuze zurück und wandte dem Barbaren das Gesicht zu.

Wulfgar riß vor Entsetzen und Ekel die Augen auf. »Ein Dunkeelf!« rief er ungläubig. »Ein Hexer!« Er wandte sich zu Bruenor mit einem Gesicht um, als hätte dieser ihn betrogen. »Das wirst du doch nicht wirklich von mir verlangen! Ich habe weder das Bedürfnis noch den Wunsch, von dieser windigen Rasse magische Gaunerstücke zu erlernen!«

»Er wird dich das Kämpfen lehren — sonst nichts«, versicherte ihm Bruenor. Er hatte mit dieser Reaktion gerechnet und war nicht im geringsten besorgt. Ihm war wie Catti-brie klar, daß Drizzt dem übermäßig stolzen jungen Mann auch eine notwendige Lektion in Demut erteilen würde.

Wulfgar schnaubte trotzig. »Was kann ich von einem schwächlichen Elfen an Kampferfahrung lernen? Die jungen Männer meines Volkes werden zu echten Kriegern herangezogen!« Er beäugte Drizzt mit unverhohlener Verachtung. »Und nicht zu Schwindlern wie bei seiner Rasse!«

Drizzt bat Bruenor gelassen mit einem Blick um Erlaubnis, mit der ersten Lektion beginnen zu dürfen. Der Zwerg lächelte über die

Unwissenheit des Barbaren und nickte zustimmend.

Wie ein Blitz aus heiterem Himmel zog Drizzt seine zwei Krummsäbel aus ihren Scheiden und forderte den Barbaren heraus. Mechanisch hob Wulfgar seinen Kriegshammer zum Schlag.

Aber Drizzt war flinker. Die flachen Seiten seiner Waffen schlugen in schnellen Folgen auf Wulfgars Wangen und hinterließen dünne, blutige Streifen. Als der Barbar zum Gegenschlag ansetzte, bewegte Drizzt eine der tödlichen Waffen in einem Bogen nach unten, und die rasiermesserscharfe Klinge richtete sich auf Wulfgars Kniekehle. Dem gelang es zwar, sein Bein wegzuziehen, wie Drizzt vorausgesehen hatte, er verlor dabei jedoch das Gleichgewicht. Der Dunkelelf steckte lässig seine Krummsäbel ein, während er dem Barbaren einen Fußtritt in den Magen versetzte. Wulfgar blieb ausgestreckt im Staub liegen, und der magische Hammer flog ihm aus den Händen.

»Da ihr euch ja glänzend versteht«, verkündete Bruenor, der versuchte, seine Belustigung zu verbergen, um Wulfgars empfindliches Selbstgefühl nicht zu verletzen, »werde ich euch jetzt verlassen.« Er sah Drizzt fragend an, um sich zu überzeugen, daß das dem Dunkelelfen recht war.

»Gib mir ein paar Wochen«, antwortete Drizzt mit einem Zwinkern und erwiderte das Lächeln des Zwerges.

Bruenor wandte sich an Wulfgar, der sich Aegisfang zurückgeholt hatte und den Elfen, noch immer kniend, sprachlos vor Erstaunen ansah. »Befolge seine Worte, Junge«, wies der Zwerg Wulfgar zum letzten Mal an. »Oder er wird dich in so kleine Stücke schneiden, daß sie für den Schlund eines Geiers klein genug sind!«

Zum ersten Mal seit fast fünf Jahren sah Wulfgar hinter den Grenzen von Zehn-Städte auf Eiswindtal, das sich vor ihm in all seiner Weite erstreckte. Er hatte mit dem Dunkelelfen den Rest ihres ersten gemeinsamen Tages damit verbracht, das Tal der Länge nach entlang der östlichen Ausläufer von Kelvins Steinhügel zu durchwandern. Hier, direkt über dem Fuß der nördlichen Flanke lag die flache Höhle, in der

sich Drizzt niedergelassen hatte.

Sie war mit einigen Fellen und Kochtöpfen so spärlich eingerichtet, daß man keineswegs von Luxus sprechen konnte. Aber sie genügte dem anspruchslosen Dunkelelfen vollauf und gewährte ihm Ungestörtheit und Zurückgezogenheit, die er dem Spott und den Drohungen der Menschen vorzog. Für Wulfgar, dessen Volk niemals länger als eine Nacht an einem Ort blieb, war die Höhle sogar bereits ein Zeichen von Wohlstand.

Als sich die Abenddämmerung über die Tundra breitete, erwachte Drizzt im angenehmen Dunkel tief in der Höhle aus einem kurzen Schlaf. Es gefiel Wulfgar, daß der Dunkelelf ihm gleich am ersten Tag so viel Vertrauen entgegenbrachte, daß er sich einfach schlafen legte, obwohl er sich damit verwundbar machte. Diese Erfahrung und die Niederlage, die Drizzt ihm am Morgen bereitet hatte, ließen Wulfgar in seiner anfänglichen Wut beim Anblick des Dunkelelfen schwankend werden.

»Fangen wir heute abend mit unseren Übungen an?« fragte Drizzt.

»Du bist der Herr«, erwiderte Wulfgar bitter. »Ich bin nur der Sklave.«

»Nicht mehr Sklave als ich«, gab Drizzt zurück. Wulfgar wandte sich ihm neugierig zu.

»Wir sind beide dem Zwerg zu Dank verpflichtet«, erklärte Drizzt. »Ich verdanke ihm viele Male mein Leben, und darum habe ich mich einverstanden erklärt, mein Wissen in der Kriegskunst an dich weiterzugeben. Du folgst einem Schwur, den du ihm für dein Leben geleistet hast. Darum bist du verpflichtet, zu lernen, was ich zu lehren habe. Ich bin keines Mannes Herr, noch möchte ich es jemals sein.«

Wulfgar richtete den Blick wieder auf die Tundra. Er vertraute Drizzt noch nicht völlig, andererseits konnte er sich keine tieferen Beweggründe vorstellen, aus denen der Dunkelelf ihm so freundlich begegnete.

»Wir erfüllen gemeinsam unsere Schuld Bruenor gegenüber«, sagte Drizzt. Er konnte gut nachvollziehen, wie Wulfgar sich fühlen mußte, wenn er zum ersten Mal seit Jahren wieder auf die Ebenen seiner

Heimat sah. »Genieße diese Nacht, Barbar. Geh herum, wenn es dir gefällt, und erinnere dich wieder an das Gefühl, wenn der Wind dein Gesicht berührt. Morgen werden wir in der Abenddämmerung anfangen.« Daraufhin verließ er Wulfgar, um dessen unausgesprochenen Wunsch, allein zu sein, zu erfüllen.

Wulfgar konnte nicht abstreiten, daß ihm die Achtung gefiel, die der Dunkelelf ihm entgegenbrachte.

Tagsüber ruhte sich Drizzt im kühlen Schatten der Höhle aus, während Wulfgar seine neue Umgebung erkundete und auf die Jagd ging.

In der Nacht kämpften sie.

Drizzt bedrängte den jungen Barbaren rücksichtslos und schlug ihn mit der flachen Seite eines Krummsäbels jedes Mal, wenn sich eine Lücke in Wulfgars Verteidigung auf tat. Häufig steigerte sich ihr Schlagabtausch so sehr, daß er ernsthaft gefährlich wurde, denn Wulfgar war ein stolzer Krieger und die Überlegenheit des Dunkelelfen machte ihn zornig und entmutigte ihn. Doch das trug ihm nur weitere Nachteile ein, da er im Zorn jede Disziplin verlor. Drizzt wies ihn darauf dann immer schnell mit einer Reihe von Schlägen hin, bis Wulfgar schließlich ausgestreckt am Boden lag.

Doch bei all diesen Manövern verspottete Drizzt den Barbaren nie, und er versuchte auch nicht, ihn zu demütigen. Der Dunkelelf ging bei seiner Arbeit methodisch vor und begann die Ausbildung damit, Wulfgars Reflexe zu schärfen und seine Aufmerksamkeit auf seine Verteidigung zu richten.

Drizzt war von Wulfgars natürlichen Anlagen wirklich beeindruckt. Die unglaublichen Fähigkeiten des jungen Kriegers verblüfften ihn. Anfangs hatte er befürchtet, daß Wulfgar mit seinem dickköpfigen Stolz und seiner Verbitterung unbelehrbar bleiben würde, aber der Barbar hatte sich der Herausforderung gestellt. Da er anerkannte, daß er von einem Meister der Waffenkunst wie Drizzt lernen konnte, hörte er ihm aufmerksam zu. Sein Stolz trieb ihn an, jeden Vorteil zu nutzen, der ihm zum Erreichen seiner ehrgeizigen Ziele hilfreich sein

konnte, statt sich selbst mit der Selbstüberschätzung einzuschränken, er sei bereits ein mächtiger Krieger, der keiner weiteren Schulung bedurfte. Am Ende der ersten Woche war er bereits in der Lage, viele listige Angriffe von Drizzt abzuwehren, wenn er nur sein unbändiges Temperament zügeln konnte.

Drizzt sagte wenig in dieser ersten Woche. Aber gelegentlich lobte er den Barbaren wegen einer guten Abwehr oder eines Gegenangriffs und ganz allgemein für die Fortschritte, die er in dieser kurzen Zeit erreicht hatte. Wulfgar stellte fest, daß er begierig auf eine Bemerkung des Dunkelelfen wartete, wenn er ein besonders schweres Manöver ausgeführt hatte, und daß er den unvermeidlichen Schlag fürchtete, wenn er sich dummerweise in eine verwundbare Lage gebracht hatte.

Der Respekt des jungen Barbaren vor Drizzt wuchs ständig. Der Dunkelelf lebte ohne zu klagen und gleichmütig in der Einsamkeit. Und das hatte etwas an sich, das Wulfgars Ehrgefühl berührte. Zwar wußte er nicht, warum Drizzt sich für dieses Leben entschieden hatte, aber danach, wie er ihn inzwischen kennengelernt hatte, war er sich ziemlich sicher, daß der Grund dafür in Grundsätzen lag, denen der Elf folgte.

Mitte der zweiten Woche beherrschte Wulfgar Aegisfang völlig und konnte geschickt Griff und Kopf wenden, um die zwei schwirrenden Krummsäbel abzuwehren, und mit vorsichtig bemessenen Hieben zurückschlagen. Drizzt nahm bald eine feine Veränderung wahr. Wulfgar hörte jetzt auf, einfach nur auf die geschickten Hiebe und Stöße der Krummsäbel zu reagieren, sondern begann zu erkennen, wo er verwundbar war, und den nächsten Angriff vorauszusehen.

Als Drizzt zu der Überzeugung gelangt war, daß Wulfgars Verteidigung ausreichend gefestigt war, begann er, den jungen Mann im Angriff zu schulen. Er wußte, daß sein eigener Angriffsstil für Wulfgar sicher nicht die wirkungsvollste Methode war. Der Barbar konnte seine unvergleichliche Kraft sicher wirkungsvoller einsetzen, als mit Täuschungsmanövern und Wendungen zu arbeiten. Die Barbaren waren von Natur aus aggressive Kämpfer, die lieber Hiebe austeilten, als ihnen auszuweichen. Mit einem einzigen, gut platzierten Schlag

konnte Wulfgar sicher sogar einen Riesen niederstrecken. Er mußte nur noch lernen, geduldig zu sein.

An einem dunklen, mondlosen Abend bemerkte Wulfgar, während er sich gerade auf den Unterricht vorbereitete, weit draußen in der Tundra ein Lagerfeuer. Wie gelähmt beobachtete er, daß plötzlich weitere Lagerfeuer aufloderten, und er fragte sich, ob es vielleicht Lagerfeuer seines Stammes wären.

Drizzt näherte sich lautlos dem jungen Mann, der ihn in seiner Versunkenheit gar nicht bemerkte. Die scharfen Augen des Dunkelelfen hatten das geschäftige Treiben in dem fernen Lager schon lange bemerkt, als der Schein des Feuers für Wulfgars Augen noch nicht stark genug war. »Dein Volk hat überlebt«, sagte er, um den anderen zu beruhigen.

Wulfgar zuckte bei dem plötzlichen Erscheinen seines Lehrers zusammen. »Du weißt über sie Bescheid?« fragte er.

Drizzt stellte sich neben ihn und starrte hinaus auf die Tundra. »In der Schlacht von Bryn Shander haben sie große Verluste erlitten«, erzählte er ihm, »und der darauffolgende Winter traf die vielen Frauen und Kinder hart, denn die Männer, die für sie sonst auf die Jagd gegangen waren, waren ja umgekommen. Auf der Suche nach der Rentierherde flohen sie gen Westen und schlossen sich mit anderen Stämmen zusammen, um besser überleben zu können. Die Namen der ursprünglichen Stämme haben sie zwar beibehalten, aber eigentlich sind nur zwei Stämme übriggeblieben: der Elchstamm und der Bärenstamm.

Ich glaube, du hast zum Elchstamm gehört«, fuhr Drizzt fort und erhielt als Antwort ein Nicken von Wulfgar. »Deine Leute haben sich gut erholt. Sie herrschen jetzt über die Ebene, und wenn auch noch einige Jahre verstreichen müssen, bis das Volk der Tundra wieder die Stärke erreicht, die es vor der Schlacht hatte, so kommen doch die jüngeren Krieger bereits ins Mannesalter.«

Erleichterung durchflutete Wulfgar. Er hatte befürchtet, daß sein Volk durch die Schlacht von Bryn Shander zu geschwächt worden

wäre, um sich je wieder erholen zu können. In den eiskalten Wintern war das Leben in der Tundra doppelt hart, und Wulfgar hatte oft fürchten müssen, daß der plötzliche Verlust von so vielen Kriegern — bei einigen Stämmen waren alle Männer umgekommen — die übrigen Mitglieder des Volkes zu einem langsamen, aber sicheren Tod verdammt hätte.

»Du weißt viel über mein Volk«, stellte Wulfgar fest.

»Ich habe viele Tage damit zugebracht, sie zu beobachten«, erklärte Drizzt, der sich fragte, welcher Gedanke den Barbaren jetzt beschäftigte, »und ich habe erfahren, auf welche Art und Weise sie es schaffen, daß es ihnen in diesem unwirtlichen Land nicht schlecht geht.«

Wulfgar kicherte leise und schüttelte den Kopf. Er war wieder einmal von der aufrichtigen Hochachtung beeindruckt, die der Dunkelelf zeigte, wenn er von den Eingeborenen von Eiswindtal sprach. Er kannte ihn erst seit weniger als zwei Wochen, aber wie er Drizzts Charakter einschätzte, war er überzeugt, daß er mit seiner nächsten Bemerkung über den Dunkelelfen völlig richtig lag.

»Vermutlich hast du in der Nacht still und heimlich Hirsche erlegt, damit sie am Morgen von Menschen gefunden werden konnten, die viel zu hungrig waren, um sich darüber Gedanken zu machen, wem sie dieses Glück verdankten.«

Drizzt gab darauf weder eine Antwort noch änderte er seine Blickrichtung, aber Wulfgar war sich sicher, daß er mit seiner Vermutung recht hatte.

»Weißt du auch, was aus Heafstaag geworden ist?« fragte der Barbar nach einer kurzen Pause. »Er war der König meines Stammes, ein Mann mit vielen Narben und von großer Berühmtheit.«

Drizzt erinnerte sich sehr gut an den einäugigen Barbaren. Die bloße Erwähnung des Namens rief einen dumpfen Schmerz in seiner Schulter wieder wach, wo er von der schweren Axt des großen Mannes verletzt worden war. »Er lebt«, antwortete Drizzt, und versuchte, seine Verachtung nicht zu zeigen. »Heafstaag spricht jetzt für den ganzen Norden. Keiner der Anführer von adligem Blut hat überlebt. Also auch keiner, der ihn zum Kampf herausfordern oder sich

klar und deutlich gegen ihn aussprechen konnte, um ihn in Schach zu halten.«

»Er ist ein mächtiger König«, meinte Wulfgar, dem der Haß in der Stimme des Dunkelelfen nicht aufgefallen war.

»Er ist ein grausamer Krieger«, verbesserte ihn Drizzt. Seine blauvioletten Augen bohrten sich in Wulfgars. Der junge Mann war völlig überrascht über den plötzlich aufblitzenden Zorn im Blick des Elfen. Wulfgar erkannte in diesen Augen Drizzts unglaublichen Charakter, eine makellose innere Kraft, um die ihn der edelste aller Könige beneiden würde.

»Du bist im Schatten eines Zwerges von unstreitigem Charakter zum Mann herangereift«, rügte ihn Drizzt. »Hast du aus dieser Erfahrung nichts gelernt?«

Wulfgar war so verblüfft, daß er keine Worte fand.

Drizzt entschied, daß es an der Zeit war, die Grundsätze des Barbaren zu erforschen und zu beurteilen, ob es sinnvoll war, den jungen Mann weiter zu unterrichten. »Ein König ist ein charakterstarker Mann, den feste Überzeugungen leiten, ein Mann, der mit vorbildlichem Verhalten regiert und sich wirklich um das Leiden seines Volkes kümmert«, belehrte er ihn, »und keine Bestie, niemand, der einfach herrscht, weil er der Stärkste ist. Man sollte meinen, daß du gelernt hast, diesen Unterschied zu verstehen.«

Drizzt bemerkte die Verlegenheit auf Wulfgars Gesicht und erkannte, daß die Jahre in den Zwergenhöhlen jenen Boden, auf dem der Barbar aufgewachsen war, arg erschüttert hatten. Er hoffte, daß sich Bruenors Glauben an Wulfgars guten Kern bewahrheitete. Auch er war zu der Überzeugung gelangt, die der Zwerg schon vor Jahren gewonnen hatte, daß Wulfgar ein vielversprechender, intelligenter junger Mann war, und er hatte feststellen müssen, daß er an dessen Zukunft lebhaft Anteil nahm. Er wandte sich plötzlich ab und verließ den Barbaren, um Antworten auf seine eigenen Fragen zu finden.

»Was ist denn mit dem Unterricht?« rief Wulfgar ihm nach; er war immer noch verwirrt und überrascht.

»Du hast heute abend deinen Unterricht bekommen«, erwiderte Drizzt, ohne sich umzudrehen oder langsamer zu gehen. »Vielleicht war

es das Wichtigste, was ich dir überhaupt vermitteln kann.« Der Dunclelf verschwand in der schwarzen Nacht, aber das Bild seiner blauvioletten Augen blieb lange in Wulfgars Gedächtnis.

Der Barbar wandte sich wieder den fernen Lagerfeuern zu.

Und er grübelte.

Die Vorhut des Untergangs

Sie kamen im Schutz einer Sturmbö mit schwarzem Gewölk, die aus dem offenen Osten über Zehn-Städte fegte. Als sei es eine Ironie des Schicksals, nahmen sie den gleichen Weg an Kelvins Steinhügel vorbei, den Drizzt und Wulfgar genau zwei Wochen zuvor gegangen waren. Doch die Gruppe von Verbeeg bewegte sich Richtung Süden auf die Siedlungen zu und nicht nach Norden, der offenen Tundra entgegen. Und obwohl sie groß und dünn waren — es waren die kleinsten Angehörigen der Rasse der Riesen — boten sie doch einen furchterregenden Anblick.

Ein Frostriese führte die Vorhut von Akar Kessells großer Armee. Im heulenden Sturm ungehört, marschierten sie mit großer Geschwindigkeit zu der geheimen Höhle, die Ork-Kundschafter in einem felsigen Ausläufer an der südlichen Gebirgswand entdeckt hatten. Es waren weniger als zwanzig Ungeheuer, und sie waren mit riesigen Mengen an Waffen und Versorgungsgütern beladen.

Der Anführer drängte zu größter Eile, damit sie ihr Ziel erreichten. Er hieß Biggrin und war ein kluger und starker Riese. Seine Oberlippe war von dem reißenden Maul eines großen Wolfes abgebissen worden, und daher lag die groteske Karikatur eines ewigen Lächelns auf seinem Gesicht. Diese Verunstaltung prägte sein Erscheinungsbild und flößte seinen sonst widerspenstigen Soldaten Respekt und Angst ein. Akar Kessell persönlich hatte Biggrin zum Anführer seines Vortrupps erkoren, obwohl ihm nahegelegt worden war, für diese heikle Mission eine weniger auffällige Truppe, zum Beispiel einige von Heafstaags Leuten, zu schicken. Aber Kessell hatte eine hohe Meinung von Biggrin und war von der großen Menge an Versorgungsgütern beeindruckt, die die kleine Gruppe Verbeeg tragen konnte.

Vor Mitternacht erreichten sie ihr neues Quartier und machten sich unverzüglich an die Arbeit, Schlafsäle, Lagerräume und eine kleine Küche einzurichten. Zum Angriff bereit, warteten sie daraufhin ruhig

ab, daß sie bei Akar Kessells glorreichem Überfall Zehn-Städte die ersten vernichtenden Schläge versetzen sollten.

Nach wenigen Tagen erhielten sie Besuch von einem Ork-Läufer, der die Gruppe überprüfte, die neuesten Anweisungen des Zauberers übermittelte und Biggrin die nächsten Nachschubtrupps ankündigte, die planmäßig eintreffen sollten. Alles verlief nach Kessells Plan, aber Biggrin fiel bald besorgt auf, daß seine Krieger jedes Mal, wenn ein Läufer kam, unruhiger wurden, da sie hofften, endlich in den Krieg ziehen zu können.

Doch die Anweisungen blieben unverändert: Haltet euch versteckt, und wartet weiter ab.

Es dauerte nicht einmal zwei Wochen, bis der Zusammenhalt unter den Riesen in der angespannten Atmosphäre der stickigen Höhle zerbröckelte. Die Verbeeg waren Geschöpfe des Handelns und nicht des Denkens, und Langeweile führte bei ihnen unausweichlich zu Enttäuschung. Streitereien waren an der Tagesordnung und arteten häufig in heftige Kämpfe aus. Biggrin war niemals weit entfernt, und der Frostriese schaffte es bisher noch, die Raufereien zu beenden, bevor ein Soldat schwer verletzt wurde. Doch der Riese war sich auch bewußt, daß er die kampflustige Gruppe nicht mehr lange hinhalten konnte.

In einer besonders heißen und unangenehmen Nacht schlüpfte zum fünften Mal ein Läufer in die Höhle. Kaum hatte der bedauernswerte Ork den Raum betreten, wurde er von mehreren mürrischen Verbeeg umringt.

»Wie lauten die Neuigkeiten?« herrschte ihn einer von ihnen ungeduldig an.

In dem Glauben, daß die Zugehörigkeit zu Akar Kessells Armee ausreichenden Schutz darstellte, beäugte der Ork den Riesen mit unverhohlenem Trotz. »Hol deinen Herrn, Soldat!« befahl er.

Plötzlich packte eine große Hand den Ork beim Kragen und schüttelte ihn grob. »Man hat dich was gefragt, Abschaum«, mischte sich ein zweiter Riese ein. »Also, wie lauten die Neuigkeiten?«

Der Ork verlor allmählich die Nerven und schleuderte dem Riesen eine wütende Drohung entgegen. »Der Zauberer wird dir die

Haut abziehen, und du wirst dabei zusehen müssen!«

»Ich habe genug gehört«, knurrte der erste Riese, legte eine Hand um den Hals des Orks und hob ihn mühelos vom Boden hoch. Der Ork schlug um sich und wand sich mitleiderregend, doch das störte den Verbeeg nicht im geringsten.

»Drück ihm den dreckigen Hals zu!« rief einer.

»Quetsch ihm die Augen aus, und schmeiß ihn in ein dunkles Loch!« schlug ein anderer vor.

Biggrin betrat den Raum und schob sich schnell durch die Reihen, um den Grund der Unruhe herauszufinden. Es überraschte ihn nicht, daß die Verbeeg einen Ork quälten. Im Grunde belustigte ihn das Spektakel, aber er wußte auch, daß es gefährlich war, den Zorn des launischen Akar Kessell zu erregen. Er hatte mehr als einmal erlebt, wie ein widerspenstiger Goblin langsam getötet wurde, weil er nicht gehorcht hatte oder weil es dem Zauberer gerade großen Spaß bereitete. »Stellt das elende Ding auf den Boden«, befahl Biggrin mit ruhiger Stimme.

Rufe des Unmuts und wütendes Murren wurden um den Frostriesen laut.

»Schlag ihm den Kopf ein!« schrie einer.

»Beiß ihm die Nase ab!« kreischte ein anderer.

Inzwischen war das Gesicht des Orks aufgedunsen, weil er keine Luft mehr bekam, und er wehrte sich kaum noch. Der Verbeeg, der ihn festhielt, erwiderte Biggrins drohenden Blick einige Augenblicke lang, dann schleuderte er sein hilfloses Opfer dem Frostriesen vor die Füße.

»Da hast du ihn«, knurrte er Biggrin an. »Aber wenn er mich noch einmal so dumm anquatscht, werde ich ihn verspeisen!«

»Ich habe genug von diesem Loch«, beschwerte sich ein Riese aus der hinteren Reihe. »Da gibt es ein ganzes Tal voll mit dreckigen Zwergen zum Erobern!« Das Gemurmel um ihn schwoll erneut mit immer größerer Heftigkeit an.

Biggrin schaute sich um und schätzte ab, wie groß die Wut war, die sich in alle Soldaten eingeschlichen hatte und den Stützpunkt in der Höhle in einem plötzlichen Anfall unbeherrschter Gewalttätigkeiten

zu zerstören drohte.

»Ab morgen abend gehen wir hinaus und sehen uns auf eigene Faust um«, stellte Biggrin in Aussicht. Es war ein gefährlicher Entschluß, das wußte er, aber jede andere Entscheidung bedeutete um so sicherer ein Chaos. »Nur drei Mann auf einmal, und niemand darf es erfahren!«

Der Ork hatte sich etwas erholt und hatte Biggrins Vorschlag mit anhören können. Er wollte Einspruch erheben, aber der Riese brachte ihn unverzüglich zum Schweigen.

»Halt den Mund, du Hund!« befahl Biggrin, sah zu dem Verbeeg hinüber, der den Läufer bedroht hatte, und lächelte spöttisch. »Oder ich erlaube meinem Freund, dich zu verspeisen!«

Die Riesen grölten vor Freude und schlugen sich gegenseitig auf die Schultern. Die Kameradschaft war wieder hergestellt. Biggrin hatte ihnen Taten in Aussicht gestellt, auch wenn seine Zweifel über mögliche Folgen dieser Entscheidung keineswegs von der ausgelassenen Begeisterung zerstreut wurden. Zahlreiche Rezepte, die sich die Verbeeg als Spaß ausgedacht hatten — »Zwerg auf Apfel« und »Bärtig, mit Fett begossen und gebacken«, um nur zwei zu nennen —, wurden laut verkündet und erhielten begeisterte Zustimmung.

Biggrin packte das Grauen, wenn er daran dachte, was passieren konnte, wenn einer der Verbeeg auf einen Angehörigen des kleinen Volkes stoßen würde.

Biggrin ließ die Verbeeg in Dreiergruppen und nur in den Abendstunden aus der Höhle. Er hielt es zwar für unwahrscheinlich, daß sich die Zwerge so weit in den nördlichen Teil des Tals wagten, war sich aber trotzdem des großen Risikos bewußt. Jedes Mal, wenn eine Patrouille ohne Zwischenfälle zurückkehrte, entfuhr ihm ein Seufzer der Erleichterung.

Allein die Erlaubnis, die enge Höhle zu verlassen, verbesserte die Stimmung der Verbeeg erheblich. Die angespannte Atmosphäre in der Höhle löste sich, und die Soldaten gewannen ihre Begeisterung für den kommenden Krieg zurück. Von Kelvins Steinhügel aus konnten

sie die Lichter von Caer-König und Caer-Dineval, von Termalaine auf der anderen Seite im Westen und sogar von Bryn Shander weit im Süden sehen. Der Ausblick auf die Städte ermöglichte es ihnen, sich ihre bevorstehenden Siege auszumalen, und diese Gedanken genügten ihnen voll und ganz, das lange Warten ertragen zu können.

Es verging eine weitere Woche. Alles schien gutzulaufen. Angesichts der verbesserten Stimmung, die der kleine Grad an Freiheit bei seinen Soldaten bewirkt hatte, entspannte sich Biggrin allmählich und beruhigte sich über seine riskante Entscheidung.

Doch dann unternahmen zwei Zwerge, denen Bruenor irgendwann von guten Steinvorkommen im Schatten von Kelvins Steinhügel erzählt hatte, eine Reise an das nördliche Ende des Tals, um sich selbst von den Bergbaumöglichkeiten zu überzeugen. An einem späten Nachmittag erreichten sie dort die südlichen Hänge, und noch vor der Abenddämmerung hatten sie auf einem flachen Felsen neben einem reißenden Bach ein Lager aufgeschlagen.

Es war ihr Tal, und seit vielen Jahren war von Belästigungen keine Rede gewesen. Folglich trafen sie kaum Vorsichtsmaßnahmen.

So geschah es, daß die erste Verbeeg-Patrouille, die in dieser Nacht die Höhle verlassen durfte, ein loderndes Lagerfeuer erspähte und den unverwechselbaren Dialekt der verhaßten Zwerge vernahm.

Auf der anderen Seite des Berges erwachte Drizzt Do'Urden aus seinem Schlaf. Er trat aus der Höhle in die zunehmende Düsternis und fand Wulfgar auf seinem Stammplatz, einem hohen Stein, von dem er nachdenklich auf die Ebene starrte.

»Hast du Heimweh?« fragte der Dunkelelf, ohne eine Antwort zu erwarten.

Wulfgar zuckte die breiten Schultern und antwortete geistesabwesend: »Vielleicht.« Seitdem der Barbar Respekt für Drizzt empfand, mußte er sich ständig viele beunruhigende Fragen über sein Volk und dessen Lebensweise stellen. Der Dunkelelf war für ihn ein Rätsel, eine verwirrende Mischung aus kämpferischem Können und ungeheurer Beherrschung. Drizzt schien in der Lage zu sein, bei

jedem seiner Schritte zwischen der Aussicht auf ein spannendes Abenteuer und unstrittiger Moral abzuwägen.

Wulfgar schenkte dem Dunkelelf einen fragenden Blick. »Warum bist du eigentlich hier?« wollte er plötzlich wissen.

Jetzt war es Drizzt, der nachdenklich auf die weite Ebene starrte. Die ersten Sterne standen am Himmel, und ihr Funkeln spiegelte sich deutlich in seinen dunklen Augen. Aber er sah nicht sie, sondern vor seinen Augen standen längst vergangene Bilder auf von den lichtlosen Städten der Dunkelelfen in ihren riesengroßen Höhlenkomplexen tief im Erdinneren.

»Ich erinnere mich«, begann Drizzt lebhaft, denn Schreckliches bleibt einem sehr oft lebendig in Erinnerung, »an das erste Mal, wo ich die oberirdische Welt erblickte. Ich war damals sehr viel jünger als jetzt und Mitglied eines großen Stoßtrupps. Wir schlüpfen aus einer geheimen Höhle und fielen über ein Elfdorf her.« Der Dunkelelf zuckte zusammen, als längst vergangene Bilder vor seinem geistigen Auge blitzartig wieder auftauchten. »Meine Gefährten schlachteten jeden Angehörigen der Waldelfensippe ab. Jede Frau. Jedes Kind.«

Wulfgar lauschte mit wachsendem Entsetzen. Den Überfall, den Drizzt da beschrieb, hätte genausogut der gewalttätige Elchstamm begangen haben können.

»Mein Volk tötet«, fuhr Drizzt grimmig fort, »und es tötet ohne Gnade.« Er richtete seinen Blick auf Wulfgar, um sich zu überzeugen, daß der Barbar ihn genau verstand.

»Sie töten ohne Gefühle.«

Er hielt kurz inne, damit der junge Mann Zeit hatte, die volle Bedeutung seiner Worte zu verdauen. Die einfache, aber eindeutige Beschreibung kaltblütiger Mörder hatte Wulfgar verwirrt. Er war unter leidenschaftlichen Kriegern groß geworden, unter Kriegern, deren ganzer Lebensinhalt darin bestand, Ruhe in der Schlacht zu finden und zu Tempus' Lob zu kämpfen. Der junge Barbar konnte gefühllose Grausamkeit einfach nicht verstehen. Obwohl der Unterschied nur sehr fein war, wie Wulfgar plötzlich zugeben mußte. Dunkelelf oder Barbar, das Ergebnis dieser Überfälle blieb gleich.

»Die Tanar-Ri-Göttin, der sie dienen, kennt kein Existenzrecht für

andere Rassen«, erklärte Drizzt. »Insbesondere nicht für andere Elfenrassen.«

»Aber du wirst in dieser Welt niemals akzeptiert werden«, wandte Wulfgar ein. »Du mußt doch wissen, daß die Menschen dich immer meiden werden.«

Drizzt nickte. »Die meisten«, stimmte er zu. »Es gibt wenige, die ich Freunde nennen kann, aber trotzdem bin ich zufrieden. Weißt du, Barbar, ich habe meinen eigenen Stolz, ohne Schuld und ohne Scham.« Er erhob sich und ging in die Dunkelheit. »Komm«, wechselte er das Thema. »Laß uns heute abend gut kämpfen. Ich bin mit deinen Fortschritten wirklich zufrieden, und dieser Teil deines Unterrichts nähert sich dem Ende.«

Wulfgar blieb einen Augenblick nachdenklich sitzen. Der Dunkelelf führte ein hartes und entbehrungsreiches Leben, und trotzdem war er in mancher Hinsicht reicher als jeder andere Mann, den Wulfgar kennengelernt hatte. Denn Drizzt war seinen Prinzipien treu geblieben und hatte dafür sogar freiwillig die vertraute Welt seines Volkes verlassen und auf sich genommen, in einer Welt zu leben, in der er niemals geachtet und anerkannt werden würde.

Er sah dem Elfen nach, der jetzt nur noch ein Schatten in der Dunkelheit war. »Vielleicht unterscheiden wir uns beide gar nicht so sehr voneinander«, murmelte er.

»Spione!« flüsterte einer der Verbeeg.

»Ist aber dumm, bei einem so hellen Feuer zu spionieren«, meinte ein anderer.

»Laßt sie uns zerquetschen!« schlug der erste vor und wollte auf das orangene Licht zugehen.

»Der Boß sagt nein!« erinnerte der dritte die anderen. »Wir sollen nur beobachten, aber niemanden zerquetschen!«

Sie gingen so verstohlen, wie sie konnten, den steinigen Pfad hinunter auf das kleine Lager der Zwerge zu, das heißt, sie bewegten sich so leise wie niedergehende Findlinge.

Die zwei Zwerge hörten natürlich, daß sich jemand oder etwas

näherte. Zur Vorsicht zogen sie zwar ihre Waffen, glaubten aber eigentlich, Wulfgar und Drizzt oder einige Fischer aus Caer-König hätten ihr Feuer gesehen und wollten sich zum Abendessen zu ihnen gesellen.

Als das Lager in Sicht kam, sahen die Verbeeg die Zwerge daher mit ihren Waffen in der Hand dastehen.

»Sie haben uns gesehen!« meinte einer von ihnen und tauchte in der Dunkelheit unter.

»Ach, halt den Mund!« befahl der zweite.

Der dritte Riese, der ebenfalls sehr wohl wußte, daß die Zwerge sie auf diese Entfernung nicht hatten erkennen können, packte den zweiten an der Schulter und zwinkerte ihm böse an. »Wenn sie uns gesehen haben«, folgerte er, »bleibt uns nichts anderes übrig, als sie zu zerquetschen!«

Der zweite Riese kicherte leise und ging mit seiner schweren Keule über der Schulter auf das Lager zu.

Die Zwerge waren völlig überrascht, als nur wenige Meter von ihrem Lager entfernt die Verbeeg um einen Findling bogen und sich an sie heranarbeiteten. Aber ein Zwerg, der in die Enge getrieben wird, ist von Kopf bis Fuß hart wie Stahl, und diese zwei gehörten der Sippe von Mithril-Halle an, die ihr ganzes Leben lang in der gnadenlosen Tundra Kriege geführt hatte. Dieser Kampf würde daher nicht so leicht zu gewinnen sein, wie die Verbeeg glaubten.

Der erste Zwerg duckte den schwerfälligen Schlag des ersten Verbeeg ab und schmetterte im Gegenangriff seinen Hammer auf die Zehe des Ungeheuers. Der Riese hob unwillkürlich den verletzten Fuß und hüpfte auf einem Bein herum. Der erfahrene Zwergenkämpfer schlug ihm prompt seinen Hammer ans Knie.

Der andere Zwerg hatte ebenso schnell reagiert. Er erwischte einen anderen Riesen am Auge, so daß dieser gegen einen Felsen krachte.

Doch der letzte Verbeeg, der klügste von den dreien, hatte vor seinem Angriff einen Stein aufgehoben und erwiderte jetzt einen weiteren Wurf des Zwerges mit voller Wucht. Der Stein erreichte zwar nicht sein Ziel, die Schläfe des bedauerlichen Zwerges, sondern traf den Hals, aber er riß den gewaltsam zur Seite. Sein Kopf hing auf einmal

schlaff und unkontrolliert auf den Schultern, und er fiel tot um.

Der erste Zwerg wäre schnell mit dem Riesen fertig geworden, den er niedergestreckt hatte, aber plötzlich fiel das dritte Ungeheuer über ihn her. Die beiden Gegner schlugen aufeinander ein und wehrten sich, und zuerst gewann der Zwerg sogar einen kleinen Vorteil. Einen Vorteil, der nur so lange anhielt, bis der Riese, der von dem Hammer am Auge getroffen worden war, sich so weit erholt hatte, daß er wieder in den Kampf einsteigen konnte.

Die zwei Verbeeg ließen einen Schlag nach dem anderen auf den Zwerg nieder. Er konnte ihnen zwar kurze Zeit ausweichen, aber dann wurde er von einem Schlag gegen die Schulter getroffen und fiel auf den Rücken. Er kam zwar kurz darauf wieder zu Atem, denn er war hart wie der Stein, auf den er gefallen war, aber ein schwerer Stiefel trat auf ihn und hielt ihn am Boden fest.

»Zerquetsch ihn!« bettelte der verletzte Riese, den der Zwerg niedergestreckt hatte. »Und dann bringen wir ihn dem Koch!«

»Das machen wir nicht!« knurrte der Riese, der auf dem Zwerg stand. Er stieß mit dem Stiefel fester zu und drückte seinem Opfer langsam das Leben aus dem Leib.

»Biggrin wird uns dem Koch bringen, wenn er das erfährt!« Die zwei anderen wurden von echter Angst gepackt, als sie an den Zorn ihres Anführers dachten. Sie sahen ihren klügeren Gefährten hilfeschend an, ob er wohl eine Lösung wußte.

»Wir legen sie und ihre dreckigen Sachen in ein dunkles Loch und sagen nichts davon!«

Viele Meilen entfernt im Osten wartete Akar Kessell geduldig in seinem Turm. Im Herbst würde die letzte — und größte — der Handelskarawanen aus Luskan in Zehn-Städte mit Reichtümern und Versorgungsgütern für den langen Winter eintreffen. Bis dahin würde eine riesengroße Armee bereitstehen. Sie würden einmarschieren und die erbärmlichen Fischer vernichten. Schon bei dem bloßen Gedanken an die Früchte dieses leicht errungenen Sieges überliefen den Zauberer Schauer des Entzückens.

Er hatte keine Ahnung, daß der Krieg bereits begonnen hatte.

Flache Gräber

Ausgeruht nach dem Training in der langen Nacht erwachte Wulfgar kurz vor Mittag. Erstaunt stellte er fest, daß Drizzt bereits auf den Beinen war und eifrig einen Tornister mit Sachen für einen langen Marsch packte.

»Heute beginnen wir mit einer anderen Art des Unterrichts«, erklärte Drizzt dem Barbaren. »Wir machen uns auf den Weg, sobald du etwas gegessen hast.«

»Wohin?«

»Zuerst zu den Zwergenminen«, sagte Drizzt. »Bruenor wird dich sehen wollen, um deine Fortschritte selbst zu beurteilen.« Er lächelte den großen Mann an. »Er wird nicht enttäuscht sein!«

Auch Wulfgar lächelte. Er war überzeugt, daß sogar der mürrische Zwerg von seiner neu erworbenen Geschicklichkeit mit dem Hammer beeindruckt sein mußte. »Und dann?«

»Nach Tennalaine am Ufer des Maer Dualdon. Ich habe dort einen Freund, einen meiner wenigen Freunde«, fügte er mit einem Zwinkern schnell hinzu und entlockte Wulfgar ein Lächeln. »Es ist ein Mensch namens Agorwal. Ich möchte, daß du ein paar Bewohner von Zehn-Städte kennenlernst, damit du sie besser beurteilen kannst.«

»Was muß ich beurteilen?« fragte Wulfgar wütend. Die dunklen und wissenden Augen des Dunkelelfen bohrten sich in ihn. Wulfgar wußte genau, worauf Drizzt hinauswollte. Der Dunkelelf versuchte, ihm die Menschen näherzubringen, obwohl die Barbaren sie zu Feinden erklärt hatten. Wulfgar sollte das Alltagsleben der Männer, Frauen und Kinder kennenlernen, die seinem eigenen schweren Stab zum Opfer gefallen wären, wenn die Schlacht an den Hängen anders verlaufen wäre. Und Wulfgar, der in der Schlacht keinerlei Furcht kannte, hatte Angst, diesen Leuten gegenüberzutreten. Der junge Barbar hatte bereits begonnen, die Tugenden seines kriegerischen Stammes in Frage zu stellen. Die unschuldigen Bewohner der Stadt, die sein Volk, ohne mit der Wimper zu zucken, niedergemetzelt hätte,

konnten sehr wohl zur völligen Zerstörung seines Weltbildes beitragen.

Die Gefährten brachen kurz danach auf. Sie gingen denselben Weg an der östlichen Flanke von Kelvins Steinhügeln zurück, den sie gekommen waren. Von Osten wehte unablässig ein staubiger Wind, der sie mit feinen stechenden Sandkörnern angriff, als sie an der ungeschützten Felswand entlangzogen. Obwohl die grelle Sonne besonders an Drizts Kräften zehrte, behielt er sein scharfes Tempo bei und machte keine Rast.

Am späten Nachmittag, als sie endlich um einen südlichen Ausläufer bogen, waren sie zwar erschöpft, aber gutgelaunt.

»Im Schutz der Minen habe ich völlig vergessen, wie umbarmherzig der Tundrawind sein kann!« lachte Wulfgar.

»Wir werden am Rand des Tals ein wenig Schutz finden«, sagte Drizt. Er klopfte auf die leere Wasserflasche an seiner Seite. »Komm, ich weiß, wo wir die Flaschen auffüllen können, bevor wir weiterziehen.«

Er führte Wulfgar nach Westen zu den südlichen Hängen. Der Dunkelelf kannte ganz in der Nähe einen eiskalten Bach, der mit geschmolzenem Schnee vom Gipfel von Kelvins Steinhügel versorgt wurde.

Der Bach plätscherte fröhlich über die Steine. Vögel schnatterten und krächzten bei ihrem Kommen, und ein Luchs schlich lautlos davon. Alles schien so, wie es sein sollte. Von dem Augenblick an, wo sie auf einem großen, flachen Felsen standen, auf dem Wanderer normalerweise ihr Lager aufschlugen, spürte Drizt jedoch, daß etwas Schreckliches passiert war. Er bewegte sich zögernd und suchte nach greifbaren Beweisen, die seinen Verdacht bestätigen würden.

Wulfgar dagegen legte sich bäuchlings auf den Felsen und tauchte sein verschwitztes und verstaubtes Gesicht in das kalte Wasser. Als er den Kopf hob, war in seine Augen der Glanz zurückgekehrt, als habe das eiskalte Wasser ihm die Lebenskraft zurückgegeben.

Aber auf einmal fielen ihm dunkelrote Flecken auf dem Felsen auf, und er folgte ihrer blutigen Spur zu einem Stück Haut, das an der scharfen Kante eines Steins direkt über dem reißenden Bach hängengeblieben war.

Als geübte Spurenleser stellten Drizzt und Wulfgar bald fest, daß erst vor kurzer Zeit an dieser Stelle ein Kampf stattgefunden hatte. Das krause Haar auf dem Hautfetzen ließ sie an einen Bart denken, und sie brachten es sofort auch mit den Zwergen in Verbindung. Nicht weit entfernt fanden sie Spuren, die der Größe nach von drei Riesen stammen mußten. Nachdem sie einer geraden Spur gefolgt waren, die nach Süden zu einer sandigen Fläche führte, stießen sie bald auf zwei flache Erdhügel.

»Bruenor ist es nicht«, sagte Drizzt grimmig, nachdem er die beiden Leichen untersucht hatte. »Es sind jüngere Zwerge — Bundo, der Sohn von Fellhammer, und wahrscheinlich Dourgaz, der Sohn von Argo Bitterklinge.«

»Wir müssen sofort zu den Minen gehen!« drängte Wulfgar.

»Später«, erwiderte der Dunkelelf. »Wir müssen zuvor noch mehr darüber in Erfahrung bringen, was sich hier zugetragen hat, und heute abend werden wir wohl die beste Gelegenheit dazu haben. Waren diese Riesen Banditen, die rein zufällig vorbeikamen, oder verstecken sie sich etwa hier in dieser Gegend? Gibt es hier vielleicht noch mehr von diesen abscheulichen Bestien?«

»Bruenor sollte informiert werden«, wandte Wulfgar ein.

»Das wird er auch«, beruhigte ihn Drizzt. »Aber falls diese drei wirklich noch hier sind, was ich vermute, da sie sich die Zeit genommen haben, ihre Opfer zu begraben, werden sie auf der Suche nach weiterem Spaß vielleicht bei Einbruch der Nacht zurückkommen.« Er lenkte Wulfgars Blick gen Westen, wo den Himmel bereits die rosafarbenen Schatten des Zwielfts färbten. »Bist du für einen Kampf bereit, Barbar?«

Mit einem entschlossenen Knurren nahm Wulfgar Aegisfang von der Schulter und schlug mit dem adamantenen Griff auf seine freie Handfläche. »Wir werden sehen, wer heute abend Spaß findet.«

Sie versteckten sich hinter einem Findling südlich von dem flachen Felsen und warteten, bis die Sonne hinter dem Horizont verschwunden war und die Schatten länger wurden.

Sie brauchten nicht lange zu warten, denn die gleichen Verbeeg, die in der Nacht zuvor die Zwerge getötet hatten, hatten wieder als

erste die Höhle verlassen und suchten eifrig neue Opfer. Bald bahnten sie sich krachend ihren Weg an den Hängen entlang und erreichten schließlich den flachen Felsen neben dem Bach.

Wulfgar wollte unverzüglich angreifen, aber Drizzt hielt ihn zurück, bevor er ihr Versteck preisgeben konnte. Auch der Dunkelelf wollte die Riesen töten, aber zuerst wollte er herauszufinden versuchen, warum sie hier waren.

»Verflucht«, murkte einer der Riesen. »Nicht ein Zwerg in Sicht!«

»Das ist Pech«, stöhnte der andere. »Und obendrein unser letzter Abend draußen.« Seine Kameraden sahen ihn fragend an.

»Eine andere Gruppe kommt morgen«, erklärte der Verbeeg. »Wir werden doppelt so viele sein, und obendrein kommen stinkende Oger und Orks, und der Boß will uns erst wieder hinauslassen, wenn sich alles beruhigt hat.«

»Zwanzig mehr in diesem stinkenden Loch«, klagte ein anderer. »Da muß man ja durchdrehen!«

»Dann laß uns weitergehen«, drängte der dritte. »Hier gib'ts nichts zum Jagen, und wir haben keine Zeit zu verschwenden.«

Die zwei Abenteurer hinter dem Findling spannten sich unwillkürlich an, als die Riesen von Aufbruch sprachen.

»Wir können zu jenem Stein gelangen«, überlegte Wulfgar und zeigte unwissentlich auf den gleichen Findling, von dem aus die Riesen in der Nacht zuvor ihren Überfall begonnen hatten, »und sie uns schnappen, bevor sie überhaupt erkennen, daß wir da sind!« Er drehte sich gespannt zu Drizzt um, schrak aber sofort zurück. Die blauviolettten Augen leuchteten in einem Glanz, den Wulfgar noch nie gesehen hatte.

»Es sind doch nur drei«, meinte Drizzt. In seiner Stimme schwang die schwache Andeutung einer Ruhe mit, die jeden Augenblick zu explodieren drohte. »Wir brauchen sie nicht zu überraschen.«

Wulfgar wußte nicht recht, was er von dieser unerwarteten Veränderung im Vorgehen des Dunkelelfen halten sollte.

»Du hast mich gelehrt, jeden Vorteil zu suchen«, erinnerte er ihn vorsichtig.

»In der Schlacht, ja«, antwortete Drizzt. »Aber das hier ist

Vergeltung. Sollen uns doch die Riesen sehen, sollen sie doch das Entsetzen über ihren sicheren Untergang spüren!« Die Krummsäbel lagen in Drizzts schlanken Händen, während er um den Findling bog. In seinem gleichmäßigen Schritt lag die unerschütterliche Verheißung des Todes.

Einer der Riesen schrie überrascht auf, und alle blieben wie angewurzelt stehen, als der Dunkelfelf so plötzlich vor ihnen stand. Ängstlich und verwirrt bildeten sie auf dem flachen Felsen eine Verteidigungslinie. Die Verbeeg hatten Legenden über die Dunkelfelfen gehört, und in einigen wurde erzählt, daß sie sich sogar mit Riesen zusammengeschlossen hatten, aber Drizzts plötzliches Auftauchen hatte sie jetzt völlig überrumpelt.

Drizzt amüsierte sich darüber, wie sie vor Nervosität bebten, und hielt inne, um den Augenblick zu genießen.

»Was willst du denn hier?« fragte ein Riese vorsichtig.

»Ich bin ein Freund von Zwergen«, erwiderte Drizzt mit einem boshaften Lachen. Wulfgar stürzte an seine Seite, als der größte der Riesen ohne Vorwarnung angriff. Doch Drizzt hielt den jungen Mann gelassen auf. Mit einem Krummsäbel zeigte er auf den herankommenden Riesen und erklärte mit tödlicher Ruhe: »Du bist tot.« Urplötzlich war der Verbeeg von purpurroten Flammen eingeschlossen. Er kreischte entsetzt auf und tat einen Schritt zurück, aber Drizzt folgte ihm auf Schritt und Tritt.

Wulfgar wurde von dem Wunsch überwältigt, den Kriegshammer zu werfen. Es war, als hätte Aegisfang einen eigenen Willen. Die Waffe schwirrte durch die Nachtluft und grub sich in einen der anderen Riesen, der mit gebrochenem Genick in den reißenden Bach stürzte.

Wulfgar war voller Hochachtung vor der Kraft und der tödlichen Treffsicherheit des Wurfes. Aber er wußte nicht, wie er mit Erfolg gegen den dritten Riesen kämpfen sollte, da er nur noch einen kleinen Dolch zur Verfügung hatte. Auch der Riese erkannte seinen Vorteil und stürmte auf ihn los. Wulfgar griff nach dem Dolch.

Aber statt dessen hielt er Aegisfang in der Hand, der auf magische Weise zurückgekehrt war. Wulfgar wußte bisher nichts von der besonderen Kraft, die Bruenor der Waffe verliehen hatte, und hatte auch nicht die Zeit, sich darüber Gedanken zu machen.

Der größte Riese, der zwar voller Entsetzen war, aber nicht wußte, wohin er fliehen sollte, griff Drizzt wie toll an und verschaffte dem Elfen dadurch sogar mehr als einen Vorteil. Das Ungeheuer hob in seinem Zorn die schwere Keule höher als notwendig, und Drizzt stieß flink seine Säbel durch die Ledertunika in den ungeschützten Leib. Der Riese zögerte nur leicht und holte dann zu einem mächtigen Hieb aus, aber der behende Dunkeelf hatte immer noch reichlich Zeit, dem Schlag auszuweichen. Und als der schwerfällige Riese durch die Wucht seines Schlages das Gleichgewicht verlor, versetzte Drizzt ihm zwei weitere Stiche in Schulter und Hals.

»Siehst du, Junge?« rief der Dunkeelf fröhlich Wulfgar zu. »Er kämpft wie einer von deiner Art.«

Wulfgar war voll und ganz mit dem anderen Riesen beschäftigt und ging mit Aegisfang geschickt zu Werke, um die kraftvollen Hiebe des Ungeheuers abzuwehren. Trotzdem gelang es ihm, einen flüchtigen Eindruck von dem Kampf an seiner Seite zu erhaschen. Der grausige Anblick weckte in ihm Erinnerungen an den Unterricht, den er bei Drizzt erhalten hatte, und ließ ihn dessen Wert erst richtig erkennen, denn der Dunkeelf spielte mit dem Verbeeg und setzte dessen unbeherrschte Wut gegen ihn selbst ein. Immer wieder erhob sich das Ungeheuer zum vernichtenden Schlag, und jedes Mal stach Drizzt schnell auf ihn ein und wich augenblicklich aus. Der Verbeeg blutete aus unzähligen Wunden, und Wulfgar wußte, daß Drizzt jederzeit den Kampf beenden konnte. Aber es verblüffte ihn, daß der Dunkeelf diese Quälerei genoß.

Wulfgar hatte seinem Gegner noch keinen harten Schlag versetzt, sondern wartete, wie Drizzt ihn gelehrt hatte, den rechten Augenblick ab, bis der wütende Verbeeg sich verausgabte. Der Barbar konnte bereits erkennen, daß die Hiebe des Riesen weniger häufig kamen und immer schwächer wurden. Schweißgebadet und schwer atmend machte der Verbeeg schließlich einen Fehler und ließ in seiner

Aufmerksamkeit nach. Aegisfang schlug einmal zu, dann ein zweites Mal, und der Riese stürzte zu Boden.

Der Verbeeg, der mit Drizzt beschäftigt war, kämpfte inzwischen auf den Knien, denn der Dunkelelf hatte ihm eine Sehne durchgeschnitten. Als Drizzt sah, wie der zweite Riese vor Wulfgar zu Boden ging, entschied er, das Spiel zu beenden. Der Riese holte noch einmal aus, und als er den Arm rückwärts bewegte, griff Drizzt an und stieß mit einem Krummsäbel zu. Diesmal trieb er ihn mit voller Wucht in den Körper seines Gegners hinein.

Eine Frage ließ Drizzt später nicht in Ruhe, als er mit Wulfgar, der vor ihm kniete, das Ergebnis ihres Vorgehens betrachtete. »Der Hammer?« fragte er einfach.

Wulfgar sah auf Aegisfang und zuckte die Achseln. »Ich weiß nicht, was es war«, antwortete er aufrichtig. »Er ist mit seiner eigenen Magie in meine Hand zurückgekehrt.«

Drizzt lächelte in sich hinein. Er wußte es. Wie außerordentlich Bruenors Können doch ist, dachte er. Und wie tief muß die Zuneigung des Zwerges zu dem Jungen sein, daß er ihm ein solches Geschenk macht.

»Zwanzig Verbeeg sind auf dem Weg hierher«, stöhnte Wulfgar.

»Und zwanzig sind bereits hier«, fügte Drizzt hinzu. »Du machst dich sofort auf den Weg zu Bruenor. Diese drei sind direkt von der Höhle gekommen. Es dürfte also keine Schwierigkeiten geben, ihre Spur zurückzuverfolgen und herauszufinden, wo der Rest von ihnen steckt.«

Wulfgar nickte zustimmend, obwohl er Drizzt voller Sorge ansah. Der merkwürdige Glanz, den er in dessen Augen vor ihrem Angriff auf die Verbeeg gesehen hatte, beschäftigte den Barbaren. Er war sich nicht sicher, zu welchem Wagemut der Dunkelelf fähig sein konnte. »Und was machst du dann, wenn du ihr Versteck gefunden hast?«

Drizzt antwortete nicht, sondern lächelte nur ironisch, was die Befürchtungen des jungen Mannes noch verstärkte. Schließlich beschwichtigte er seinen besorgten Freund. »Wir treffen uns morgen

früh an dieser Stelle wieder. Ich versichere dir, daß ich ohne dich keinen solchen Spaß anfangen!«

»Ich werde vor dem ersten Licht der Dämmerung zurück sein«, versprach Wulfgar grimmig. Er drehte sich auf dem Absatz um und verschwand in der Dunkelheit. Er bewegte sich so schnell, wie es ihm beim Licht der Sterne möglich war.

Auch Drizzt machte sich auf den Weg und folgte den Spuren der drei Verbeeg quer über die Bergwand. Schließlich hörte er die tiefen Stimmen von Riesen, und kurz darauf sah er auf halber Höhe eines felsigen Vorhügels die hastig zusammengezimmerten Holztüren vor einer Höhle. Sie waren notdürftig mit Strauchwerk getarnt.

Drizzt wartete geduldig, und bald trat eine zweite Patrouille aus der Höhle. Wieder waren es drei Verbeeg. Und als sie später zurückkehrten, kam eine dritte Gruppe heraus.

Der Dunkelelf versuchte herauszuhören, ob wegen des Fehlens der ersten Patrouille Alarm geschlagen worden war. Aber Verbeeg waren fast immer aufsässig und unzuverlässig, und Drizzt wurde in dieser Einschätzung bestätigt, als er aus Gesprächsfetzen entnehmen konnte, daß die Riesen vermuteten, ihre fehlenden Gefährten hätten sich verlaufen oder wären einfach fahnenflüchtig geworden. Als sich der Dunkelelf einige Stunden später wegschlich, um seine nächsten Pläne zu schmieden, war er sich sicher, das Überraschungsmoment noch immer auf seiner Seite zu haben.

Wulfgar lief die ganze Nacht hindurch. Er überbrachte Bruenor die Nachricht und wartete nicht einmal ab, bis die Sippe geweckt worden war, sondern wandte sich unverzüglich zurück auf den Weg nach Norden. Mit seinen großen Schritten war er bereits eine Stunde vor dem ersten Tageslicht an dem flachen Felsen, während Drizzt noch gar nicht von der Höhle zurückgekehrt war. Er verbarg sich hinter dem Findling und wartete dort auf den Dunkelelfen. Seine Sorge um ihn wurde jede Sekunde größer.

Schließlich konnte er die Ungewißheit nicht länger ertragen und

entschloß sich, herauszufinden, was passiert war. Er machte die Spuren der Verbeeg ausfindig und begann, sie zur Höhle zurückzuverfolgen. Er war keine zwanzig Schritte gegangen, als ihm eine Hand einen leichten Schlag auf den Hinterkopf versetzte. Unwillkürlich wirbelte er herum, um seinem Angreifer zu begegnen, aber seine Überraschung verwandelte sich in Freude, als er Drizzt vor sich stehen sah.

Drizzt war kurz nach Wulfgar zu dem Stein zurückgekehrt. Doch dort hatte er sich versteckt und den Barbaren beobachtet, um zu sehen, ob der impulsive junge Krieger ihre Vereinbarung einhalten oder sich entschließen würde, die Angelegenheit selber in die Hand zu nehmen. »Zweifle niemals an einer Verabredung, solange ihre Zeit nicht abgelaufen ist«, rügte der Dunkelelf ihn streng, obwohl ihn die Sorge des Barbaren um sein Wohlbefinden rührte.

Bevor von Wulfgar eine Antwort hätte kommen können, hörten die zwei Gefährten eine vertraute, mürrische Stimme. »Gebt mir einen quietschenden Riesen zum Töten!« schrie Bruenor, der auf dem flachen Stein am Bach hinter ihnen aufgetaucht war. Aufgebrachte Zwerge können sich mit einer unglaublichen Geschwindigkeit fortbewegen. In weniger als einer Stunde hatte sich Bruenors Sippe versammelt und war dem Barbaren gefolgt. Seinem schnellen Tempo waren sie fast gewachsen gewesen.

»Schön, daß wir uns treffen«, rief Drizzt und ging zu dem Zwerg hinüber. Bruenor begutachtete mit grimmiger Zufriedenheit die drei toten Verbeeg. Fünfzig kampfbereite Zwerge in ihren Rüstungen, mehr als die Hälfte der Sippe, standen um ihren Führer herum.

»Elf«, grüßte Bruenor respektvoll, wie es seine Art war. »Eine Höhle, nicht wahr?«

Drizzt nickte: »Eine Meile westlich von hier, aber laß das nicht deine erste Sorge sein. Die Riesen dort werden nirgendwohin gehen, aber ausgerechnet heute erwarten sie Besuch.«

»Das hat mir der Junge schon gesagt«, erklärte Bruenor. »Zwanzig Mann Verstärkung.« Er schwang lässig seine Axt. »Irgendwie habe ich das Gefühl, sie werden es nicht bis zur Höhle schaffen! Hast du eine Ahnung, aus welcher Richtung sie kommen?«

»Sie können nur aus nordöstlicher Richtung kommen«, überlegte Drizzt. »Irgendwo den Eiswindpaß hinunter, nördlich des Lac Dinneshere. Dein Volk wird sie also in Empfang nehmen?«

»Natürlich«, erwiderte Bruenor. »Sie werden bestimmt den Talfallpaß nehmen.« Er blinzelte kurz. »Und was hast du vor?« fragte er Drizzt. »Und was ist mit dem Jungen?«

»Der Junge bleibt bei mir«, entschied Drizzt. »Er muß sich ausruhen. Wir werden die Höhle bewachen.«

Der erwartungsvolle Glanz in Drizchts Augen verriet Bruenor, daß der Dunkelelf mehr im Sinn hatte als nur, die Höhle zu bewachen. »Verrückter Elf«, murmelte er leise. »Wahrscheinlich nimmst du es mit dem ganzen Pack alleine auf!« Wieder sah er neugierig auf die toten Riesen. »Und gewinnst!« Dann musterte Bruenor die beiden Abenteurer genauer und versuchte, einen Zusammenhang zwischen ihren Waffen und den Verletzungen der Verbeeg zu erkennen.

»Der Junge hat zwei getötet«, beantwortete Drizzt die unausgesprochene Frage des Zwergs.

Die seltene Andeutung eines Lächelns zeigte sich auf Bruenors Gesicht. »Zwei und du nur einen? Du läßt nach, Elf.«

»Unsinn«, gab Drizzt zurück. »Ich war einfach der Meinung, daß er Übung braucht!«

Bruenor schüttelte den Kopf. Er war selbst überrascht, wie stolz er auf Wulfgar war, obwohl er das dem Jungen natürlich nicht sagen würde, um ihm nicht den Kopf zu verdrehen. »Du läßt nach!« wiederholte er, während er die Führung seiner Sippe übernahm. Die Zwerge stimmten einen rhythmischen Singsang an, eine uralte Melodie, die einst in den silbernen Hallen ihrer verlorenen Heimat von den Wänden zurückgeworfen worden war.

Bruenor sah zu seinen abenteuerlustigen Freunden zurück und fragte sich aufrichtig, was von den Riesen in der Höhle noch übrig sein würde, wenn er und seine Leute zurückkehren würden.

Vergeltung

Unermüdlich marschierten die schwerbepackten Zwerge weiter. Sie waren für die Schlacht gerüstet: Einige waren mit Tornistern beladen, und andere trugen große Holzbalken geschultert.

Die Vermutung des Dunkelelfen, welchen Weg die Verstärkung nehmen würde, schien keine andere Möglichkeit offenzulassen, und Bruenor wußte genau, wo er sie treffen würde. Es gab nur einen Paß, der mühelosen Zugang zu dem felsigen Tal erlaubte: den Talfallpaß, der auf der Höhe der Tundra, aber noch unterhalb der südlichen Hänge des Berges lag.

Obwohl sie ohne Rast die halbe Nacht und fast den ganzen Morgen marschiert waren, machten sich die Zwerge unverzüglich an die Arbeit. Sie kannten zwar nicht den genauen Zeitpunkt, hielten es aber für wenig wahrscheinlich, daß die Riesen bei Tageslicht kommen würden. Dennoch wollten sie so schnell wie möglich vorbereitet sein. Bruenor war entschlossen, den Feind schnell und mit geringen Verlusten auf seiner Seite auszuschalten. Kundschafter bezogen hoch an der Bergwand Stellung, und andere wurden auf die Ebene geschickt. Unter Bruenors Leitung bereitete der Rest das Gelände für einen Hinterhalt vor. Eine Gruppe machte sich daran, einen Schützengraben auszuheben, und eine andere begann, die Holzbalken zu zwei Schleudergeschützen zusammenzusetzen. Und einige Männer mit schweren Armbrüsten suchten sich die günstigsten Standorte für einen Angriff zwischen den Findlingen an der nahe gelegenen Bergwand aus.

In kurzer Zeit war alles bereit. Aber die Zwerge gönnten sich immer noch keine Pause. Jeder Zentimeter des Geländes wurde abgesucht und daraufhin überprüft, ob er ihnen möglicherweise Vorteile gegenüber den Verbeeg verschaffte.

Am späten Nachmittag, als der untere Rand der Sonne bereits hinter dem Horizont verschwand, verkündete ein Kundschafter auf dem Berg, daß er eine Staubwolke gesichtet habe, die im fernen Osten

dichter wurde. Kurz darauf kam ein Kundschafter von der Ebene zurück und berichtete, daß sich ein Trupp von zwanzig Verbeeg, ein paar Ogern und mindestens einem Dutzend Orks in scharfem Tempo dem Talfallpaß näherte.

Bruenor gab den Kriegern mit den Armbrüsten in ihren versteckten Stellungen ein Signal. Die Geschütztrupps überprüften zum letzten Mal die Tarnung an ihren Wurfgeschützen und legten letzte Hand an sie. Dann gruben sich die kräftigsten Krieger der Sippe, unter ihnen Bruenor, in kleine Löcher neben dem ausgetretenen Pfad vom Talfallpaß ein, wobei sie sorgfältig dicke Grasbüschel aushoben, mit denen sie sich dann zudeckten.

Sie würden den Feinden den ersten Schlag versetzen.

Drizzt und Wulfgar hatten über der Höhle der Riesen zwischen den Findlingen von Kelvins Steinhügel Stellung bezogen. Den ganzen Tag hatten sie sich mit dem Schlafen abgewechselt. Die einzige Sorge des Dunkelelfen um Bruenor und seine Sippe war, daß vielleicht einige Riesen die Höhle verlassen würden, um der Verstärkung entgegenzuziehen, und damit den Zwergen das Überraschungsmoment verderben würden.

Nach mehreren Stunden bestätigte sich Drizzts Sorge. Der Dunkelelf ruhte im Schatten eines Felsvorsprungs, während Wulfgar die Höhle im Auge behielt. Der Barbar konnte die Holztüren hinter dem Gebüsch kaum sehen, aber dafür hörte er deutlich das Quietschen einer Angel, als sich eine Tür öffnete.

Bevor er den Dunkelelfen wecken wollte, wartete er noch einen Augenblick ab, um sich zu überzeugen, daß wirklich einige Riesen die Höhle verließen.

Er hörte, wie sich einige Riesen in der offenen Tür unterhielten, und plötzlich trat ein halbes Dutzend Verbeeg ins Sonnenlicht hinaus.

Wulfgar wandte sich zu Drizzt um, aber der stets wachsame Dunkelelf stand bereits hinter ihm und blinzelte mit seinen großen Augen im hellen Licht, während er die Riesen beobachtete.

»Ich weiß nicht, was sie vorhaben«, sagte Wulfgar zu Drizzt.

»Sie suchen ihre fehlenden Gefährten«, erwiderte Drizzt. Er hatte ein feineres Gehör als sein Freund und einige Bruchstücke der Unterhaltung, die die Riesen vor dem Verlassen der Höhle geführt hatten, deutlich gehört. Dem Trupp war aufgetragen worden, jede mögliche Vorsicht walten zu lassen, aber dennoch die seit langem überfällige Patrouille aufzuspüren oder zumindest herausfinden, in welche Richtung sie gezogen war. Noch am gleichen Abend sollten sie mit oder ohne die anderen zurückkommen.

»Wir müssen Bruenor warnen«, meinte Wulfgar.

»Bevor wir wieder zurück sind, hat diese Gruppe längst ihre toten Gefährten gefunden und die Höhle in Alarmbereitschaft versetzt«, erwiderte Drizzt. »Außerdem glaube ich, daß Bruenor schon so genug Riesen hat, mit denen er sich auseinandersetzen muß.«

»Und was nun?« fragte Wulfgar. »Die Höhle wird doch zehnmal so schwer zu nehmen sein, wenn sie Ärger erwarten.« Dem Barbaren fiel auf, daß jenes glühende Feuer in die Augen des Dunkelelfen zurückgekehrt war.

»Die Riesen in der Höhle werden kein Quentchen klüger sein, wenn die anderen erst gar nicht zurückkommen«, gab Drizzt in sachlichem Ton zurück, als sei die Aufgabe, sechs Verbeeg von ihren Nachforschungen abzuhalten, nur ein kleines Problem am Rande. Wulfgar hörte ihm ungläubig zu, obwohl er sich so etwas bereits gedacht hatte.

Der Dunkelelf bemerkte Wulfgars Unsicherheit und lächelte ihn breit an. »Komm, Junge!« Er redete ihn bewußt so herablassend an, um seinen Stolz anzustacheln. »Viele Wochen lang bist du für einen solchen Augenblick hart ausgebildet worden.« Drizzt sprang leichtfüßig über einen kleinen Spalt auf dem Steinvorsprung und drehte sich zu Wulfgar um. Seine Augen funkelten ausgelassen, als sich die Nachmittagssonne in ihnen spiegelte.

»Komm!« wiederholte der Dunkelelf und winkte Wulfgar zu. »Es sind doch nur sechs!«

Wulfgar schüttelte resignierend den Kopf und seufzte. In den Wochen seiner Ausbildung hatte er Drizzt als einen beherrschten und

unfehlbaren Schwertkämpfer erlebt, der jedes Manöver und jeden Angriff ruhig und genau abzuwägen wußte. Aber in den vergangenen zwei Tagen hatte er eine übermäßig wagemutige — ja sogar leichtsinnige — Seite an dem Dunkelelfen kennengelernt. Drizts ungebrochene Zuversicht war das einzige, was Wulfgar überzeugte, daß der Elf keine selbstmörderischen Absichten hegte, und das einzige, was Wulfgar veranlaßte, ihm wider bessere Einsicht zu folgen. Er fragte sich, wie weit er dem Dunkelelfen vertrauen würde und ob es da überhaupt eine Grenze gab.

Und er erkannte auch, daß Drizt ihn eines Tages in eine Situation bringen würde, aus der es kein Entrinnen mehr gab.

Von Drizt und Wulfgar heimlich verfolgt, marschierte die Patrouille der Riesen ein kurzes Stück nach Süden. Die Verbeeg fanden offenbar keine deutliche Spur von den verschwundenen Riesen, und da sie fürchteten, zu dicht an die Zwergenminen heranzukommen, machten sie kehrt und bogen scharf nach Nordosten ab. Sie bewegten sich jetzt ungefähr in die Richtung, wo das Gefecht stattgefunden hatte.

»Wir müssen uns beeilen«, flüsterte Drizt seinem Gefährten. »Laß uns zusehen, daß wir uns an unsere Beute heranarbeiten.«

Wulfgar nickte. Kurze Zeit später erreichten sie ein sehr unwirtliches Gebiet mit zerklüfteten Steinen, wo der schmale Pfad plötzlich eine scharfe Biegung machte. Der Boden stieg leicht an, und den beiden Gefährten fiel auf einmal ein, daß der Pfad zum Rand eines schmalen Einschnitts in den Felsen führte. Das Tageslicht war inzwischen ausreichend verblaßt, um Deckung zu bieten. Drizt und Wulfgar tauschten Blicke des Einverständnisses aus: Die Zeit zum Handeln war gekommen.

Drizt, der die größere Kampferfahrung von beiden hatte, erkannte schnell, welche Angriffsmethode am meisten Erfolg versprach. Schweigend wies er Wulfgar an, er solle stehenbleiben. »Wir müssen zuschlagen und uns entfernen«, flüsterte er, »und dann wieder zuschlagen.«

»Keine einfache Aufgabe bei einem vorsichtigen Feind«, murmelte

Wulfgar.

»Ich habe aber etwas, was uns helfen kann.« Der Dunkelelf nahm seinen Tornister vom Rücken, holte eine kleine Statuette hervor und rief ihren Schatten. Als plötzlich die ungewöhnliche Raubkatze erschien, sog der Barbar entsetzt die Luft ein und tat einen Schritt zurück.

»Welchen Tanar-Ri hast du da gerufen?« schrie er so laut, wie er es wagte. Er umklammerte den Griff von Aegisfang so fest, daß seine Knöchel weiß anliefen.

»Guenhwyvar ist kein Tanar-Ri«, versicherte Drizzt dem jungen Mann. »Er ist ein Freund und wertvoller Verbündeter.« Die Katze knurrte, als verstünde sie ihn, und Wulfgar tat einen weiteren Schritt zurück.

»Er ist kein natürliches Tier«, gab der Barbar zurück. »Ich werde nicht neben einem Tanar-Ri kämpfen, der herbeigehext wurde!« Die Barbaren von Eiswindtal fürchteten weder Mensch noch Tier, die Schwarzen Künste waren ihnen jedoch völlig fremd, und ihre Unwissenheit machte sie verwundbar.

»Wenn die Verbeeg die Wahrheit über die fehlende Patrouille erfahren, werden Bruenor und seine Männer in Gefahr sein«, hielt ihm Drizzt düster vor. »Mit Hilfe der Katze werden wir diese Gruppe aufhalten. Willst du etwa wegen deiner eigenen Angst das Leben der Zwerge aufs Spiel setzen?«

Wulfgar richtete sich auf und gewann seine Fassung teilweise zurück. Drizzts geschickter Schachzug, an seinen Stolz zu appellieren und eindringlich auf die Gefahr für die Zwerge hinzuweisen, setzte ihn unter Druck, seine Abneigung gegen die Schwarzen Künste einstweilen beiseite zu schieben. »Schick das Tier weg, wir brauchen keine Unterstützung.«

»Mit der Katze als Unterstützung werden wir aber mit Sicherheit alle erwischen. Wegen deines Unbehagens will ich nicht das Leben der Zwerge aufs Spiel setzen.« Drizzt wußte, daß viele Stunden vonnöten sein würden, um Wulfgar dazu zu bringen, Guenhwyvar bewußt als Verbündeten zu akzeptieren, wenn es ihm überhaupt gelänge; aber im Augenblick benötigte er vor allem Wulfgars Mitarbeit bei dem Angriff.

Die Riesen waren schon einige Zeit marschiert. Drizzt beobachtete geduldig, daß sich ihre Formation allmählich auflöste und einer oder zwei gelegentlich hinter den anderen zurückblieben. Alles verlief genauso wie der Dungelelf gehofft hatte.

Der Pfad schlängelte sich zum letzten Mal zwischen zwei großen Findlingen hindurch, dann verbreiterte er sich erheblich und stieg das letzte Stück bis zu der Kluft steil an. Dort machte er wieder eine scharfe Biegung und verlief an dem Felsvorsprung entlang, auf einer Seite von einer massiven Felswand und auf der anderen von einer Schlucht begrenzt. Drizzt machte Wulfgar ein Zeichen, er solle sich bereithalten, und schickte die große Katze in den Einsatz.

Der Nachschubtrupp, mehr als ein Dutzend Verbeeg, drei Oger und ein Dutzend Orks, bewegte sich in gemächlichem Tempo und erreichte den Talfallpaß nach Einbruch der Dunkelheit. Es waren mehr Ungeheuer, als die Zwerge anfangs erwartet hatten. Aber wegen der Orks waren sie nicht übermäßig besorgt, und sie wußten auch, wie man mit Ogern umgehen mußte. Ob sie mit den Riesen zurechtkamen, würde allerdings die Schlacht entscheiden.

Das lange Warten hatte die unverwundlichen Zwerge keineswegs zermürbt. Obwohl sie alle schon mehr als einen Tag nicht geschlafen hatten, waren sie voller Spannung und entschlossen, ihre Verwandten zu rächen.

Der erste Verbeeg stapfte auf dem ansteigenden Boden heran, ohne daß etwas passierte. Aber kaum hatte der letzte Feind die Grenze zu dem vorbereiteten Gelände überschritten, griffen die Zwerge von Mithril-Halle an. Bruenors Gruppe machte den Anfang. Sie sprangen aus ihren Löchern, standen oft auf einmal direkt neben einem Riesen oder Ork und schlugen auf das erstbeste Opfer ein. Gemäß der Grundsätze der zwergischen Kriegskunst hinsichtlich eines Kampfes mit Riesen zielten sie vor allem darauf ab, ihre Gegner kampfunfähig zu machen: Mit den scharfen Klingen ihrer Äxte durchschnitten sie Sehnen und Muskeln an deren Kniekehle, und mit dem flachen Kopf eines Hammers zerschmetterten sie ihnen die

Kniescheibe.

Bruenor streckte einen Riesen mit einem Hieb nieder und wollte die Flucht ergreifen. Aber er blickte auf das gezogene Schwert eines Orks. Da Bruenor keine Zeit hatte, auf ihn einzuschlagen, warf er einfach seine Waffe in die Luft und schrie: »Fang!« Der Ork war so dumm, sich auf das Ablenkungsmanöver einzulassen, und verfolgte mit den Augen die Bahn der Axt. Bruenor schlug die Kreatur nieder, indem er ihr seinen behelmteten Kopf gegen das Kinn ramnte, fing seine Axt wieder auf, die gerade heruntersegelte, und machte sich in die Nacht davon. Er hielt nur noch eine Sekunde an und versetzte dem Ork einen Tritt.

Der Angriff hatte die Ungeheuer völlig überrascht, und viele lagen bereits wimmernd und schreiend auf dem Boden. Dann wurden die Wurfgeschosse eingesetzt. Geschosse in der Größe von Speeren flogen in die vorderen Reihen, und die Riesen fielen zur Seite und gegeneinander. Die mit Armbrüsten bewaffneten Zwerge sprangen aus ihren Verstecken hervor und sandten ihrerseits eine tödliche Pfeilladung ab. Dann ließen sie die Waffen fallen und stürmten die steile Bergwand hinunter. Bruenors Gruppe, die jetzt eine V-förmige Kampfstellung eingenommen hatte, stürzte sich wieder ins Gefecht.

Die Ungeheuer fanden keine Gelegenheit, sich neu zu sammeln, und als sie endlich in der Lage waren, ihrerseits die Waffen zu erheben, hatten sich ihre Reihen bereits stark gelichtet.

Die Schlacht vom Talfallpaß war in drei Minuten vorbei.

Nicht ein Zwerg war schwer verletzt, und von den Feinden war nur noch der Ork am Leben, den Bruenor zu Beginn der Schlacht bewußtlos geschlagen hatte.

Guenhwyvar verstand den Wunsch seines Herrn und sprang lautlos zwischen den zerklüfteten Steinen den Pfad entlang, überholte die Verbeeg und ließ sich auf einem Felsvorsprung über dem Weg nieder. Er kauerte sich zusammen und verschmolz mit dem tiefer werdenden Schatten. Der erste Riese ging vorbei, aber die Katze wartete gehorsam

und lautlos wie der Tod den richtigen Moment ab. Drizzt und Wulfgar schlichen sich an die Patrouille heran, bis sie deutlich in Sicht kam.

Der letzte Riese, ein außergewöhnlich dicker Verbeeg, hielt einen Augenblick inne, um Atem zu schöpfen.

Guenhwyvar schlug blitzschnell zu.

Der geschmeidige Panther sprang von dem Vorsprung herunter und fuhr mit seinen langen Krallen über das Gesicht des Riesen. Dann benutzte er die Schultern des Ungeheuers als Sprungbrett und kehrte an einer anderen Stelle auf den Felsen zurück. Der Riese heulte vor Schmerzen auf und preßte die Hände gegen sein zerkratztes Gesicht.

Aegisfang traf ihn schließlich am Hinterkopf und ließ den Verbeeg in die kleine Schlucht stürzen.

Ein anderer Riese, der jetzt das Schlußlicht bildete, hörte den Schmerzensschrei und stürmte sofort den Pfad zurück. Er bog gerade rechtzeitig um die letzte Kurve, um seinen bedauernswerten Kameraden in den Abgrund verschwinden zu sehen.

Die große Katze zögerte nicht, sondern fiel sofort über ihr zweites Opfer her, und ihre scharfen Krallen fanden einen guten Halt an der Brust des Riesen. Sein Blut floß in Strömen, als sich ihre Fänge tief in seinen Hals gruben. Um einem Gegenangriff vorzubeugen, kratzte Guenhwyvar ihn mit seinen vier kräftigen Pfoten. Aber der Riese war wie betäubt und kaum fähig, die Arme zu heben, bevor tiefe Dunkelheit sich über ihn legte.

Da die restliche Patrouille jetzt schnell zurückkam, entfernte sich Guenhwyvar und ließ den schwer atmenden Riesen in seiner Blutlache zurück. Auf beiden Seiten des Pfades bezogen Drizzt und Wulfgar hinter den Findlingen Stellung. Der Dunkelelf zog seine Krummsäbel, und der Barbar hielt den Hammer umklammert, der wieder in seine Hand zurückgekehrt war.

Die Katze ließ nicht nach. Sie hatte dieses Vorgehen mit ihrem Herrn schon viele Male zuvor durchgespielt und wußte sehr wohl, wie wichtig das Überraschungsmoment war. Sie blieb so lange stehen, bis die Riesen sie erspäht hatten, und lief dann den Pfad hinunter und zwischen die Steine, wo sich ihr Herr und Wulfgar versteckt hielten.

»Verdammt!« schrie ein Verbeeg, dem sein sterbender Kamerad völlig gleichgültig war. »Ist das eine riesige Katze! Und schwarz wie die Kessel unseres Kochs!«

»Ihr nach!« brüllte ein anderer. »Das gibt einen neuen Mantel für den, der sie fängt!« Sie sprangen über den Riesen am Boden, ohne einen Gedanken an ihn zu verlieren, und jagten dem Panther hinterher.

Drizzt stand näher an den vorbeihastenden Riesen. Die ersten zwei ließ er passieren und konzentrierte sich dann auf die beiden letzten. Sie kamen Seite an Seite an dem Findling vorbei. Der Elf sprang hervor und stand vor ihnen auf dem Pfad, stieß einen der Krummsäbel einem Riesen tief in die Brust, und mit dem anderen Säbel fuhr er dem zweiten Riesen über die Augen, daß dieser erblindete. Dann benutzte er den Krummsäbel, der in dem ersten Riesen steckte, um sich zu drehen, wirbelte hinter seinen taumelnden Gegner und stieß ihm die andere Klinge in den Rücken. Mit einer leichten Drehung zog er beide Klingen heraus und sprang zur Seite, als der tödlich verwundete Riese zu Boden stürzte.

Wulfgar ließ ebenfalls den ersten Riesen vorbeiziehen. Der zweite war fast in gleicher Höhe mit dem Barbaren, als Drizzt die beiden letzten angriff. Der Riese blieb abrupt stehen, wirbelte herum und wollte den beiden anderen helfen. Von seinem Versteck hinter dem Findling schwang Wulfgar jedoch unvermittelt Aegisfang in weitem Bogen und zielte mit ihm direkt auf die Brust des Verbeeg. Das Ungeheuer fiel auf den Rücken, und aus seinen Lungen entwich die Luft. Wulfgar änderte schnell sein Ziel und schwang Aegisfang in die entgegengesetzte Richtung. Im selben Augenblick wirbelte der erste Riese herum, und der Hammer senkte sich in sein Gesicht.

Ohne innezuhalten, fiel Wulfgar über den Riesen her, den er niedergestreckt hatte, und schlang seine kräftigen Arme um dessen dicken Hals. Der Riese erholte sich schnell und hielt den Barbaren ebenfalls in einer heftigen Umarmung fest. Obwohl er auf dem Boden saß, gelang es ihm fast mühelos, seinen kleineren Gegner vom Boden hochzuheben. Aber die Jahre, in denen Wulfgar in den Zwergenminen den Hammer geschwungen und Steine gespalten hatte, hatten ihm

stählerne Kraft verliehen. Er festigte den Griff um den Hals des Riesen und drehte langsam seine verschlungenen Arme herum. Und plötzlich fiel der Kopf des Verbeeg schlaff zur Seite.

Der Riese, der durch Drizzts Streich blind geworden war, schlug unterdessen mit seiner großen Keule wild um sich. Der Dunkelelf blieb ständig in Bewegung, tänzelte von einer Seite zur anderen, wie sich die Gelegenheit bot, und versetzte dem schwerfälligen Ungeheuer einen Hieb nach dem anderen. Drizzt zielte auf die lebenswichtigen Stellen, die er sicher erreichen konnte, und hoffte, seinen Gegner rasch und sicher auszuschalten.

Wulfgar, der Aegisfang bereits wieder in der Hand hielt, ging zu dem Verbeeg hinüber, den er im Gesicht getroffen hatte, um sich von seinem Tod zu überzeugen. Dabei behielt er vorsichtig den Pfad im Auge, um zu sehen, ob Guenhwyvar zurückkehrte. Nachdem er die kräftige Katze im Kampf erlebt hatte, verspürte er keinen Wunsch, sich selber mit ihr auseinanderzusetzen.

Als auch der letzte Riese tot war, ging Drizzt zu seinem Freund hinüber. »Dir ist dein eigenes Kampfgeschick noch gar nicht richtig bewußt!« lachte er und schlug dem großen Mann auf den Rücken. »Sechs Riesen sind für uns doch nur eine Kleinigkeit!«

»Gehen wir jetzt zu Bruenor?« fragte Wulfgar, obwohl er in den blauvioletten Augen des Dunkelelfen noch immer das gefährliche Feuer flackern sah. Er erkannte, daß sie noch nicht aufbrechen würden.

»Das ist nicht nötig«, erwiderte Drizzt. »Ich bin fest davon überzeugt, daß die Zwerge die Situation gut im Griff haben. Wir aber haben ein Problem. Wir waren zwar in der Lage, die erste Gruppe zu töten, und haben bis jetzt noch das Überraschungsmoment auf unserer Seite. Doch da jetzt sechs weitere Riesen fehlen, werden die restlichen in der Höhle schon bald bei jedem Anzeichen von Gefahr auf der Hut sein.«

»Die Zwerge müßten morgen früh zurück sein«, meinte Wulfgar. »Wir können noch vor Mittag die Höhle angreifen.«

»Zu spät«, erwiderte Drizzt mit gespielter Enttäuschung. »Ich fürchte, wir beide müssen sie heute nacht ohne weitere Verzögerung

angreifen.«

Wulfgar war nicht überrascht; er brachte nicht einmal Einwände vor. Er fürchtete zwar, daß sie sich zu viel zutrauten und daß der Plan des Dunklelfen zu vermessen sein könnte, aber er begann, eine unbestreitbare Tatsache zu akzeptieren: Er würde Drizzt in jedes Abenteuer folgen, gleichgültig, wie unwahrscheinlich ihre Überlebenschancen wären.

Und er gestand sich ein, daß ihm dieses Glücksspiel an der Seite des Dunklelfen zu gefallen begann.

Biggrins Behausung

Drizzt und Wulfgar waren erfreut, als sie den Hintereingang zu der Verbeeg-Höhle fanden. Er lag hoch oben an einem steilen Hang auf der westlichen Seite von Kelvins Steinhügel. Abfälle und Knochen lagen am Fuß des Gesteins auf dem Boden herum, und eine dünne, aber stetige Rauchfahne, die nach Hammelbraten duftete, wehte aus der offenen Höhle.

Die zwei Gefährten kauerten sich kurze Zeit unterhalb des Eingangs in ein Gebüsch und verschafften sich einen Überblick über die Betriebsamkeit in der Höhle. Der Mond stand klar am Himmel, und die Nacht war ziemlich hell. »Ich frage mich, ob wir rechtzeitig zum Abendessen kommen«, flüsterte der Dunkelelf, der immer noch ironisch grinste. Wulfgar schüttelte den Kopf und lachte über die unheimliche Gemütsruhe seines Gefährten.

Obwohl sie häufig Geräusche, das Klirren von Töpfen und gelegentlich Stimmen aus dem Schatten direkt hinter der Öffnung hörten, zeigte sich erst kurz vor Mondaufgang ein Riese außerhalb der Höhle. Ein dicker Verbeeg, seiner Kleidung nach zu urteilen der Koch, schlurfte aus dem Eingang und warf aus einem großen Eisentopf Abfall über den Hang.

»Der gehört mir«, sagte Drizzt, der plötzlich ernst geworden war. »Kannst du für Ablenkung sorgen?«

»Das kann die Katze besser«, antwortete Wulfgar, obwohl er nicht gerade versessen darauf war, mit Guenhwyvar eine Zeitlang allein zu sein.

Drizzt schlich die Felswand hinauf. Er versuchte, im Schatten zu bleiben, denn er würde im Mondlicht verwundbar sein, bis er oberhalb des Eingangs war. Doch der Weg erwies sich als schwieriger, als er erwartet hatte, und er kam nur langsam voran.

Als er den Eingang fast erreicht hatte, hörte er bereits wieder den Koch, der offenbar einen zweiten Topf mit Abfall zum Ausleeren hochhob.

Der Dunkelelf wußte nicht, wohin er ausweichen sollte. Doch der Koch wurde von einem Ruf aus der Höhle abgelenkt. Da ihm wenig Zeit blieb, sich in Sicherheit zu bringen, überwand Drizzt schnell die letzten Meter zum Eingang und spähte um die Ecke in die mit Fackeln beleuchtete Küche.

Der Raum war ungefähr rechteckig, und an der Wand gegenüber dem Eingang stand ein großer Steinofen. Neben dem Ofen gab es eine Holztür, die einen Spalt geöffnet war. Durch den drangen die Stimmen von mehreren Riesen zu Drizzt heraus. Der Koch war nicht zu sehen, aber mitten im Eingang stand ein Topf mit Abfall.

»Er wird gewiß bald zurück sein«, murmelte der Dunkelelf zu sich. Er verschaffte sich einen Halt und kroch lautlos die Wand hinauf und über den Höhleneingang. Am Fuß des Hangs wartete Wulfgar trotz seiner Nervosität regungslos ab, während Guenhwyvar vor ihm auf und ab schritt.

Einige Minuten später kam der Koch wieder zum Vorschein und ergriff den Topf. Der Verbeeg kippte gerade den Abfall aus, als Guenhwyvar auftauchte. Mit einem großen Sprung gelangte die Katze vor die Höhlenöffnung. Der schwarze Panther neigte dem Koch den Kopf zu und knurrte ihn an.

»Ach, verschwinde bloß, du räudige Katze«, keifte der Riese, den das plötzliche Erscheinen des Panthers offensichtlich weder beeindruckte noch überraschte, »bevor ich dir den Kopf zerquetsche und dich in den Kochtopf werfe!«

Es sollte eine leere Drohung bleiben. Denn während er dastand, der Katze mit der Faust drohte und sich dabei völlig auf sie konzentrierte, sprang Drizzt Do'Urden wie ein dunkler Schatten von der Wand auf seinen Rücken. Die Krummsäbel hielt er einsatzbereit und verschwendete keine Zeit und schnitt dem Koch die Kehle durch. Ohne noch einen Schrei auszustoßen, stürzte der Verbeeg den Hang hinunter und landete bei dem übrigen Abfall. Drizzt ließ sich auf die Stufe vor der Höhle fallen und wirbelte herum. Er hoffte inbrünstig, daß keine anderen Riesen die Küche betreten hatten.

Im Moment war er in Sicherheit. Der Raum war leer. Als Guenhwyvar und später Wulfgar auftauchten, gab er ihnen ein

Zeichen, ihm leise zu folgen. Die Küche war für Riesen recht klein und spärlich eingerichtet. An der rechten Wand stand ein Tisch mit einigen Pfannen. Daneben gab es einen großen Hackblock, in dem ein abstoßend schmutziges, rostiges Hackmesser steckte. An der linken Wand waren Regale angebracht, die Gewürze, Kräuter und andere Vorräte enthielten. Während der Dunkelelf sie näher untersuchte, spähte Wulfgar in den anliegenden Raum, und der war nicht leer.

Der Raum war ebenfalls rechteckig und etwas größer als die Küche. Ein langer Tisch stand in der Mitte, und direkt gegenüber sah Wulfgar auf der anderen Seite eine zweite Tür. Drei Riesen saßen dicht vor Wulfgar am Tisch, ein vierter stand zwischen ihnen und der Tür, und zwei weitere saßen auf der anderen Seite des Tisches. Sie waren mit Hammelfleisch und dickem Eintopf beschäftigt, und dabei fluchten sie die ganze Zeit und zogen sich gegenseitig auf — ein typisches Abendessen bei den Verbeeg. Wulfgar stellte voller Interesse fest, daß die Ungeheuer mit bloßen Händen das Fleisch von den Knochen rissen. In dem Raum gab es offenbar auch keine Waffen.

Drizzt, der in einer Hand einen Beutel hielt, den er in dem Regal gefunden hatte, zog einen seiner Krummsäbel und gesellte sich mit Guenhwyvar zu Wulfgar. »Sechs«, flüsterte Wulfgar und zeigte in den Raum. Dann hob er Aegisfang und nickte ungeduldig. Drizzt sah durch die Tür und überlegte sich schnell einen Angriffsplan.

Er zeigte auf Wulfgar und dann zur Tür. »Rechts«, flüsterte er. Dann zeigte er auf sich: »Hinter dir, links.«

Wulfgar verstand seinen Plan sehr gut, wunderte sich aber, warum er Guenhwyvar nicht einbezogen hatte. Der Barbar zeigte auf die Katze.

Drizzt zuckte nur die Achseln und lächelte, und Wulfgar verstand ihn sofort. Selbst der skeptische junge Mann war zuversichtlich, daß Guenhwyvar selbst herausfinden würde, wo er sich am besten einfügen konnte.

Wulfgar schüttelte seine nervöse Erregung aus den Muskeln und hielt Aegisfang fest umklammert. Er blinzelte seinem Gefährten zu, stürzte durch die Tür und fiel über seinen ersten Gegner her. Der Riese, der in diesem Augenblick als einziger der Gruppe stand, konnte sich

gerade noch umdrehen und seinen Angreifer ansehen, aber das war auch alles.

Aegisfang flog in einem flachen Bogen und stieg mit tödlicher Zielsicherheit zum Bauch des Riesen empor. Dann bewegte er sich nach oben und zerschmetterte dem Verbeeg auch noch den Brustkorb. Mit seiner unglaublichen Kraft hob Wulfgar den Riesen sogar noch einige Meter vom Boden hoch. Geschlagen stürzte er neben den Barbaren, aber dieser schenkte ihm bereits keine Beachtung mehr. Er plante bereits seinen zweiten Streich.

Drizzt, dem Guenhwyvar auf den Fersen folgte, eilte an seinem Freund vorbei. Sein Ziel waren zwei Riesen, die wie gelähmt am weitesten entfernt auf der linken Seite am Tisch saßen. Er riß den Beutel auf, den er in der Hand hielt, und drehte sich schnell herum, nachdem er seine Opfer erreicht hatte. Plötzlich hüllte sie eine dichte Mehlwolke ein. Der Dunkelelf wurde in seiner Bewegung jedoch nicht langsamer, als er dem einen mit Mehl bestreuten Verbeeg seinen Krummsäbel in die Kehle stieß und gleich darauf schon wieder auf den Holztisch zurückschnellte. Guenhwyvar sprang den anderen Riesen an, und mit seinem kräftigen Rachen riß er dem Ungeheuer den Leib auf.

Die zwei Verbeeg auf der anderen Tischseite reagierten als erste der ganzen Gruppe. Einer sprang auf und erwartete Drizzt, der voller Schwung auf ihn zukam, während der zweite zur Hintertür stürzte und damit unabsichtlich zum nächsten Ziel von Wulfgar wurde.

Wulfgar visierte den fliehenden Riesen an und schleuderte Aegisfang, ohne zu zögern. Hätte Drizzt, der sich gerade über den Tisch rollte, gewußt, daß er beinahe von dem vorbeiwirbelnden Kriegshammer getroffen worden wäre, hätte er für seinen Freund bestimmt ein paar Kraftausdrücke übriggehabt. Aber der Hammer fand sein Ziel, grub sich in die Schulter des Verbeeg und warf ihn mit voller Wucht gegen die Wand, so daß er sich das Genick brach.

Der Riese, den Drizzt verletzt hatte, krümmte sich auf dem Boden, hielt sich die Kehle zu und versuchte vergeblich, das in Strömen fließende Blut zu stillen. Guenhwyvar hatte wenig Schwierigkeiten, den anderen Riesen ins Jenseits zu befördern. Jetzt waren nur noch

zwei Verbeeg übrig.

Drizzt brachte seine Rolle zu Ende und landete mit den Füßen auf der anderen Tischseite. Dem einen Verbeeg, der ihn erwartete, wich er behende aus, flitzte an ihm vorbei und stellte sich zwischen seinen Gegner und die Tür. Der Riese wirbelte mit ausgestreckten Händen herum und griff an. Aber diesmal hielt der Dunkelelf beide Krummsäbel bereit, die seinen Gegner in einen hypnotisierenden Totentanz verstrickten. Bei jedem Hervorschnellen der Klingen wirbelte ein schwieliger Finger des Riesen auf den Boden. Wahnsinnig vor Wut fuchtelte der Verbeeg mit seinen keulenartigen Armen herum. Drizzt stieß einen Krummsäbel in seinen Schädel und beendete so die Qualen des Ungeheuers.

In der Zwischenzeit hatte sich der letzte Riese auf den unbewaffneten Barbaren gestürzt. Er schlang seine langen Arme um Wulfgar, hob ihn in die Luft und versuchte, ihm durch seine gewaltige Kraft das Leben zu nehmen. Wulfgar spannte verzweifelt alle Muskeln an, um seinen um vieles größeren Gegner daran zu hindern, ihm das Rückgrat zu brechen.

Der Barbar konnte kaum noch atmen. Wütend versetzte er dem Riesen einen Kinnhaken und hob die Hand zu einem zweiten Hieb.

Dem Zauber folgend, den Bruenor auf ihn geworfen hatte, lag auf einmal der magische Kriegshammer wieder in seiner Hand. Mit einem Freudenschrei hieb Wulfgar mit Aegisfang dem Riesen ins Gesicht. Der Verbeeg ließ den Barbaren los und taumelte schmerzgequält nach hinten. Er sah die Welt nur noch durch einen dichten Schleier und bemerkte nicht einmal mehr, wie Aegisfang über Wulfgars Kopf einen Bogen beschrieb und auf seinen Schädel niedersauste. Er spürte nur noch eine heiße Explosion. Sein lebloser Körper prallte auf den Tisch, und Eintopf und Hammelfleisch flogen rundherum auf den Boden.

»Paß doch auf das Essen auf«, schrie Drizzt in gespielterm Ärger, während er rannte, um ein besonders appetitliches Kotelett aufzufangen.

Fast gleichzeitig hörten sie schwere Schritte und Rufe aus dem Korridor hinter der zweiten Tür. »Zurück, nach draußen!« schrie Wulfgar und wandte sich zur Küchentür um.

»Halt!« rief Drizzt. »Der Spaß fängt doch erst gerade an!« Er zeigte auf einen düsteren, mit Fackeln beleuchteten Tunnel, der linker Hand aus dem Raum führte. »Hier entlang! Schnell!«

Wulfgar wußte, daß sie ihr Glück herausforderten, aber wieder hörte er auf den Elfen.

Und wieder lächelte der Barbar.

Wulfgar passierte die tragenden Balken am Tunnelanfang und stürmte in die Dusterheit. Guenhwyvar lief mit federnden Schritten beängstigend dicht neben ihm, als ihm nach ungefähr zwanzig Metern auffiel, daß Drizzt nicht folgte. Er drehte sich um und sah den Dunkelelfen, der gerade langsam den Raum verließ und an den Holzstützen vorbeiging. Die Krummsäbel hatte er eingesteckt, dafür hielt er einen langen Dolch in der Hand, auf dessen Spitze ein Stück Hammelfleisch aufgespießt war.

»Und die Riesen?« fragte Wulfgar aus der Dunkelheit.

Drizzt stellte sich hinter einen der tragenden Balken. »Direkt hinter mir«, erklärte er gelassen, während er ein Stück Fleisch von der Dolchspitze abriß. Wulfgar sah ihn staunend an, als ein Trupp vor Wut schäumender Verbeeg in den Tunnel stürzte, ohne den Dunkelelfen in seinem Versteck zu bemerken.

»Prayne de crabug ahm keike rinedere beyogt iglo kes gron!« schrie Wulfgar, drehte sich auf dem Absatz um und lief den Korridor hinunter. Er hoffte nur, daß der nicht in einer Sackgasse endete.

Drizzt zog das Hammelfleisch von der Klinge. Versehentlich fiel es dabei auf den Boden. Der Dunkelelf fluchte leise über die Verschwendung von gutem Fleisch, leckte den Dolch sauber und wartete geduldig. Als der letzte Verbeeg vorbeigelaufen war, schoß er aus seinem Versteck hervor, stieß den Dolch in die Kniekehle des Riesen und verbarg sich auf der anderen Seite der Stütze. Der verwundete Riese heulte vor Schmerz auf, aber als seine Gefährten umkehrten, war der Dunkelelf nicht mehr zu sehen.

Wulfgar bog um eine Ecke und lehnte sich gegen eine Wand. Ihm war klar, was die Verfolger aufgehalten hatte. Die Gruppe hatte sich offensichtlich umgedreht, als sie herausgefunden hatte, daß ein anderer Eindringling sich näher am Ausgang befand.

Ein Riese sprang zwischen die Stützen und blieb mit weit gespreizten Beinen und bereitgehaltener Keule stehen. Seine Augen wanderten von der Tür zum Tunnel und zurück, während er zu ergründen versuchte, welchen Weg der unsichtbare Angreifer wohl genommen hatte. Drizzt, der nicht weit von ihm an der Tunnelwand stand, zog aus jedem Stiefel ein kleines Messer und fragte sich, warum Riesen so dumm sein konnten, innerhalb von zehn Sekunden auf den gleichen Trick hereinzufallen. Aber da er sein Glück nicht versuchen wollte, kam er leise hervor und stellte sich hinter sein nächstes Opfer, und noch ehe dessen Kameraden, die immer noch im Tunnel waren, einen Warnschrei ausstoßen konnten, stieß er ein Messer tief in den Oberschenkel des Riesen. Der Riese fiel taumelnd auf die Seite. Und als Drizzt vorbeihüpfte, wunderte er sich, was für ein wunderbares Ziel die dicken Venen am Hals des Verbeeg abgaben, wenn das Ungeheuer vor Schmerzen die Kiefer zusammenpreßte.

Aber dem Dunkel elfen blieb keine Zeit, innezuhalten und darüber nachzusinnen. Der Rest der Gruppe — fünf aufgebrachte Riesen — hatte bereits den verletzten Kameraden im Tunnel umgeworfen und war nur noch wenige Schritte von ihm entfernt. Er stieß das zweite Messer in den Hals eines Verbeeg und steuerte quer durch den Raum auf jene Tür zu, die tiefer in die Höhle führte. Drizzt hätte es auch geschafft, wenn nicht der erste Riese, der in den Raum zurückkam, zufällig einen Stein getragen hätte. Verbeeg sind meistens recht geschickt im Steinwerfen, und dieser war besser als viele andere. Er nahm den ungeschützten Kopf des Dunkel elfen zum Ziel, und sein Wurf war genau.

Auch Wulfgars Wurf war auf ein Ziel gerichtet. Aegisfang zerschmetterte die Wirbelsäule des hinkenden Riesen, gerade als der an seinem verwundeten Kameraden im Tunnel vorbeikam. Der Verbeeg, der damit beschäftigt war, Drizzts Dolch aus seinem Knie zu ziehen, starrte ungläubig auf seinen plötzlich toten Kameraden und den wilden Barbaren, der zu einem vernichtenden Angriff ansetzte.

Aus dem Augenwinkel sah Drizzt den Stein auf sich zu kommen.

Er konnte sich gerade noch ducken, so daß er nicht seinen Kopf traf, aber das schwere Wurfgeschloß prallte an seine Schulter, und er stürzte zu Boden. Die Welt drehte sich um ihn. Verzweifelt versuchte er die Orientierung zurückzugewinnen, denn in einem entfernten Winkel seines Bewußtseins war ihm klar, daß der Riese sich ihm näherte, um ihn zu erledigen. Aber über alles um ihn herum schien sich ein Schleier gelegt zu haben. Doch plötzlich wurde seine Aufmerksamkeit auf irgend etwas dicht neben seinem Gesicht gelenkt. Er richtete die Augen darauf, versuchte, sich zu konzentrieren und alles, was sich drehte, zum Stillstand zu zwingen.

Der Finger eines Verbeeg.

Der Dunkelelf war wieder bei Sinnen. Blitzschnell langte er nach seiner Waffe.

Aber dann sah er, daß der Riese mit erhobener Keule, bereit zum Todeshieb, über ihm aufragte, und er wußte, daß es zu spät war.

Der verwundete Riese baute sich mitten im Tunnel auf, um sich dem Angriff des Barbaren zu stellen. Sein Bein war steif, und er konnte die Füße nicht richtig auf den Boden setzen. Wulfgar, der Aegisfang wieder in den Händen hielt, stieß ihn einfach zur Seite und setzte seinen Weg in den Raum fort. Dort wurde er bereits von zwei Riesen erwartet.

Guenhwyvar schlängelte sich zwischen den Beinen eines Riesen hindurch, doch dann drehte er sich plötzlich um und sprang so hoch und weit, wie es seine geschmeidigen Muskeln erlaubten. Gerade als der Verbeeg, der über Drizzt stand, mit seiner Keule den liegenden Elfen erschlagen wollte, sah dieser einen schwarzen Schatten vor dem Gesicht des Riesen, und über dessen Wange zog sich ein ausgefranster Riß. Drizzt verstand erst, was geschehen war, als er Guenhwyvars Fauchen hörte, der auf den Tisch gesprungen war und sich durch das Zimmer bewegte. Obwohl jetzt ein zweiter Riese dem ersten zu Hilfe kam und beide ihre Keulen zum Schlag erhoben, hatte Drizzt die Zeit gewonnen, die er brauchte. Mit einer blitzschnellen Bewegung riß er einen seiner Krummsäbel aus der Scheide und stieß ihn dem ersten

Riesen in den Leib. Das Ungeheuer krümmte sich voller Schmerzen, wobei er Drizzt ungewollt Deckung bot, denn er bekam den Schlag seines Kameraden auf den Hinterkopf ab. Der Dunkelelf murmelte: »Danke schön«, während er sich über die Leiche wälzte, auf die Füße kam und noch einmal zustieß. Dabei richtete er sich auf.

Ein Zögern hatte dem anderen Riesen das Leben gekostet. Denn während er wie gelähmt auf den Kopf seines Freundes starrte, den er gerade erschlagen hatte, senkte sich der Krummsäbel des Dunkelelfen in seinen Brustkorb, erreichte seine Lungen und schließlich sein Herz.

Für den tödlich verwundeten Riesen verging die Zeit unendlich langsam. Seine Keule schien Minuten zu brauchen, bevor sie auf dem Boden aufschlug. Mit der Bewegung eines umstürzenden Baums glitt der Verbeeg unendlich langsam von dem Krummsäbel zurück. Er wußte, daß er stürzte, aber er schien den Boden niemals zu erreichen. Niemals zu erreichen...

Wulfgar hoffte, daß er den verletzten Riesen im Tunnel hart genug getroffen hatte, damit sich dieser für eine Weile aus dem Gefecht heraushielt — denn er hätte in der Klemme gesessen, wenn der von hinten gekommen wäre. Er war vollauf damit beschäftigt, den Hieben der zwei Riesen auszuweichen und zurückzuschlagen. Aber er hätte sich über einen möglichen Feind in seinem Rücken keine Sorgen zu machen brauchen, denn der verletzte Verbeeg sackte an der Tunnelwand zusammen und nahm seine Umgebung nicht mehr wahr. Und auf der anderen Seite des Raumes hatte Drizzt gerade die zwei Riesen erledigt. Wulfgar lachte laut, als er seinen Freund sah, wie er das Blut von der Klinge abwischte und zu ihm zurückkehrte. Auch einer der Verbeeg bemerkte den Dunkelelfen und unterbrach seinen Kampf mit dem Barbaren, um sich dem neuen Gegner zu stellen.

»Hey, du lächerlicher Zwerg, glaubst du etwa, daß du einen ehrlichen Kampf mit mir überlebst und davon erzählen kannst?« brüllte der Riese.

Drizzt täuschte Verzweiflung vor und sah sich überall um. Wie gewöhnlich fand er einen einfachen Weg, diesen Kampf zu gewinnen. Flach gegen den Boden gepreßt war Guenhwyvar hinter die Leichen

der Riesen geglitten und versuchte dort, sich in eine günstige Position zum Absprung zu bringen. Drizzt tat einen Schritt zurück und lockte den Riesen auf die große Katze zu.

Die Keule des Riesen krachte gegen Wulfgars Rippen und warf ihn gegen einen Holzbalken. Aber der Barbar war aus härterem Stoff als Holz. Er nahm den Schlag gelassen hin und erwiderte ihn zweifach mit Aegisfang. Wieder griff der Verbeeg an, und wieder schlug Wulfgar zurück. Der Barbar hatte ohne Unterbrechung minutenlang gekämpft, aber er war noch immer nicht in Atemnot. Er begann die endlosen Stunden Schufterei für Bruenor in den Minen und die meilenweiten Läufe seiner Ausbildung bei Drizzt zu preisen, während seine Hiebe immer häufiger auf seinem schwächer werdenden Gegner landeten.

Der andere Riese näherte sich Drizzt. »Bleib stehen, du elende Ratte!« knurrte er. »Und keinen von deinen hinterlistigen Tricks! Wir wollen doch mal sehen, wie du dich in einem ehrlichen Kampf bewährst!«

Gerade als die zwei aufeinandertrafen, schoß Guenhwyvar nach vorn und grub seine Fänge tief in den Fußknöchel des Verbeeg. Unwillkürlich drehte sich der Riese um, um zu sehen, wer ihn da von hinten angegriffen hatte, gewann aber schnell die Fassung wieder und sah zu dem Elfen zurück...

Gerade noch rechtzeitig, um den Krummsäbel zu sehen, der in seine Brust fuhr.

Drizzt beantwortete den verwirrten Gesichtsausdruck des Ungeheuers mit einer Frage: »Wo in den neun Höllen hast du die Idee aufgeschnappt, daß ich ehrlich kämpfen würde?«

Der Verbeeg taumelte zurück. Die Klinge hatte sein Herz verfehlt, aber er wußte, daß die Wunde ohne Behandlung tödlich sein würde. Blut floß in Strömen über seine Ledertunika, und er hatte Schwierigkeiten zu atmen. Drizzt und Guenhwyvar wechselten sich mit ihren Angriffen ab.

Der Dunkelelf schlug zu und zog sich vor den schwerfälligen Gegenangriffen zurück, während die Katze dem Riesen von der anderen Seite her zusetzte. Alle drei wußten, daß dieser Kampf nicht

sehr lange dauern würde.

Der Verbeeg, der mit Wulfgar kämpfte, konnte sich mit seiner schweren Keule nicht länger verteidigen. Auch Wulfgar ermüdete allmählich, und um sich für den letzten Schlagabtausch zu stärken, stimmte er das alte Kriegslied der Tundra, das Lied an Tempus, an. Er wartete ab, bis sich die Keule des Verbeeg langsam nach unten bewegte, und dann schlug er mit Aegisfang einmal, zweimal und dann ein drittes Mal zu. Wulfgar brach nach dem dritten Hieb vor Erschöpfung fast zusammen, aber der Riese lag jetzt zusammengekrümmt am Boden. Der Barbar stützte sich müde auf seine Waffe und beobachtete, wie seine beiden Freunde dem letzten Verbeeg zusetzten.

»Gut gemacht!« Wulfgar lachte, als auch der letzte Riese umfiel.

Als Drizzt zu dem Barbar herüberkam, hing sein linker Arm schlaff an seiner Seite. Seine Jacke und sein Hemd waren an der Stelle, wo er von dem Stein getroffen worden war, aufgerissen, und die Haut an seiner Schulter war angeschwollen und blau verfärbt.

Wulfgar musterte mit echter Sorge die Verletzung, aber Drizzt beantwortete seine unausgesprochene Frage, indem er den Arm hob, obwohl er dabei vor Schmerzen eine Grimasse zog. »Es wird schnell verheilen«, versicherte er Wulfgar. »Nur eine lästige Beule, und ich finde, das ist ein niedriger Preis für dreizehn Verbeeg-Leichen!«

Ein leises Stöhnen kam aus dem Tunnel.

»Zwölf bis jetzt«, verbesserte Wulfgar. »Offensichtlich ist einer noch nicht richtig erledigt.« Mit einem Luftholen hob Wulfgar Aegisfang und wollte sich anschicken, die Arbeit zu vollenden.

»Warte einen Augenblick«, hielt Drizzt ihn auf, dem plötzlich etwas eingefallen war. »Als die Riesen dich im Tunnel angegriffen haben, hast du etwas in deiner Sprache gerufen, glaube ich. Was hast du gesagt?«

Wulfgar lachte herzlich. »Ein alter Schlachtruf vom Elchstamm«, erklärte er. »Stärke meinen Freunden, und Tod meinen Feinden!«

Drizzt musterte den Barbaren argwöhnisch und wunderte sich, wie gut Wulfgar darin war, blitzschnell eine Lüge zu erfinden.

Der verletzte Verbeeg saß gegen die Tunnelwand gelehnt, als die

zwei Gefährten und Guenhwyvar auf ihn zukamen. Der Dolch des Dunkelelfen steckte noch tief in seinem Knie, denn die Klinge hatte sich zwischen den Knochen verfangen. Der Riese musterte die Männer mit einem haßerfüllten, aber dennoch seltsam gelassenen Blick, während sie sich ihm näherten.

»Dafür wirst du bezahlen«, fauchte er Drizzt an. »Biggrin wird mit dir spielen, bevor er dich tötet, darauf kannst du wetten!«

»Er kann also sprechen«, sagte Drizzt zu Wulfgar. Und dann fragte er den Riesen: »Biggrin?«

»Der Herr über diese Höhle«, erklärte der Verbeeg. »Biggrin wird dich kennenlernen wollen.«

»Und wir wollen Biggrin kennenlernen!« erwiderte Wulfgar wütend. »Wir haben eine Schuld heimzuzahlen; eine kleine Angelegenheit, die zwei Zwerge betrifft!« Kaum hatte Wulfgar die Zwerge erwähnt, lachte der Riese haßerfüllt auf. Drizzt zückte blitzschnell einen Krummsäbel und hielt ihn an die Kehle des Ungeheuers.

»Dann töte mich doch«, lachte der Riese, der sich offenbar wirklich nicht darum scherte. Seine Gelassenheit irritierte Drizzt. »Ich diene dem Meister!« verkündete er. »Es ist eine Ehre, für Akar Kessel zu sterben!«

Wulfgar und Drizzt sahen sich nervös an. Sie hatten noch nie von einer derartigen fanatischen Hingabe bei einem Verbeeg gehört oder dergleichen erlebt, und daher beunruhigte es sie. Die Verbeeg hatten bisher nie die Herrschaft über eine schwächere Rasse erlangt, gerade wegen ihrer mangelnden Bereitschaft, sich mit vollem Herzen einer Sache zu widmen, und ihrer Unfähigkeit, einem Anführer zu folgen.

»Wer ist denn Akar Kessel?« verlangte Wulfgar zu wissen.

Der Riese lachte boshaft. »Wenn ihr Freunde der Städter seid, werdet ihr es schnell genug erfahren!«

»Aber hast du nicht gesagt, daß Biggrin der Herr über diese Höhle ist«, wendete Drizzt ein.

»Über diese Höhle«, antwortete der Riese, »und einst über einen Stamm. Aber jetzt folgt Biggrin dem Meister.«

»Wir bekommen Ärger«, murmelte Drizzt Wulfgar zu. »Hast du jemals von einem Verbeeg-Häuptling gehört, der seine Herrschaft

kampflos einem anderen überläßt?«

»Ich mache mir um die Zwerge Sorgen«, flüsterte Wulfgar.

Drizzt wandte sich wieder dem Riesen zu. Er entschloß sich, das Thema zu wechseln, um einige Informationen über ihre gegenwärtige Situation zu erhalten. »Was ist denn am Ende dieses Tunnels?«

»Nichts«, antwortete der Verbeeg eine Spur zu schnell. »Nur einer unserer Schlafplätze, sonst nichts.«

Treu, aber dumm, stellte Drizzt fest. Wieder richtete er sich an Wulfgar. »Wir müssen Biggrin und die anderen in der Höhle ausfindig machen, bevor jemand verschwinden und diesen Akar Kessell warnen kann.«

»Was ist denn mit dem hier?« fragte Wulfgar. Aber der Riese beantwortete die Frage für Drizzt. Offenbar suchte er den Tod im Dienst des Zauberers, um Ruhm und Ehre zu erlangen. Er spannte die Muskeln an, unterdrückte den Schmerz in seinem Knie und machte einen Satz auf die Gefährten zu.

Sein Schlüsselbein und sein Hals wurden von Aegisfang zerschmettert, gleichzeitig schnitt sich Driztzs Krummsäbel durch seine Rippen, und Guenhwyvars Fänge drangen in seinen Leib.

Sterbend sank er auf den Boden, trotzdem lag auf dem Gesicht des toten Riesen ein Lächeln.

Der Korridor hinter der Tür im Speiseraum war unbeleuchtet, und die Gefährten mußten sich erst eine Fackel besorgen. Auf ihrem Weg durch den langen Tunnel, der sie immer tiefer in den Berg führte, kamen sie an vielen kleinen Räumen vorbei, von denen die meisten leerstanden, aber einige als Lager für Nahrungsmittel, Felle, Keulen und Speere dienten. Drizzt schloß daraus, daß dieser Akar Kessell diese Höhle als Operationsbasis für eine Armee vorgesehen hatte.

Eine Zeitlang wurde es im Tunnel völlig schwarz, und Wulfgar, der im Gegensatz zu seinem Elfenfreund nachts wenig sehen konnte, wurde nervös, als die Fackel nur noch niedrig brannte. Aber dann traten sie in ein größeres Zimmer ein, in der Tat das größte, auf das sie bisher gestoßen waren, und dahinter öffnete sich der Tunnel in die

Dunkelheit der Nacht.

»Wir haben den Haupteingang erreicht«, stellte Wulfgar fest. »Und die Tür ist geöffnet. Meinst du, daß Biggrin sich davongemacht hat?«

»Psst«, machte Drizzt. Der Dunkelelf glaubte, auf der rechten Seite in der Dunkelheit etwas gehört zu haben. Er gab Wulfgar einen Wink, mit der Fackel mitten im Raum zu bleiben, während er sich in den Schatten schlich.

Der Dunkelelf blieb abrupt stehen, als er plötzlich die mürrischen Stimmen von Riesen hörte. Er wunderte sich, warum er ihre massigen Silhouetten nicht sehen konnte. Doch dann stieß er auf einen großen Ofen und kannte die Antwort: Die Stimmen drangen durch den Kamin zu ihnen.

»Biggrin?« fragte Wulfgar, der neben Drizzt getreten war.

»Er muß es sein«, grübelte der Dunkelelf. »Meinst du, du paßt durch den Kamin?«

Der Barbar nickte. Zuerst hievte er Drizzt hoch — denn dessen linker Arm war noch unbrauchbar —, und dann folgte er selbst, während Guenhwyvar Wache hielt.

Der Kamin schlängelte sich ein paar Meter aufwärts und teilte sich dann. Ein Weg führte wieder abwärts zu einem Raum, aus dem die Stimmen kamen, und der andere verengte sich und führte nach oben zur Oberfläche. Die Unterhaltung war inzwischen laut und heftig geworden. Drizzt bewegte sich weiter hinab, um sich einen Überblick zu verschaffen. Wulfgar hielt ihn beim letzten Stück an den Füßen fest, denn der Kamin verlief jetzt fast senkrecht. Drizzt spähte mit dem Kopf nach unten unter dem Rand des Kamins hindurch in den anderen Raum. Er sah drei Riesen: einer stand an der Tür am anderen Ende des Raums und machte den Eindruck, als sei er im Aufbruch begriffen, und ein zweiter stand mit dem Rücken zum Kamin und wurde von dem dritten, einem breiten, großen Frostriesen, zur Rede gestellt. Drizzt erkannte an dem verzerrten, lippenlosen Lächeln, daß er Biggrin ansah.

»Um Biggrin zu sagen!« flehte der kleinere Riese.

»Du bist vor einem Kampf geflohen«, knurrte Biggrin. »Du hast deine Freunde sterben lassen!«

»Nein...«, widersprach der Riese, aber Biggrin hatte genug gehört. Mit seiner großen Axt zerschmetterte er den Kopf des kleineren Riesen mit einem Hieb.

Als die Männer aus dem Kamin kletterten, hielt Guenhwyvar immer noch gewissenhaft Wache. Die große Katze drehte sich um und fauchte bei ihrem Anblick. Wulfgar, der nicht wußte, daß der kehlige Laut freundlich gemeint war und ein Zeichen des Wiedererkennens war, tat vorsichtig einen Schritt zurück.

»Vom Hauptkorridor muß weiter unten ein Nebentunnel abzweigen«, überlegte Drizzt, der keine Zeit hatte, sich über die Nervosität seines Freundes zu amüsieren.

»Dann laß uns die Sache abschließen«, schlug Wulfgar vor.

Sie fanden den Tunnel dort, wo der Dungelelf ihn vermutet hatte, und standen bald vor einer Tür. Sie waren sich sicher, daß sie in den Raum mit den drei Riesen führte. Damit ihnen das Glück weiterhin treu blieb, schlugen sie sich gegenseitig auf die Schultern, und Drizzt tätschelte Guenhwyvar. Wulfgar weigerte sich jedoch, der Aufforderung des Dungelelfen nachzukommen, ebenfalls die Katze zu streicheln. Dann platzten sie in den Raum hinein. Doch der war leer. Eine Tür, die Drizzt von seinem Blickwinkel im Kamin nicht hatte sehen können, war nur angelehnt.

Biggrin schickte seinen einzigen überlebenden Soldaten mit einer Nachricht für Akar Kessell durch die geheime Nebentür fort. Der große Riese wußte, daß er in Ungnade fallen würde, denn der Zauberer würde nicht ohne weiteres den Verlust so vieler wertvoller Soldaten hinnehmen. Biggrins einzige Chance war, sich der zwei Krieger anzunehmen, und er hoffte, daß ihre Köpfe seinen unbarmherzigen Meister besänftigen würden. Der Riese drückte sein Ohr an die Tür und wartete, daß seine Opfer den angrenzenden Raum betraten.

Wulfgar und Drizzt gingen durch die angelehnte Tür und kamen in ein prächtig eingerichtetes Zimmer. Auf dem Boden lagen kostbare

Felle und große, bauschige Kissen. Zwei weitere Türen führten aus dem Zimmer. Eine war einen Spalt geöffnet und zeigte in einen düsteren Korridor, und die andere war geschlossen.

Plötzlich hielt Wulfgar Drizzt mit ausgestrecktem Arm auf und gab ihm ein Zeichen, er solle sich ruhig verhalten. Der unerklärbare Instinkt eines wahren Kriegers hatte ihn gewarnt, sein sechster Sinn, der es ihm ermöglichte, eine unsichtbare Gefahr wahrzunehmen. Langsam drehte sich der Barbar zu der geschlossenen Tür um und hob Aegisfang hoch über sich. Er stockte kurz und legte den Kopf zur Seite, um besser hören zu können. Sein Verdacht bestätigte sich nicht, aber er verließ sich auf seinen Instinkt, brüllte einen Schlachtruf zu Tempus und warf den Hammer. Der zerschlug die Tür mit einem lauten Krachen, und die Trümmer — und Biggrin — fielen zu Boden.

Drizzt sah sofort die offene Geheimtür auf der anderen Seite des Raums und vermutete, daß dort der letzte Riese hinausgeschlüpft sein mußte. Und sofort sandte der Dunkelelf Guenhwyvar los. Der Panther wußte, um was es ging, denn er sprang mit einem einzigen Satz über Biggrin hinweg, der sich auf dem Boden krümmte, stürmte aus der Höhle und jagte dem fliehenden Verbeeg hinterher.

Der Riese blutete stark am Kopf, aber sein Schädel hatte dem Hammer widerstanden. Drizzt und Wulfgar sahen ungläubig zu, wie der Frostriese den Kopf schüttelte und sich erhob, um sich ihnen zu stellen.

»Aber das kann er doch gar nicht«, stotterte Wulfgar fassungslos.

»Er ist eben ein besonders dickköpfiger Riese.« Drizzt zuckte die Schultern.

Der Barbar wartete, bis Aegisfang zu ihm zurückgekehrt war, dann ging er mit dem Dunkelelfen auf Biggrin zu.

Der Riese blieb in der Tür stehen, damit seine Gegner ihn nicht von beiden Seiten angreifen konnten, während Wulfgar und Drizzt sich ihm voller Zuversicht näherten. Die drei tauschten zunächst nur unheilvolle Blicke und einige leichte Hiebe.

»Du mußt Biggrin sein«, meinte Drizzt und verbeugte sich.

»Genau der bin ich«, verkündete der Riese. »Biggrin! Der letzte Gegner, den deine Augen erblicken werden!«

»Genauso optimistisch wie dickköpfig«, stellte Wulfgar fest.

»Kleiner Mensch«, gab der Riese zurück, »ich habe schon Hunderte von deiner Zwergenrasse zerquetscht!«

»Ein Grund mehr für uns, dich zu töten«, erklärte Drizzt gelassen.

Plötzlich schwang Biggrin mit einer Schnelligkeit und einer Wildheit, die seine beiden Gegner überraschte, in großem Bogen seine Axt. Wulfgar trat aus ihrer tödlichen Reichweite zurück, und Drizzt schaffte es, sich unter dem Hieb zu ducken, aber er erschauerte, als er sah, wie die Klinge der Axt ein großes Stück aus der Steinwand riß.

Kaum war die Axt an ihm vorbeigeflogen, sprang Wulfgar auf das Ungeheuer zu und schmetterte Aegisfang gegen dessen breite Brust. Der Riese zuckte zwar zusammen, nahm aber den Hieb gelassen hin. »Du mußt schon etwas härter zuschlagen, du Winzling!« brüllte er, während er mit dem flachen Kopf der Axt noch einmal zuschlug.

Wieder duckte sich Drizzt unter dem Hieb weg. Aber Wulfgar war so erschöpft von der Schlacht, daß er nicht schnell genug reagierte. Der Barbar konnte zwar Aegisfang schützend vor sich halten, aber die bloße Wucht von Biggrins schwerer Waffe warf ihn gegen die Wand. Dort brach er zusammen.

Drizzt erkannte, daß sie sich in Schwierigkeiten befanden. Seinen linken Arm konnte er nicht gebrauchen, seine Reflexe verlangsamten sich vor Erschöpfung, und die kraftvollen Schläge dieses Riesen waren einfach zuviel für ihn. Während sich der Riese auf den nächsten Schlag vorbereitete, gelang es ihm, mit einem Krummsäbel einmal zuzustoßen, und dann machte er sich durch den Hauptkorridor davon.

»Lauf nur, du dunkler Hund!« brüllte der Riese. »Ich komme dir nach, und ich kriege dich noch!« Biggrin, der seine Jagdbeute förmlich roch, stürzte Drizzt hinterher.

Sobald der Dunkelelf den Hauptkorridor erreicht hatte, steckte er seinen Krummsäbel ein und sah sich nach einer geeigneten Stelle um, von der aus er den Riesen aus dem Hinterhalt angreifen konnte. Doch er fand nichts, ging noch ein Stück auf den Ausgang zu und wartete.

»Wo kannst du dich denn hier verstecken?« spottete Biggrin, während er den Korridor herunterkam. Der Dunkelelf, der sich im

Schatten hielt, warf seine Messer. Sie trafen zwar beide ihr Ziel, aber Biggrin wurde kaum langsamer.

Drizzt verließ die Höhle. Falls Biggrin ihm nicht folgte, würde er wieder umkehren müssen. Er konnte Wulfgar nicht zum Sterben zurücklassen. Das erste Licht der Morgendämmerung hatte bereits seinen Weg über das Gebirge gefunden. Das beunruhigte Drizzt, denn er bezweifelte, daß er bei stärker werdendem Licht überhaupt eine Möglichkeit für einen Hinterhalt haben würde. Er kletterte auf einen der kleinen Bäume, die den Ausgang verdunkelten, und zog seinen Dolch hervor.

Biggrin stürmte ins Sonnenlicht hinaus und sah sich nach dem fliehenden Dunkelelfen um. »Du bist in der Nähe, du elender Hund! Es gibt keinen Ort, wohin du laufen könntest!«

Doch plötzlich war Drizzt auf dem Ungeheuer und bearbeitete sein Gesicht und seinen Hals mit einem Hagel von Hieben und Stichen. Der Riese schrie auf vor Zorn und warf seinen massigen Körper heftig nach hinten, so daß der Dunkelelf, der sich mit seinem verletzten Arm keinen festen Halt verschaffen konnte, in den Tunnel zurückgeschleudert wurde. Dort kam er mit der verletzten Schulter auf und fiel vor Schmerzen fast in Ohnmacht. Er krümmte und wand sich einen Augenblick und versuchte, wieder auf die Beine zu kommen, als er gegen einen schweren Stiefel stieß. Er wußte, daß Biggrin es nicht so schnell hatte schaffen können, und fragte sich, woher dieser andere Riese gekommen war. Er drehte sich langsam auf den Rücken.

Aber plötzlich sah die Welt für ihn wieder ganz anders aus, denn es war Wulfgar, der bei ihm stand und Aegisfang fest umklammert hielt. Sein Gesicht trug einen grimmigen Ausdruck, und er wandte kein Auge von dem Riesen ab, der wieder in den Tunnel getreten war.

»Der gehört mir«, erklärte der Barbar verbissen.

Biggrin sah entsetzlich aus. Jene Seite seines Kopfes, an der er von dem Hammer getroffen worden war, war mit dunklem, getrockneten Blut verkrustet, während er auf der anderen Seite und an vielen Stellen im Gesicht und am Hals aus frischen Wunden blutete. Die beiden Messer, die Drizzt nach ihm geworfen hatte, ragten aus seiner

Brust.

»Kannst du ihn noch einmal so locker hinnehmen?« forderte Wulfgar ihn heraus, während er Aegisfang zum zweiten Mal gegen den Riesen schleuderte.

Zur Antwort streckte Biggrin trotzig die Brust heraus, um den Schlag abzuwehren. »Ich kann alles nehmen, egal, was du mir gibst!« prahlte er.

Aegisfang fand sein Ziel, und Biggrin taumelte einen Schritt zurück. Der Hammer brach ihm ein oder zwei Rippen, aber damit konnte der Riese fertig werden.

Was Biggrin aber nicht wußte, war, daß Aegisfang eines von Drizzts Messern bis in sein Herz gestoßen hatte.

»Ich kann wieder laufen«, flüsterte Drizzt Wulfgar zu, als er sah, daß der Riese bereits wieder auf sie zukam.

»Ich bleibe«, erklärte der Barbar ohne die geringste Angst in der Stimme.

Drizzt zog seinen Krummsäbel. »Gut gesprochen, mutiger Freund. Dann laß uns diese abscheuliche Bestie erledigen — das Essen wartet auf uns!«

»Du wirst noch herausfinden, daß das eine größere Aufgabe ist, als du meinst!« gab Biggrin zurück. Plötzlich spürte er ein Stechen in der Brust, aber mit einem Knurren setzte er sich über den Schmerz hinweg. »Ihr habt euer Bestes gegeben, um es auf mich zu werfen, und ich komme immer noch auf euch zu! Ihr habt keine Chance, den Sieg zu erringen!«

Sowohl Drizzt als auch Wulfgar fürchteten insgeheim, daß in der Prahlerei des Riesen mehr Wahrheit lag, als sie zugeben wollten. Sie hielten sich mit Mühe auf den Beinen, waren verletzt und außer Atem, aber trotzdem entschlossen, zu bleiben und diese Aufgabe zu beenden.

Aber das Selbstbewußtsein des Riesen, der langsam und entschlossen auf sie zukam, erfüllte sie mit tiefer Unruhe.

Als Biggrin nur noch ein paar Schritte von den Gefährten entfernt war, stellte er fest, daß etwas mit ihm nicht stimmte. Wulfgar und Drizzt bemerkten es auch, denn der Gang des Riesen war plötzlich

langsamer geworden.

Der Gigant sah sie voller Entrüstung an, als sei er getäuscht worden. »Hunde!« keuchte er, während ein Blutstrom aus seinem Mund quoll. »Was für ein Trick...«

Weiter kam Biggrin nicht, denn er fiel tot um.

»Sollten wir nicht der Katze folgen?« fragte Wulfgar, als sie die Höhle durch die Geheimtür wieder betraten.

Drizzt wickelte eine Fackel, die er gefunden hatte, aus einigen Lumpen. »Vertraue auf den Schatten«, antwortete er. »Guenhwyvar wird den Verbeeg schon nicht entkommen lassen. Außerdem wartet in der Höhle ein gutes und reichhaltiges Essen auf mich.«

»Dann geh«, sagte Wulfgar. »Ich bleibe hier und warte auf die Katze.«

Drizzt schlug dem großen Mann auf die Schulter und machte sich davon. In der kurzen Zeit ihres Zusammenseins hatten sie gemeinsam viel durchgemacht, und Drizzt vermutete, daß diese Aufregungen erst der Beginn waren. Der Dunkelelf stimmte ein fröhliches Lied an, während er durch den Hauptkorridor schritt. Doch dies alles war nur als Ablenkungsmanöver für Wulfgar gedacht, denn der Eßtisch würde nicht sein erstes Ziel sein. Der Riese, mit dem sie geredet hatten, hatte auf ihre Frage, was weiter unten im Tunnel sei, nur eine ausweichende Antwort gegeben. Und bei allem, was sie in der Höhle bisher gesehen hatten, glaubte Drizzt, daß dies nur eins bedeuten konnte — einen Schatz.

Der große Panther lief mit federnden Schritten über die zerborstenen Steine und näherte sich schnell dem schwerfälligen Riesen. Schon bald konnte Guenhwyvar den mühsamen Atem des Verbeeg hören, der sich bei jedem Sprung beim Aufstieg abkälte. Der Riese steuerte auf den Talfallpaß und die offene Tundra zu. Aber er floh so hektisch, daß er nicht von Kelvins Steinhügel in das leichter begehbare Tal abstieg. Er glaubte, der Bergpfad sei die direktere Route und führe

schneller in Sicherheit.

Guenhwyvar kannte wie sein Herr die Gegend sehr gut und wußte auch, wo sich jeder Bewohner des Bergs niedergelassen hatte. Er hatte bereits entschieden, in welche Richtung er den Riesen lenken wollte. Wie ein Hund bewegte er sich an der Seite des Riesen, kratzte ihn an der Seite und lenkte ihn auf einen tiefen Bergsee zu. Der verängstigte Verbeeg war überzeugt, daß der tödliche Kriegshammer oder der blitzschnelle Krummsäbel nicht weit entfernt seien, und wagte daher nicht, einmal stehenzubleiben und den Panther anzugreifen. Er stürzte blindlings den Pfad entlang, den Guenhwyvar ausgewählt hatte.

Kurze Zeit später riß sich Guenhwyvar von dem Riesen los und lief voraus. Als die Katze das Ufer des kalten Gewässers erreicht hatte, neigte sie den Kopf und konzentrierte alle ihre Sinne darauf, etwas wahrzunehmen, das ihr bei der Erfüllung ihrer Aufgabe helfen konnte. Schließlich bemerkte Guenhwyvar die Andeutung einer Bewegung unter dem Widerschein des ersten Lichts auf dem Wasser. Seine scharfen Augen machten einen langen Umriß aus, der totenstill lauerte. Zufrieden, daß die Falle gestellt war, schlich Guenhwyvar hinter einen nahe gelegenen Vorsprung und wartete.

Der Riese schleppte sich keuchend zu dem See. Trotz seiner Angst lehnte er sich dort an einen Findling. Für kurze Zeit schien alles sicher zu sein. Nachdem er wieder zu Atem gekommen war, sah er sich schnell nach möglichen Verfolgern um und setzte dann seinen Weg fort.

Über den See gab es nur einen Übergang, einen umgestürzten Baumstamm, der sich über ihn erstreckte. Alle anderen Wege um den See herum schlängelten sich an steilen Hängen und vorspringenden Felswänden entlang und stellten ein langsames Vorankommen in Aussicht, obwohl der See nicht sehr groß war.

Der Verbeeg prüfte den Baumstamm. Nachdem er sich überzeugt hatte, daß er ihn tragen würde, begann er vorsichtig, den See zu überqueren. Die Katze wartete, bis der Riese ungefähr die Mitte erreicht hatte, dann schoß sie aus ihrem Versteck hervor und schnellte durch die Luft auf den Verbeeg. Sie landete schwer auf dem überraschten Riesen, krallte sich mit den Pfoten an seiner Brust fest

und sprang dann ans sichere Ufer zurück. Dabei kam sie in dem eiskalten, gefährlichen Wasser auf und machte sich schnell davon. Der Riese hingegen fuchtelte wild mit den Armen und versuchte, sein Gleichgewicht wiederzugewinnen. Aber es gelang ihm nicht, und er fiel mit einem Aufklatschen hinein. Das Wasser brauste auf und riß ihn nach unten. Verzweifelt hechtete sich der Riese auf einen Stamm, der in der Nähe auf dem Wasser schwamm. Es war jener Umriß, den Guenhwyvar zuvor wiedererkannt hatte.

Aber als die Hände des Verbeeg unter ihm Halt suchten, begann sich die Form, die er für einen Balken gehalten hatte, plötzlich zu bewegen, und eine fünfzehn Meter lange Wasserschlange wickelte sich mit schwindelerregender Schnelligkeit plötzlich um ihn. Der unnachgiebige Schlangenkörper fesselte schnell die Arme des Riesen an seine Seiten und begann, ihn unbarmherzig einzuklemmen.

Guenhwyvar schüttelte das eiskalte Wasser von seinem schwarzglänzenden Fell ab und sah auf den See zurück. Als die Riesenschlange das hilflose Ungeheuer nach unten zog, gab sich der Panther zufrieden. Er verkündete seinen Sieg mit einem lauten, anhaltenden Brüllen, dann machte Guenhwyvar einen Satz und schlug den Weg zur Höhle ein.