

PLANVALET

FORGOTTEN REALMS  
FANTASY ADVENTURE

R. A. SALVATORE

Die verschlungenen  
Pfade

DIE VERGESSENEN WELTEN



## Die verschlungenen Pfade

Wulfgar, Bruenor und Regis wissen von Akar Kessels Plan, in Zehn-Städte einzufallen, aber niemand will Ihren Warnungen Glauben schenken. Während Kessel die letzten Vorbereitungen zum Angriff trifft, macht sich Wulfgar zum Hort des weißen Drachen auf, um ein Versprechen einzulösen, dass er einst seinem Vater gegeben hat. Doch er muß erkennen, dass Wort zu halten schon immer die schwerste aller Aufgaben war.

### Autorenportrait

Robert A. Salvatore wurde 1959 in Massachusetts geboren, wo er noch heute mit seiner Frau Diane, drei Kindern, einer Katze und einem Hund lebt. Sein erster Roman "Der gesprungene Kristall" machte ihn bekannt und legte den Grundstein für seine weltweit beliebten Zyklen um den Dunkelelfen Drizzt Do'Urden. Neben seinen zahlreichen Fantasy-Büchern verfasste er zuletzt auch den ersten Roman der neuen spektakulären Star-Wars-Serie "Das Erbe der Jedi-Ritter". Im November 2000 erschien: "Die Abtrünnigen".

Scanned by:

**KoopaOne**

Korrektur von:

**dago33**

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 zur seiner 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), 7. **Der ewige Fluch** (24988)

*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**  
**Die verschlungenen Pfade**  
**DIE VERGESSENEN WELTEN 2**

Aus dem Amerikanischen von Marita Böhm



**BLANVALET**

Die amerikanische Originalausgabe erschien unter dem Titel »Forgotten Realms®, Volume 1: The Crystal Shard« (Book 3) bei TSR, Inc. Lake Geneva, WI, USA

*Umwelthinweis:*

Alle bedruckten Materialien dieses Taschenbuches sind chlor frei und umwelt-schonend.

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

Deutsche Erstveröffentlichung 12/91 © 1988,1991, TSR, Inc. All rights reserved.

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. Schlück/Larry Elmore

Satz: deutsch-türkischer fotosatz, Berlin

Druck: Eisnerdruck, Berlin

Verlagsnummer: 24550

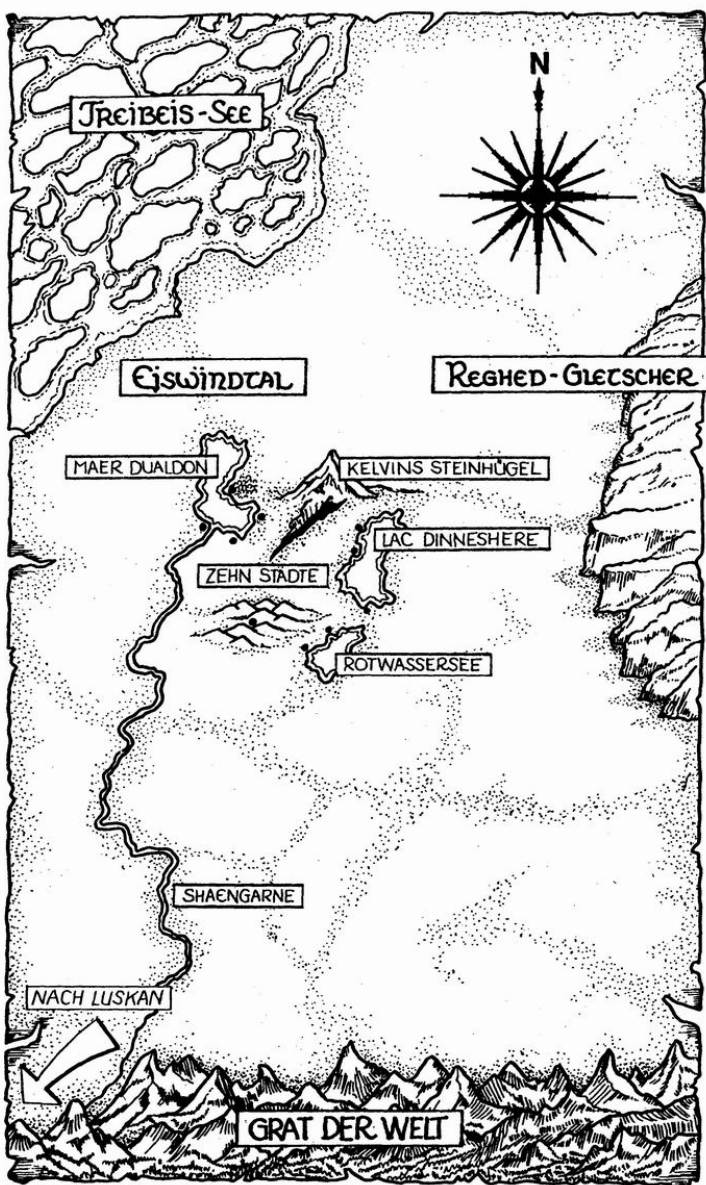
V B. • Herstellung: Peter Papenbrok/sc

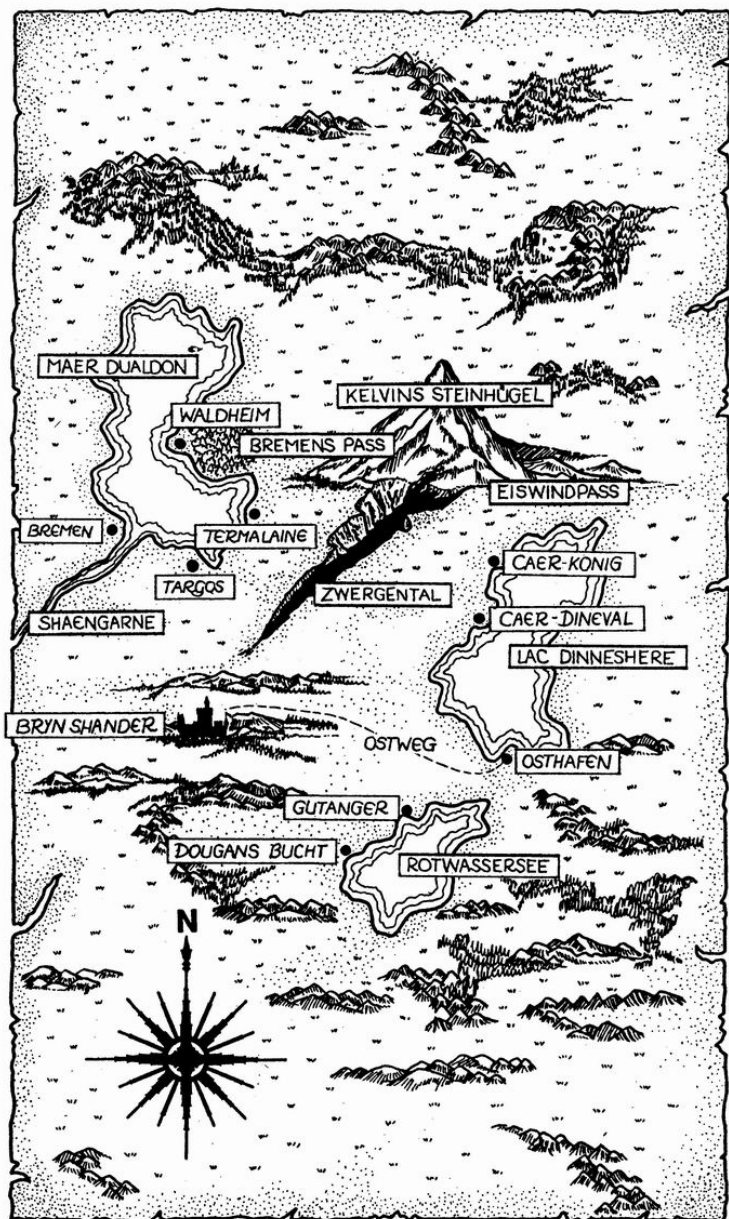
Made in Germany

ISBN 3-442-24550-8

[www.blanvalet-verlag.de](http://www.blanvalet-verlag.de)

7 9 10 8 6





# *Inhalt*

## **Buch 3: Cryshal-Tirith**

Schlechte Nachrichten	11
Für niemanden ein Sklave	26
Das eisige Grab	38
Von Bluts wegen oder auf Grund einer Tat	50
Unter Belagerung	66
Cryshal-Tirith	79
Errtu	98
Die Rechte des Siegers	116
Das Ultimatum läuft	122
Eine Lüge in einer Lüge	139
Andere Möglichkeiten	150
Die Schlacht von Eiswindtal	169
Sieg?	188
Nachwort	209

BUCH III  
Cryshal-Tirith



# Schlechte Nachrichten

Drizzt wanderte an den toten Riesen vorbei durch die Tunnel. Er hielt nur einmal an, um sich von dem großen Tisch ein Stück Hammelbraten zu nehmen. Er ging an den Stützbalken vorbei den düsteren Korridor hinunter. Den ganzen Weg lang versuchte er, seine Ungeduld zu bezähmen. Falls die Riesen ihren Schatz hier unten versteckt hatten, dann lag der Raum, in dem er aufbewahrt wurde, vielleicht hinter einer Geheimtür. Möglicherweise wurde er auch von einer Bestie bewacht, aber wahrscheinlich nicht von einem Riesen, denn der hätte sich an dem Kampf sicher beteiligt.

Der Tunnel war recht lang und verlief schnurgerade nach Norden. Drizzt vermutete, daß er sich jetzt direkt unter Kelvins Steinhügel befand. Inzwischen war er auch nicht mehr von Fackeln erleuchtet, doch der Dunkelelf empfand die Dunkelheit als wohltuend. Den größten Teil seines Lebens hatte er in der lichtlosen, unterirdischen Welt seines Volkes verbracht, und seine großen Augen fanden sich in völliger Dunkelheit besser zurecht als in grellem Licht.

Der Korridor endete abrupt vor einer verriegelten, eisenbeschlagenen Tür, die mit einer Metallstange gesichert und mit einer schweren Kette und einem Vorhängeschloß versehen war. Drizzt hatte auf einmal Gewissensbisse, daß er Wulfgar zurückgelassen hatte. Aber für ihn stand an erster Stelle immer der Nervenkitzel der Schlacht und dicht dahinter die Erregung beim Aufspüren einer Beute oder seiner besiegten Feinde. Es war seine Schwäche, daß er beiden schwer widerstehen konnte. Es waren jedoch nicht das Gold und die Edelsteine, die ihn bei dieser Schatzsuche reizten. Reichtum interessierte ihn nicht, und er hatte von den Schätzen, die er gewonnen hatte, kaum etwas für sich behalten. Es war einfach die Erregung, die er bei dem ersten Blick auf einen Schatz verspürte, das prickelnde Gefühl, wenn er ihn begutachtete und vielleicht ein sagenhaftes Artefakt, das seit Jahrhunderten verschollen war, oder das Zauberbuch eines uralten, mächtigen Magiers fand.

Als er einen kleinen Dietrich aus seiner Gürteltasche zog, lös-

ten sich seine Schuldgefühle Wulfgar gegenüber auch schon wieder auf. Zwar hatte er dieses Handwerk niemals erlernt, aber in seiner Flinkheit stand er einem Meisterdieb in nichts nach. Mit seinen geübten Fingern und seinem empfindlichen Gehör stellte das einfache Schloß für ihn keine besondere Herausforderung dar und war in Sekunden geöffnet. Zunächst lauschte er allerdings sorgsam auf Geräusche hinter der Tür. Doch als er nichts hörte, hob er die schwere Stange hoch und legte sie beiseite. Nachdem er noch einmal gehorcht hatte, zog er einen Krummsäbel, hielt erwartungsvoll den Atem an und stieß die Tür auf.

Mit einem enttäuschten Seufzer atmete er aus. Er sah in einen kleinen Raum hinein, der von dem blassen Licht zweier Fackeln beleuchtet wurde. Er enthielt nur einen großen Spiegel mit einer Metallfassung. Drizzt wußte, daß solche Gegenstände seltsame magische Eigenschaften an den Tag legen konnten, und näherte sich dem Spiegel von der Seite, um ihn genauer zu untersuchen.

Er war ungefähr halb so groß wie ein Mensch, aber da er auf einem kunstvoll gearbeiteten Eisenständer ruhte, befand er sich mit dem Betrachter auf Augenhöhe. Sein Rahmen war versilbert, und außerdem wurde er in diesem entlegenen Raum aufbewahrt, und aus diesen Gründen war Drizzt überzeugt, daß es kein gewöhnlicher Spiegel war. Aber trotz eingehender Überprüfung konnte er keine geheimen Runen oder Zeichen erkennen, die auf geheimnisvolle Eigenschaften hindeuteten.

Da er nichts Ungewöhnliches feststellen konnte, trat Drizzt unbekümmert vor das Glas. Plötzlich begann rosafarbener Nebel in dem Spiegel aufzuwirbeln, so daß es schien, als könnte das flache Glas einen dreidimensionalen Raum darstellen. Eher aus Neugierde als aus Angst sprang Drizzt zur Seite und beobachtete, was geschah.

Der Nebel wurde dichter und blähte sich auf, als würde er von einem verborgenen Feuer unterhalten. Dann lichtete er sich in der Mitte, und das Bild eines Männerkopfes wurde sichtbar. Es war ein hageres, eingefallenes Gesicht und sah aus wie in der Tradition einer der südlichen Städte gemalt.

»Warum störst du mich?« fragte das Gesicht in den leeren Raum vor dem Spiegel hinein. Drizzt tat noch einen Schritt zur

Seite, um sich vollständig aus dem Blickfeld der Erscheinung zu entfernen. Er überlegte, ob er sich dem geheimnisvollen Magier zeigen sollte, aber kam zu dem Schluß, daß seine Freunde einem zu großen Risiko ausgesetzt wären, wenn er so leichtsinnig handeln würde.

»Stell dich vor mich hin, Biggrin!« befahl das Gesicht im Spiegel. Es wartete einige Sekunden, schnaubte ungeduldig, und seine Züge spannten sich immer mehr an. »Wenn ich herausfinde, wer von euch Idioten mich versehentlich gerufen hat, werde ich ihn in ein Kaninchen verwandeln und in eine Wolfshöhle stecken!« schrie das Gesicht wütend. In dem Spiegel blitzte es noch einmal auf, und dann war das Bild verschwunden.

Drizzt kratzte sich am Kinn und fragte sich, ob er hier noch etwas tun oder herausfinden konnte. Er kam zu dem Schluß, daß das Risiko im Augenblick einfach zu groß war.

Drizzt kehrte in die Höhle zurück, wo er Wulfgar und Guenhwyvar nur ein paar Meter von den verriegelten Vordertüren entfernt im Haupttunnel vorfand. Der Barbar streichelte die Katze an den kräftigen Schultern und am Hals.

»Wie ich sehe, hat Guenhwyvar deine Freundschaft gewonnen«, stellte Drizzt fest, während er auf sie zuing.

Wulfgar lächelte. »Ein großartiger Verbündeter«, meinte er und schüttelte im Spaß das Tier, »und ein echter Kämpfer.« Er wollte sich gerade erheben, als er gewaltsam auf den Boden zurückgeworfen wurde.

Die ganze Höhle erbebt von der Explosion, als das Geschloß einer Balliste in die schweren Türen einschlug. Die Holzstange, mit denen sie verriegelt gewesen waren, zersplitterte. Eine Tür zerbrach in zwei Hälften, und die obere Angel der anderen wurde abgerissen, so daß sie nur noch schief in der unteren Angel hing.

Drizzt zog seinen Krummsäbel und stellte sich schützend vor Wulfgar, der mühsam versuchte, sein Gleichgewicht wiederzufinden.

Plötzlich sprang ein bärtiger Krieger durch die zerborstene Tür. In der einen Hand hielt er einen runden Schild, auf den ein Bierkrug mit einer Schaumkrone gemalt war, und in der anderen eine eingekerbte und blutbefleckte Streitaxt. »Kommt her-

aus und spielt mit mir, Riesen!« rief Bruenor und schlug den Schild gegen die Axt, als ob seine Sippe nicht schon genug Lärm machte, um die ganze Höhle wachzurütteln!

»Beruhige dich, wilder Zwerg«, lachte Drizzt. »Alle Verbeegs sind tot.«

Bruenor erkannte seine Freunde und hüpfte zu ihnen in den Tunnel. Ihm folgte der Rest seiner gewalttätigen Sippe. »Alle tot!« schrie der Zwerg. »Verdammt, Elf, ich hab's doch gewußt, daß du das Spiel ganz alleine machen wirst!«

»Was ist mit der Verstärkung?« fragte Wulfgar.

Bruenor kicherte niederträchtig. »Kein bißchen Vertrauen, Junge? Wir haben sie alle in ein Massengrab geworfen, obwohl eine Beerdigung viel zu schade für sie ist, finde ich! Nur einer lebt noch, ein erbärmlicher Ork, aber nur so lange, bis er den Mund aufgemacht hat!«

Nach der Episode mit dem Spiegel war Drizzt noch mehr daran interessiert, von dem Ork Genaueres zu erfahren. »Hast du ihn schon verhört?« fragte er Bruenor.

»Na ja, bis jetzt ist er verstockt«, erwiderte der Zwerg. »Aber ich habe meine Methoden, um ihn zum Singen zu bringen!«

Drizzt wußte es besser. Orks waren alles andere als treue Verbündete, aber wenn sie unter dem Zauber eines Magiers standen, waren Foltermethoden normalerweise nicht sinnvoll. Sie mußten die Magie irgendwie unwirksam machen, und Drizzt hatte bereits eine Idee, was funktionieren könnte. »Laß Regis holen«, beauftragte er Bruenor. »Der Halbling kann den Ork bestimmt dazu bringen, uns alles zu erzählen, was wir wissen wollen.«

»Aber Foltern ist doch viel lustiger!« beschwerte sich Bruenor. Im Grunde sah er jedoch ein, daß der Vorschlag des Dunkelfen vernünftig war. Es erfüllte ihn mit Neugierde und auch mit Sorge, daß sich so viele Riesen zusammengeschlossen hatten. Und daß sich obendrein Orks zu ihnen gesellt hatten...

Drizzt und Wulfgar saßen am anderen Ende des kleinen Raumes so weit wie möglich von Bruenor und den beiden anderen Zwergen entfernt. Einer von Bruenors Männern war mit Regis noch in der gleichen Nacht aus Waldheim zurückgekehrt. Obwohl alle vom Marsch und vom Kampf erschöpft waren, waren sie auf die bevorstehenden Nachrichten zu gespannt, um schla-

fen zu können. Kaum hatte Regis den gefangenen Ork mit Hilfe seines Rubins in Trance versetzt, waren die beiden in den Nebenraum gegangen, um eine vertrauliche Unterhaltung zu führen.

Bruenor beschäftigte sich mit einem neuen Rezept, nämlich Riesenhirneintopf, wobei er die Zutaten direkt in einem ausgehöhlten Verbeegschädel kochte. »Gebraucht euren Verstand!« hatte er als Kommentar auf Drizzts und Wulfgars Gesichter, auf denen sich Entsetzen und Ekel spiegelten, erklärt. »Eine Hausente schmeckt besser als eine Wildente, weil sie mit ihren Muskeln nichts macht. Das gleiche trifft sicher auch bei dem Gehirn von Riesen zu!«

Drizzt und Wulfgar waren anderer Meinung gewesen. Sie wollten den Raum jedoch nicht verlassen und etwas von dem verpassen, was Regis zu berichten hätte. Also hockten sie in der hintersten Ecke und setzten eine vertrauliche Unterhaltung fort.

Bruenor strengte sich aufs äußerste an, etwas von ihrem Gespräch zu verstehen, denn an dem Thema hatte er mehr als nur ein flüchtiges Interesse.

»Der letzte in der Küche zählt halb«, wiederholte Wulfgar hartnäckig, »und die Hälfte für die Katze.«

»Und du bekommst nur die Hälfte für den einen an der Schlucht«, gab Drizzt zurück.

»Einverstanden«, sagte Wulfgar. »Und den einen im Korridor und Biggrin teilen wir je zur Hälfte auf?«

Drizzt nickte. »Mit allen halben und geteilten Leichen macht es dann zehneinhalb für mich und zehneinhalb für dich.«

»Und vier für die Katze«, ergänzte Wulfgar.

»Vier für die Katze«, wiederholte Drizzt. »Gut gekämpft, Freund. Bis jetzt hast du dich wacker geschlagen, aber ich habe das Gefühl, daß wir noch eine Reihe von Kämpfen vor uns haben, und letzten Endes wird dann meine Erfahrung siegen!«

»Aber du wirst alt, guter Elf«, neckte ihn Wulfgar und lehnte sich gegen die Wand. Er lächelte zuversichtlich und entblößte dabei seine weißen Zähne zwischen den blonden Barthaaren. »Wir werden ja sehen! Wir werden ja sehen!«

Auch Bruenor lächelte; zum einen belustigte ihn der gutmütige Wettstreit zwischen seinen Freunden, und außerdem

hatte sich sein Stolz auf den jungen Barbaren bisher nicht gemindert. Wulfgar tat gut daran, mit einem erfahrenen Krieger wie Drizt Do'Urden Schritt zu halten.

Regis kam aus dem Nebenraum. Die graue Blässe auf seinem sonst immer so fröhlichen Gesicht dämpfte augenblicklich ihre unbeschwerte Stimmung. »Wir stecken in Schwierigkeiten«, verkündete der Halbling düster.

»Wo ist der Ork?« wollte Bruenor wissen, während er seine Axt aus dem Gürtel zog. Er hatte den Halbling offenbar mißverstanden.

»Dort drinnen. Mit ihm ist alles in Ordnung«, erwiderte Regis. Der Ork war glücklich gewesen, seinem neuen Freund alles über Akar Kessells Pläne, in Zehn-Städte einzumarschieren, und über die Größe seiner Armee erzählen zu können. Regis erschauerte sichtbar, als er seinen Freunden die unerfreulichen Neuigkeiten mitteilte.

»Alle Stämme der Orks und Goblins und die Verbeeg-Sippen am Grat der Welt haben sich unter einem Zauberer namens Akar Kessell zusammengeschlossen«, begann der Halbling. Drizt und Wulfgar tauschten einen Blick, denn sie erinnerten sich an den Namen. Als der Verbeeg Akar Kessell erwähnte, hatte der Barbar angenommen, es ginge um einen Frostriesen, während Drizt, insbesondere nach dem Vorfall am Spiegel, andere Vermutungen gehegt hatte.

»Sie wollen Zehn-Städte angreifen«, erzählte Regis weiter. »Und sogar die Barbaren haben sich unter der Führung eines mächtigen, einäugigen Königs angeschlossen!«

Wulfgar errötete vor Zorn und Verlegenheit. Sein Volk kämpfte neben Orks! Er wußte, welchen Anführer Regis meinte, denn er gehörte dem Elchstamm an und hatte einst sogar Heafstaags Banner getragen. Auch Drizt erinnerte sich an den einäugigen König, der Name erinnerte ihn an Schmerzen. Beruhigend legte er eine Hand auf Wulfgars Schulter.

»Geht nach Bryn Shander!« sagte der Dunelelf zu Bruenor und Regis. »Die Bewohner müssen Vorbereitungen treffen.«

Angesichts der Sinnlosigkeit eines solchen Unternehmens zuckte Regis zusammen. Falls die Angaben des Orks über Kessells Armee stimmten, konnte auch ein verbündetes Zehn-Städte deren Angriff nicht standhalten. Der Halbling senk-

te den Kopf, und um seine Freunde nicht noch mehr zu beunruhigen, sagte er lediglich leise: »Wir sollten aufbrechen!«

Bruenor und Regis konnten zwar Cassius von der Dringlichkeit und der Wichtigkeit ihrer Neuigkeiten überzeugen, aber es nahm trotzdem einige Tage in Anspruch, bis alle Sprecher zu einer Ratssitzung zusammenfanden. Jetzt im Spätsommer war der Fischfang in vollem Gange, und die letzten Anstrengungen wurden unternommen, noch einen guten Fang an Knöchelkopfforellen für die letzte Handelskarawane nach Luskan zu machen. Die Sprecher der neun Fischerstädte fühlten sich zwar für ihre Gemeinden verantwortlich, verließen aber nur widerwillig die Seen, selbst wenn es nur für einen Tag war.

Folglich waren sie auf der Ratsversammlung nicht sehr aufnahmebereit, wenn man von Cassius aus Bryn Shander und Muldoon absah, dem neuen Sprecher von Waldheim, der zu Regis als dem Helden seiner Stadt aufblickte. Außerdem unterstützten sie Glensater aus Osthafen, der Gemeinde, die zu einem Bündnis zum Wohle Zehn-Städtes stets bereit war, und Agorwal aus Termalaine, der Bruenor ungebrochen die Treue hielt.

Besonders Kemp, der gegen Bruenor immer noch einen Groll wegen dem Vorfall um Drizzt nach der Schlacht von Bryn Shander hegte, war auf der Versammlung wenig konstruktiv.

Bevor Cassius mit den Formalitäten beginnen konnte, sprang der Sprecher aus Targos von seinem Platz auf und schlug mit den Fäusten auf den Tisch. »Verflucht seien die formalen Lesungen! Hör auf damit!« knurrte Kemp ihn mit barscher Stimme schroff an. »Mit welchem Recht befiehst du uns, von den Seen hierherzukommen, Cassius? Während wir an diesem Tisch sitzen, bereiten sich die Händler in Luskan auf ihre Reise vor!«

»Wir haben Nachrichten über eine Invasion erhalten, Sprecher Kemp«, antwortete Cassius ruhig. Er konnte den Zorn des Fischers gut verstehen. »Ich hätte keinen von euch ausgerechnet jetzt kommen lassen, wenn es nicht dringend wäre.«

»Dann stimmen also die Gerüchte«, spottete Kemp. »Eine Invasion, sagst du? Pah! Ich durchschaue den wahren Grund dieser angeblichen Ratssitzung!«

Er wandte sich an Agorwal. Die Spannungen zwischen Targos und Termalaine hatten sich in den vergangenen Monaten

immer weiter verschärft, und Cassius' Bemühungen, sie zu zerstreuen und den Streit der zwei Städte auf den Verhandlungstisch zu bringen, waren gescheitert. Agorwal hatte zwar einem Treffen zugestimmt, aber Kemp war dazu nicht zu bewegen gewesen. Und in Anbetracht der immer hitziger werdenden Verdächtigungen und Anschuldigungen hätte der Zeitpunkt für diese dringliche Versammlung nicht schlechter sein können.

»Das ist wirklich ein erbärmlicher Versuch!« brüllte Kemp. Er sah auf seine Kollegen. »Ein erbärmlicher Versuch von Agorwal und seinen hinterhältigen Anhängern, für Termalaine eine vorteilhafte Lösung in diesem Streit mit uns herbeizuführen!«

Angestachelt durch die Stimmung von Feindseligkeit und Mißtrauen, die Kemp heraufbeschworen hatte, zeigte Schermont, der neue Sprecher von Caer-Konig, mit einem anklagenden Finger auf Jensin Brent aus Caer-Dineval. »Welche Rolle spielst du eigentlich bei diesem Verrat?« fauchte er seinen erbitterten Rivalen an.

Schermont war zu seinem Amt gekommen, nachdem der vorherige Sprecher aus Caer-Konig bei einem Kampf mit einem Schiff aus Dineval auf dem Lac Dinneshere ums Leben gekommen war. Dorim Lugar war Schermonts Freund und Führer gewesen, und der neue Sprecher verfolgte eine noch härtere Politik gegenüber dem verhaßten Caer-Dineval als sein Vorgänger.

Ratlos und bestürzt über dieses Gezänk schon zu Beginn der Sitzung saßen Regis und Bruenor schweigend auf ihren Stühlen. Schließlich schlug Cassius mit seinem Hammer mit einer solchen Wucht auf den Tisch, daß der Griff entzweibrach. Damit brachte er die anderen wenigstens so lange zum Schweigen, daß er ein Argument anbringen konnte.

»Einen Augenblick Ruhe!« befahl er. »Haltet eure giftigen Worte zurück und hört euch den Überbringer einer ganz anderen schlechten Nachricht an!« Zwar wurden die Sprecher daraufhin ruhig, aber Cassius befürchtete, daß bereits erheblicher Schaden angerichtet war.

Er erteilte Regis das Wort.

Regis, der wirklich entsetzt war über das, was er von dem gefangenen Ork erfahren hatte, erzählte voller Leidenschaft von



der Schlacht, die seine Freunde in der Verbeeg-Höhle und am Talfallpaß gewonnen hatten. »Und Bruenor hat einen von diesen Orks, die mit den Riesen unterwegs waren, gefangenegenommen«, fuhr er mit Nachdruck fort. Einige Sprecher hielten bei der Vorstellung, daß sich diese Kreaturen zusammengeschlossen hatten, den Atem an, aber Kemp und andere, die vor den unmittelbareren Gefahren von ihren Feinden stets auf der Hut waren und sich über den wahren Zweck dieser Zusammenkunft bereits eine feste Meinung gebildet hatten, blieben weiterhin voller Zweifel.

»Der Ork erzählte uns«, berichtete Regis voller Ingrimmm, »daß ein mächtiger Zauberer, Akar Kessell, mit einer gewaltigen Schar von Goblins und Riesen hierher kommen will! Sie haben vor, Zehn-Städte zu erobern!« Er war davon überzeugt, daß seine Schilderung dramatisch genug war, um Wirkung zu zeigen.

Kemp tobte jedoch schon wieder los. »Auf das Wort eines Orks, Cassius? In dieser so entscheidenden Zeit hast du uns von den Seen hierher bestellt, weil ein stinkender Ork von einer Bedrohung gefaselt hat?«

»Die Geschichte des Halblings ist doch wahrhaftig nicht ungewöhnlich«, fügte Schermont hinzu. »Wir alle wissen doch, daß ein gefangener Goblin alles mögliche schwätzt, damit er ja nicht seinen wertlosen Kopf verliert.«

»Vielleicht hattet ihr ja ganz andere Beweggründe«, zischte Kemp mit einem Seitenblick auf Agorwal.

Cassius, der die schlechten Nachrichten auch für wahr hielt, lehnte sich auf seinem Stuhl zurück und schwieg. Angesichts der angespannten Lage auf den Seen und der letzten Verkaufstage einer besonders unergiebigsten Fischsaison, deren Ende immer näher heranrückte, hatte er diese Entwicklung kommen sehen. Er sah resigniert zu Bruenor und Regis hinüber und zuckte die Achseln, da die Ratsversammlung wieder einmal in ein Wettschreien ausgeartet war.

Als sich erneut Unruhe breitmachte, holte Regis den Rubinanhänger unter seiner Weste hervor und stieß Bruenor an. Sie sahen erst auf den Stein, und dann sahen sie sich erneut enttäuscht an. Sie hatten gehofft, den magischen Stein nicht in Anspruch nehmen zu müssen.

Regis schlug mit seinem Hammer auf den Tisch, um das Wort zu erhalten, was Cassius ihm auch erteilte. Dann sprang er wie vor fünf Jahren auf den Tisch und ging auf seinen Hauptwidersacher zu.

Aber dieses Mal lief alles ganz anders ab, als Regis es erwartete. Kemp hatte in den vergangenen Jahren viele Stunden über jene Ratsversammlung vor dem Eindringen der Barbaren nachgedacht. Der Sprecher war über das Ergebnis jener Sitzung erleichtert gewesen, und im Grunde wußte er auch, daß er und ganz Zehn-Städte dem Halbling zu Dank verpflichtet waren, daß er und einige andere Sprecher von ihrer anfänglichen ablehnenden Haltung so leicht abgebracht worden waren. Er war ein rauflustiger Typ, der den Kampf sogar mehr liebte als das Fischen, aber er hatte auch einen wachen Verstand und spürte sehr schnell, wenn Gefahren drohten. In den vergangenen fünf Jahren hatte er Regis häufig beobachtet und aufmerksam Geschichten über sein Geschick, andere zu überzeugen, gelauscht. Als sich der Halbling ihm jetzt näherte, wandte der stämmige Sprecher von Termalaine die Augen ab.

»Verschwinde, du Schwindler!« knurrte er und schob abwehrend seinen Stuhl vom Tisch zurück. »Du scheinst über eine seltsame Fähigkeit zu verfügen, Leute von deiner Meinung zu überzeugen, aber diesmal falle ich nicht auf deinen Zauber herein!« Und dann warnte er die anderen Sprecher: »Hütet euch vor dem Halbling! Er hat etwas Magisches bei sich, seht euch vor!«

Kemp konnte zwar seine Behauptung nicht beweisen, aber er erkannte sofort, daß das auch gar nicht nötig war. Regis sah sich nervös um. Er war unfähig, Kems Anschuldigung zurückzuweisen. Selbst Agorwal sah Regis nicht mehr direkt in die Augen, selbst wenn er versuchte, diese Tatsache taktvoll zu vertuschen.

»Setz dich ruhig wieder, du Schwindler!« spottete Kemp. »Mit deiner Magie kannst du nichts mehr ausrichten, wenn man dir erstmal auf die Schliche gekommen ist!«

Bruenor, der die ganze Zeit geschwiegen hatte, sprang plötzlich mit wutverzerrtem Gesicht auf. »Ist das auch ein Schwindel, du Mistkerl aus Targos?« fauchte ihn der Zwerg an. Er holte einen Sack hervor und ließ seinen Inhalt, den abgetrennten

Kopf eines Verbeeg, über den Tisch zu Kemp hin rollen. Einige der Sprecher zuckten vor Entsetzen zusammen, aber Kemp war damit nicht zu beeindrucken.

»Wir sind schon viele Male mit vagabundierenden Riesen fertig geworden«, erwiderte der Sprecher kühl.

»Vagabunden?« wiederholte Bruenor ungläubig. »Wir haben vierzig von diesen Bestien niedergemacht, von Orks und Ogern ganz zu schweigen!«

»Eine vorbeiziehende Bande«, erklärte Kemp gleichmütig und dickköpfig. »Und jetzt sind ja alle tot, wie du sagst. Warum wird diese Angelegenheit dann vor den Rat gebracht? Wenn du eine Auszeichnung wünschst, allmächtiger Zwerg, dann sollst du sie auch bekommen!« Seine Stimme troff nur so vor Gehässigkeit, und er beobachtete mit großem Vergnügen, daß Bruenors Gesicht immer dunkler anlief. »Vielleicht könnte Cassius dir zu Ehren vor allen Bewohnern von Zehn-Städte eine Rede halten.«

Bruenor schlug mit den Fäusten auf den Tisch und sah alle Anwesenden warnend an, damit sie Kemp's Beleidigungen ja nicht fortsetzten. »Wir sind hierhergekommen, weil wir euch helfen wollten, eure Häuser und eure Kinder zu retten!« brüllte er. »Vielleicht glaubt ihr uns und trifft Vorbereitungen, um zu überleben. Vielleicht hört ihr aber auch auf die Worte dieses Mistkerls aus Targos und unternimmt nichts. Ich jedenfalls habe die Nase voll von euch! Handelt so, wie es euch beliebt, und mögen eure Götter euch wohlgesinnt sein!« Er drehte sich um und stapfte aus dem Raum.

Der erbitterte Ton in Bruenors Stimme ließ viele Sprecher aufhorchen. Offenbar war die Gefahr zu ernst, als daß sie die Täuschung eines verzweifelden Gefangenen oder gar der hinterlistige Plan von Cassius und einigen Verschwörern sein konnte. Doch der stolze, arrogante Kemp war felsenfest überzeugt, daß Agorwal und seine Freunde, der Halbling und der Zwerg, sich unter dem Deckmantel einer Invasion einen Vorteil gegenüber Targos, das ihnen sonst überlegen war, verschaffen wollten, und rückte von seinem Standpunkt nicht ab. Von allen zehn Städten stand seiner Meinung nach Bryn Shanders, das von Cassius vertreten wurde, an zweiter Stelle, und war insbesondere für die Bewohner Caer-Konigs und Caer-Dinevals

maßgebend, die in ihrem Streit angesichts von Bryn Shanders unnachgiebiger Neutralität Targos auf ihre Seite ziehen wollten.

Da mehrere der Sprecher weiterhin in erster Linie ihren Rivalen mißtrauten und sich bereitwillig mit Kemps Erklärung zufriedengaben, konnte Cassius keine entscheidenden Beschlüsse durchsetzen. Bald waren die Linien klar und deutlich gezogen.

Als sich die gegnerischen Parteien mit einem Wortschwall bombardierten, beobachtete Regis wortlos das Spektakel. Aber seine eigene Glaubwürdigkeit war vernichtet worden, und er hatte auf den weiteren Verlauf der Versammlung keinen Einfluß mehr. Am Ende wurde nur wenig entschieden. Agorwal, Glen-sater und Muldoon konnten lediglich einen Beschluß erreichen, daß eine öffentliche Bekanntmachung verbreitet wurde: »Jedem Haushalt in Zehn-Städte soll eine allgemeine Warnung zugehen. Alle Bewohner sollen von den schlechten Nachrichten erfahren, und ihnen wird hiermit garantiert, daß ich für jede Person, die unseren Schutz wünscht, innerhalb der Mauern von Bryn Shander Platz bereithalten werde.«

Regis musterte die zerstrittenen Sprecher. Wieviel Schutz würden denn die Mauern von Bryn Shander ohne jegliche Eintracht und Einheit bieten können, fragte sich der Halbling, und seien sie noch so hoch.

# Für niemanden ein Sklave

»Keine Widerrede«, knurrte Bruenor, obwohl keiner seiner vier Freunde, die neben ihm am felsigen Hang von Bruenors Berg standen, die Absicht hatte, ihn von seinem Entschluß abzubringen. In ihrer törichten Kleinlichkeit und ihrem Stolz hatte die Mehrheit der Sprecher ihre Gemeinden der fast sicheren Vernichtung preisgegeben, und weder Drizzt, Wulfgar, Catti-brie noch Regis erwarteten, daß sich die Zwerge einer derart hoffnungslosen Sache anschließen würden.

»Wann wirst du die Minen verschließen?« fragte Drizzt. Der Dunkelelf hatte sich noch nicht entschieden, ob er die Zwerge in ihr selbstauferlegtes Gefängnis ihrer Höhlen begleiten würde, aber er beabsichtigte, für Bryn Shander zumindest so lange als Kundschafter tätig zu sein, bis Akar Kessells Armee die Gegend erreicht hatte.

»Noch heute abend fangen wir mit den Vorbereitungen an«, antwortete Bruenor. »Aber sobald die abgeschlossen sind, besteht kein Grund zur Eile. Wir lassen die stinkenden Orks fast bis an unsere Kehlen kommen, bevor wir die Tunnel verschließen, und dann knöpfen wir sie uns vor! Du kommst also zu uns?«

Drizzt zuckte die Achseln. Obwohl er von den meisten Bewohnern von Zehn-Städte noch immer gemieden wurde, hielt er ihnen unerschütterlich die Treue und war sich nicht sicher, ob er seiner Wahlheimat jemals wieder den Rücken zukehren könnte, selbst wenn seine Treue Selbstmord war. Und er hatte auf keinen Fall den Wunsch, in die lichtlose Unterwelt zurückzukehren, auch wenn es sich um die gastlichen Höhlen der Zwergenstadt handelte.

»Und wie steht es mit dir?« fragte Bruenor Regis.

Auch der Halbling war hin- und hergerissen zwischen seinem Überlebenstrieb und seiner Treue zu Zehn-Städte. Mit Hilfe des Rubins hatte er in den vergangenen Jahren am Maer Dualdon ein behagliches Leben geführt. Aber jetzt war sein Geheimnis gelüftet. Seit Gerüchte aus der Ratsversammlung gesickert waren, flüsterte jeder in Bryn Shander über die magischen Fähigkeiten des Halbblings. Es würde nicht lange dauern, bis alle Gemeinden von Kempes Anschuldigungen erfahren und ihm aus

dem Weg gehen oder ihn sogar offen meiden würden. Regis wußte, daß auf die eine oder andere Weise diese Tage eines angenehmen Lebens in Waldheim für ihn gezählt waren.

»Ich danke dir für die Einladung«, sagte er zu Bruenor. »Ich werde vor Kessells Ankunft da sein.«

»Gut«, erwiderte der Zwerg. »Du bekommst ein Zimmer neben dem Jungen, damit keiner der Zwerge dein Magenknurren hören muß!« Er zwinkerte Drizzt gutmütig zu.

»Nein«, erklärte Wulfgar. Bruenor sah ihn neugierig an. Er hatte mißverstanden, was der Barbar einwenden wollte, und begriff nicht, warum der etwas dagegen hatte, neben Regis zu wohnen.

»Sei vorsichtig, Junge«, neckte ihn der Zwerg. »Wenn du daran denkst, neben dem Mädchen zu wohnen, dann vergiß nicht, rechtzeitig den Kopf vor dem Hieb meiner Axt einzuziehen!«

Catti-brie kicherte leise; sie war verlegen und gleichzeitig tief gerührt.

»Deine Minen sind nicht der richtige Platz für mich«, sagte Wulfgar plötzlich. »Mein Leben gehört der Tundra.«

»Du vergißt, daß noch immer ich über dein Leben bestimme!« gab Bruenor heftig zurück. Aber eigentlich war seine Reaktion eher die eines besorgten Vaters als eines entrüsteten Herrn.

Wulfgar baute sich stolz und unnachgiebig vor dem Zwerg auf. Drizzt verstand ihn und war erfreut. Allmählich begann es Bruenor zu dämmern, worauf der Barbar hinauswollte, und obwohl ihm der Gedanke an Trennung überhaupt nicht gefiel, empfand er in diesem Augenblick mehr Stolz auf den Jungen als je zuvor.

»Meine Dienstzeit ist noch nicht ganz zu Ende«, begann Wulfgar, »aber ich habe dir meine Schuld abgezahlt, mein Freund, und auch deinem Volk. Ich bin Wulfgar!« verkündete er. Entschlossen preßte er die Lippen zusammen, und seine Muskeln strafften sich vor Anspannung. »Ich bin kein Junge mehr, sondern ein Mann! Ein freier Mann!«

Bruenor spürte, daß seine Augen feucht wurden. Zum ersten Mal unternahm er nichts, um seine Tränen zu verbergen. Er baute sich vor dem großen Barbaren auf und erwiderte Wulfgars unbeugsamen Blick mit einem Blick aufrichtiger Bewunde-

rung.

»Das bist du«, bestätigte Bruenor. »Aber darf ich dich vielleicht fragen, ob du bleibst und an meiner Seite kämpfst?«

Wulfgar schüttelte den Kopf. »Meine Schuld bei dir ist wirklich beglichen. Und du wirst immer mein Freund sein... mein teurer Freund. Aber ich habe noch eine andere Schuld zu begleichen.« Er sah zu Kelvins Steinhügel hinauf und in die Weite dahinter. Unzählige Sterne leuchteten hell über der Tundra und ließen sie noch größer und leerer erscheinen. »Dort draußen in einer anderen Welt.«

Catti-brie seufzte und scharrte nervös mit den Füßen. Sie allein verstand diese geheimnisvollen Worte von Wulfgar und war über seine Entscheidung keineswegs glücklich.

Bruenor, der den Entschluß des Barbaren respektierte, nickte zustimmend. »Dann geh, und laß es dir gutgehen«, sagte er und versuchte, das Zittern in seiner Stimme zu bezwingen, während er zu dem steinigen Pfad ging. Er hielt noch einmal kurz an und sah auf den großen, jungen Barbaren zurück. »Du bist ein Mann, daran gibt es nichts zu rütteln«, sagte er über die Schulter. »Aber vergiß niemals, daß du immer mein Junge bleiben wirst!«

»Das werde ich bestimmt nie«, flüsterte Wulfgar, als Bruenor in den Tunnel verschwand. Er spürte Drizzts Hand auf seiner Schulter.

»Wann wirst du aufbrechen?« fragte der Dunkelelf.

»Noch heute abend«, antwortete Wulfgar. »Diese grausame Zeit gönnt einem keine Ruhe.«

»Und wohin gehst du?« fragte Catti-brie, obwohl sie die Wahrheit und auch die vage Antwort kannte, die Wulfgar geben würde.

Der Barbar richtete wieder seinen verschleierten Blick auf die Ebene. »Nach Hause.«

Er begann, den Pfad hinunterzugehen, und Regis folgte ihm.

Catti-brie blieb allein zurück und gab Drizzt ein Zeichen, er solle bei ihr bleiben.

»Verabschiede dich heute abend von Wulfgar«, sagte sie zu ihm. »Ich glaube nicht, daß er zurückkehren wird.«

»Seine Heimat ist der Ort, für den er sich entschieden hat«, erwiderte Drizzt. Der Dunkelelf vermutete, daß die Neuigkeit,

daß sich Heafstaag Kessells Armee angeschlossen hatte, eine Rolle bei Wulfgars Entscheidung gespielt hatten. Er sah mit Respekt dem Barbaren hinterher. »Er hat einige persönliche Angelegenheiten zu klären.«

»Es ist mehr, als du weißt«, erwiderte Catti-brie. Drizzt sah sie erstaunt an. »Wulfgar hat ein Abenteuer im Sinn«, erklärte sie. Sie hatte nicht vorgehabt, jemals weiterzugeben, was Wulfgar ihr anvertraut hatte, aber sie glaubte, daß Drizzt Do'Urden eher als jeder andere einen Weg finden konnte, um zu helfen. »Und ich glaube, es ist ein Abenteuer, das ihm auferlegt worden ist, aber zu dem er noch nicht bereit ist.«

»Stammesangelegenheiten sind seine Sache«, sagte Drizzt, der zu wissen glaubte, worauf das Mädchen anspielte. »Die Barbaren haben ihre eigenen Wege und wollen von Außenseitern nichts wissen.«

»In bezug auf Stammesangelegenheiten bin ich derselben Meinung«, erwiderte Catti-brie. »Aber wenn ich mich nicht irre, führt Wulfgars Weg nicht direkt nach Hause. Er hat etwas anderes vor, ein Abenteuer, das er oft angedeutet, aber niemals ausführlich erklärt hat. Ich weiß nur, daß es mit großen Gefahren und einem Eid zusammenhängt, und anscheinend befürchtet er selber, diesen Eid alleine nicht erfüllen zu können, weil er über seine Kräfte geht.«

Drizzt sah auf die sternenbeschiedene Ebene und dachte über ihre Worte nach. Weil er wußte, daß Catti-brie über ihre Jahre hinaus scharfsinnig und eine sehr gute Beobachterin war, stellte er ihre Vermutungen nicht in Frage.

Die Sterne funkelten in der kühlen Nacht, und die Himmelskuppel schloß die gleichmäßige Linie des Horizonts ein. Und dieser Horizont war von den Lagerfeuern einer anrückenden Armee noch unberührt, stellte Drizzt fest.

Vielleicht blieb ihm noch ein wenig Zeit.

Obwohl Cassius' Aufruf innerhalb von zwei Tagen selbst die entlegensten Städte erreicht hatte, bewegten sich nur wenige Flüchtlingsgruppen auf den Straßen nach Bryn Shander.

Cassius hatte nichts anderes erwartet, denn sonst hätte er nie ein derart kühnes Angebot unterbreitet, daß er allen Schutzsuchenden Zuflucht gewähren wolle. Bryn Shander war eine recht große Stadt, und ihre Bevölkerung hatte im Laufe der



vergangenen Jahre abgenommen. Innerhalb ihrer Mauern standen viele Gebäude leer, und ein ganzer Stadtteil, der für vorbeiziehende Handelskarawanen bestimmt war, lag zur Zeit verlassen da. Trotzdem wäre Cassius in Bedrängnis gekommen, sein Versprechen zu erfüllen, wenn nur die Hälfte der Bewohner der anderen neun Städte in Bryn Shander Schutz suchen würde.

Der Sprecher war deswegen jedoch nicht beunruhigt. Die Bewohner von Zehn-Städte waren ein robustes Volk und lebten tagtäglich mit der Gefahr einer Goblininvasion. Cassius wußte, daß mehr nötig war als solch eine abstruse Warnung, um sie dazu zu bringen, ihre Häuser aufzugeben. Und da außerdem die Beziehungen zwischen den Städten auf dem Tiefpunkt waren, würden nur wenige Stadtväter etwas unternehmen, ihre Leute von der Notwendigkeit der Flucht zu überzeugen.

Offensichtlich waren Glensater und Agorwal die einzigen Sprecher, die an den Toren von Bryn Shander auftauchten. Fast die ganze Bevölkerung von Osthafen stand hinter ihrem Anführer, während nur die Hälfte von Termalaine ihrem Sprecher Agorwal gefolgt war. Gerüchten aus Targos, das ungefähr so gut geschützt war wie Bryn Shander, war zu entnehmen, daß keiner der Bewohner die Stadt verlassen würde. Viele Fischer in Termalaine hatten es daher ebenfalls abgelehnt, auf den einträglichsten Monat der ganzen Fischsaison zu verzichten, da sie befürchteten, Targos könnte einen wirtschaftlichen Nutzen daraus ziehen.

Bei den Bewohnern von Caer-König und Car-Dineval war es nicht anders. Sie waren so verfeindet, daß keiner dem anderen Ort auch nur den kleinsten Vorteil überlassen wollte, und darum war nicht ein einziger Bewohner nach Bryn Shander geflohen. Für die Menschen dieser zerstrittenen Gemeinden waren die Orks nur eine vage Bedrohung, um die man sich kümmern mußte, falls die Warnungen sich wirklich bewahrheiteten. Die Auseinandersetzung mit dem unmittelbaren Nachbarn dagegen war im Alltagsleben für alle brutal, wirklich und offenkundig.

Bremen, das im Westen lag, blieb stur auf seiner Unabhängigkeit von den anderen Gemeinden bedacht und sah in Cassius' Angebot nur den erbärmlichen Versuch von Bryn Shanders, dessen Führungsrolle zu bestätigen. Die Bewohner von Gutan-

ger und Dougans Bucht im Süden hatten weder die Absicht, sich in der ummauerten Stadt zu verstecken, noch dachten sie daran, Soldaten zur Unterstützung für den Kampf zu schicken. Die Bewohner dieser zwei Städte am Rotwassersee, dem kleinsten und an Knöchelkopfforellen unergiebigsten See, konnten es sich nicht erlauben, auch nur eine Minute von ihren Schiffen fernzubleiben. Wegen der Gefahr einer Barbareninvasion waren sie fünf Jahre zuvor dem Ruf nach Einheit gefolgt, und obwohl sie von allen Städten in der Schlacht die größten Verluste hatten hinnehmen müssen, hatten sie am wenigsten gewonnen.

Einige Gruppen aus Waldheim kamen nach Bryn Shander, aber viele Bewohner dieser Stadt weit im Norden zogen es vor, sich aus einer Auseinandersetzung herauszuhalten. Ihr Held hatte das Gesicht verloren, und selbst Muldoon sah den Halbling jetzt mit anderen Augen, und er bezeichnete die Warnung vor einer Invasion als Mißverständnis, wenn nicht sogar als berechnete Falschmeldung.

Das Gemeinwohl der Region wurde einem weit verbreiteten Eigennutz und starrköpfigen Stolz geopfert, denn die meisten Bewohner von Zehn-Städte verwechselten Einheit mit Abhängigkeit.

An jenem Morgen, als Wulfgar aufbrach, kehrte Regis nach Bryn Shander zurück, um seine persönlichen Dinge zu regeln. Ein Freund sollte ihm seine wichtigsten und liebsten Habseligkeiten aus Waldheim holen, und währenddessen blieb er in der Stadt und beobachtete mit Bestürzung, wie die Zeit verging, ohne daß wirklich Maßnahmen gegen die anrückende Armee ergriffen wurden. Selbst nach der Ratssitzung hatte der Halbling immer noch die Hoffnung gehegt, daß die Bewohner die Gefahr des drohenden Untergangs erkennen und sich zusammenschließen würden. Aber inzwischen gelangte er allmählich zu der Überzeugung, daß die Entscheidung der Zwerge, Zehn-Städte aufzugeben und sich in den Minen einzuschließen, als einzige Möglichkeit übrig blieb, wenn man überleben wollte.

Regis gab sich zum Teil selbst die Schuld für die bevorstehende Tragödie, denn er war überzeugt, daß er zu sorglos geworden war. Als er und Drizzt Pläne geschmiedet hatten, wie sie die politischen Verhältnisse und die Macht des Rubins nut-

zen konnten, um die Städte zur Einigkeit gegen die Barbaren zu bewegen, hatten sie viele Stunden damit verbracht, die spontanen Reaktionen eines jeden Sprechers vorherzusehen und den Vorteil eines solchen Bündnisses für jede Stadt genau abzuwägen. Doch diesmal hatte Regis mehr Vertrauen in die Bewohner von Zehn-Städte und in den Stein gesetzt und gedacht, mit Hilfe des magischen Rubins werde er die wenigen Zweifler mit Leichtigkeit vom Ernst der Lage überzeugen können.

Doch als Regis von den arroganten und mißtrauischen Reaktionen der Städte hörte, plagten ihn seine Schuldgefühle nicht mehr länger. Warum sollte er die Menschen mit einem Schwindel dazu bringen, sich selbst zu verteidigen? Welche Verantwortung oder welches Recht hatte er überhaupt, sie retten zu wollen, wenn sie so dumm waren, ihre eigene Vernichtung herbeizuführen, einfach weil sie zu stolz waren?

»Ihr bekommt genau das, was ihr verdient!« sagte der Halbling laut und lächelte unvermittelt, als ihm bewußt wurde, daß er sich jetzt schon genauso zynisch wie Bruenor anhörte.

Aber Gefühllosigkeit war sein einziger Schutz in einer solchen hoffnungslosen Situation. Er hoffte nur, daß sein Freund bald aus Waldheim zurücksein würde.

Seine Zuflucht lag unter der Erde.

Akar Kessell saß auf seinem Kristallthron in der Wahrsagehalle auf der zweiten Ebene von Cryshal-Tirith. Nervös trommelte er mit den Fingern auf der Armlehne des großen Stuhls herum, während er angespannt in den dunklen Spiegel vor sich starrte. Biggrin war mit seinem Bericht über die Verstärkungstruppe längst überfällig. Der letzte Aufruf von der Höhle war außerdem höchst verdächtig gewesen, denn am anderen Ende hatte niemand seine Frage beantwortet. Jetzt enthüllte der Spiegel in der Höhle nur noch Schwärze und widerstand allen Versuchen des Zauberers, Einblick in den Raum zu erhalten.

Wäre der Spiegel zerbrochen, hätte Kessell die Veränderung in seinen Visionen spüren können. Aber das hier war viel rätselhafter, denn sein Blick in den Spiegel wurde durch Einflüsse beeinträchtigt, die er nicht verstand. Dieses Problem quälte ihn, und er begann zu überlegen, ob er getäuscht worden war oder ob man ihm auf die Schliche gekommen war. Er hörte nicht auf,

nervös mit den Fingern zu trommeln.

»Vielleicht ist es an der Zeit, eine Entscheidung zu fällen«, gab Errtu, der sich wie gewöhnlich neben dem Thron des Zauberers aufhielt, vorsichtig zu bedenken.

»Wir haben noch nicht unsere volle Stärke erreicht«, bremste Kessell ihn. »Viele Goblinstämme und eine große Riesensippe sind immer noch nicht eingetroffen. Und auch die Barbaren stehen noch nicht zur Verfügung.«

»Die Soldaten dürsten aber nach einer Schlacht«, hakte Errtu noch einmal ein. »Sie bekämpfen sich bereits gegenseitig. Schon bald wirst du möglicherweise feststellen müssen, daß sich deine Armee um dich herum auflöst!«

Kessell gab zu, daß es ein riskantes und gefährliches Unternehmen war, so viele Goblinstämme für so lange Zeit zusammenzuhalten. Vielleicht wäre ein sofortiger Aufbruch das beste. Aber andererseits wollte der Zauberer sichergehen. Er wollte, daß seine Armee so stark wie möglich war.

»Wo ist Biggrin?« klagte Kessell. »Warum antwortet er mir nicht?«

»Mit welchen Vorbereitungen sind die Menschen zur Zeit beschäftigt?« fragte Errtu abrupt.

Doch Kessell hörte nicht auf ihn. Er wischte sich den Schweiß von der Stirn. Vielleicht hatten der Kristall und der Tanar-Ri mit ihrem Vorschlag recht gehabt, die weniger verdächtigen Barbaren zur Höhle zu schicken. Was würden wohl die Fischer denken, wenn sie in der Höhle auf diese ungewöhnliche Gemeinschaft von Ungeheuern stießen, die sich in ihrem Gebiet niedergelassen hatte? Was hatten sie möglicherweise schon alles herausgefunden?

Errtu bemerkte Kessells Unbehagen mit grimmiger Zufriedenheit. Als Biggrins Botschaften ausgeblieben waren, hatten der Tanar-Ri und der Kristall auf Kessell eingeredet, er solle sofort zuschlagen. Aber der feige Zauberer, der noch mehr Bestätigung brauchte, daß die Größe seiner Armee für seine Pläne ausreichte, hatte den Angriff weiter hinausgezögert.

»Soll ich zu den Soldaten gehen?« fragte Errtu voller Zuversicht, daß Kessell nicht mehr widersprechen würde.

»Schick Läufer zu den Barbaren und zu den Stämmen, die sich uns noch nicht angeschlossen haben«, wies ihn Kessell

an. »Sag ihnen, daß neben uns zu kämpfen bedeutet, sich an der Siegesfeier zu beteiligen! Aber jene, die nicht neben uns kämpfen, werden vor unseren Füßen sterben! Morgen brechen wir auf!«

Errtu stürmte unverzüglich aus dem Turm. Schon bald darauf hallte Jubelgeschrei über das ganze Lager. Voller Freude über den Kriegsbeginn liefen Goblins und Riesen aufgeregt herum, rissen Zelte ab und packten Proviant ein. Lange Wochen hatten sie auf diesen Augenblick gewartet, und jetzt verschwendeten sie keine Minute mehr mit letzten Vorbereitungen.

Noch in der gleichen Nacht brach die riesige Armee von Akar Kessell ihr Lager ab und begann ihren langen Marsch nach Zehn-Städte.

In der eroberten Verbeeg-Höhle stand der Wahrsagespiegel unbewegt und unversehrt an seinem Platz. Er wurde von einer schweren Decke verhüllt, die Drizzt Do'Urden vorsichtshalber über ihn geworfen hatte.

Er lief unter der strahlenden Sonne des Tages; er lief unter den blassen Sternen der Nacht, und unentwegt fegte ihm der Ostwind ins Gesicht. Seine langen Beine trugen ihn mit Riesenschritten unermüdlich weiter. In der leeren Tundra war er bloß ein Punkt, der sich stetig bewegte. Tagelang trieb Wulfgar sich bis an die Grenzen seiner Ausdauer selbst an. Er jagte und aß sogar im Laufen und hielt nur an, wenn die Erschöpfung ihn auf der Stelle niederstreckte.

Weit entfernt im Süden wälzte sich wie eine giftige Wolke übelriechender Dämpfe die Goblin- und Riesenstreitmacht Akar Kessells aus dem Grat der Welt. Ihr Denken war von der Willenskraft des Gesprungenen Kristalls durchdrungen. So waren sie nur von dem Wunsch beseelt, zu töten und zu vernichten. Und Akar Kessell zu erfreuen.

Drei Tage nach seinem Aufbruch vom Zwergental stieß der Barbar auf die Spuren von vielen Kriegern, die aus verschiedenen Richtungen kamen, dann jedoch alle in eine Richtung führten. Er war froh, seine Leute so problemlos und schnell gefunden zu haben, aber die unzähligen Spuren sagten ihm auch, daß sich die Stämme versammelt hatten, eine Tatsache, die ihm bestätigte, wie dringlich seine Mission war. Angespornt durch diese Erkenntnis, stürmte er weiter.

Nicht die Müdigkeit war Wulfgars größter Feind, sondern die Einsamkeit. Er zwang sich wieder und wieder, in diesen langen Stunden seine Gedanken auf die Vergangenheit zu richten. Er erinnerte sich an den Schwur an seinen toten Vater und dachte über seine Siege nach. Aber er vermied jeden Gedanken an seine gegenwärtige Situation. Nur zu gut wußte er, daß die Aussichtslosigkeit seines Planes ihn von seinem Entschluß abbringen konnte.

Aber es war seine Chance. Er war nicht adliger Abstammung, und er hatte kein Recht, Heafstaag herauszufordern.

Selbst wenn er den gewählten König besiegte, würde er von seinem Volk nicht als Anführer anerkannt werden. Der einzige Weg für einen wie ihn, der die Herrschaft über die Stämme erreichen wollte, bestand in einer Heldentat.

Er lief weiter auf ein Ziel zu, das schon viele Möchtegernkönige vor ihm in den Tod gelockt hatte. Und in seinem Schatten lief Drizzt Do'Urden mit einer Anmut und einer Leichtigkeit, die für seine Rasse bezeichnend war.

Immer weiter nach Osten auf den Reghed-Gletscher und Immerschmelz zu.

Zu der Höhle von Ingeloakastimizilian, dem weißen Drachen, den die Barbaren schlicht und einfach »den Eisigen Tod« nannten.

# Das eisige Grab

Am Fuß des großen Gletschers lag in einem kleinen, engen Tal, durch das sich einer seiner Ausläufer zwischen Spalten und gebrochenen Findlingen hindurchschlängelte, ein Platz, den die Barbaren Immerschmelz nannten. Eine heiße Quelle mündete in einen kleinen See und erwärmte sein Wasser. Er führte einen unermüdlichen Kampf gegen Eisschollen und ständigen Frost. Stammesangehörige, die von vorzeitig einsetzenden Schneestürmen landeinwärts getrieben wurden und ihren Weg zum Winterlager der Rentierherde nicht mehr fanden, suchten häufig am Immerschmelz Zuflucht, denn selbst in den kältesten Wintermonaten war hier lebenserhaltendes Trinkwasser zu finden. Und durch die warmen Dämpfe am See waren die Temperaturen in der unmittelbaren Umgebung erträglich, wenn nicht sogar wohltuend.

Doch Wärme und Trinkwasser machten nur einen Teil der Bedeutung von Immerschmelz aus. In dem trüben Wasser waren so viele Edelsteine, Juwelen, Gold und Silber verborgen, daß dieser Schatz es mit dem eines jeden Königs in diesem Teil der Welt aufnehmen konnte. Jeder Barbar hatte von der Legende über den weißen Drachen gehört, doch die meisten hielten sie einfach für ein Märchen, das wichtigtuersche alte Männer den Kindern immer wieder zur Unterhaltung erzählten. Denn seit unendlich vielen Jahren war der Drache nicht mehr aus seiner verborgenen Höhle herausgekommen.

Aber Wulfgar wußte es besser. Sein Vater war in seiner Jugend zufällig auf den Eingang zu der geheimen Höhle gestoßen. Als Beornegar später von der Drachenlegende erfuhr, erkannte er die Bedeutsamkeit seiner Entdeckung und verbrachte Jahre damit, alle Informationen zu sammeln, die er über Drachen, besonders über weiße Drachen und ganz besonders über Ingeloakastimizilian finden konnte.

Beornegar wurde in einer Schlacht zwischen rivalisierenden Stämmen getötet, bevor er den Versuch unternehmen konnte, den Schatz zu heben. Aber da er in einem Land lebte, wo der Tod ein vertrauter Gast war, hatte er diese unerbittliche Möglichkeit vorausgesehen und seinem Sohn sein Wissen anvertraut. Sein Geheimnis war nicht mit ihm gestorben.

Wulfgar erlegte mit Aegisfang einen Hirsch und trug ihn die letzten Meilen bis zum Immerschmelz. Er war bereits zweimal an diesem Ort gewesen, aber wie schon zuvor raubte ihm auch diesmal dessen seltsame Schönheit den Atem. Die Luft über dem See war in Nebel eingehüllt, und Eisstücke trieben wie ziellos treibende Geisterschiffe auf dem dunstigen Wasser. Die riesigen Findlinge, die den Platz säumten, waren in ihren verschiedenen Rot- und Orangetönen besonders farbenprächtig. Sie waren von einer dünnen Eisschicht überzogen, und wenn die gleißende Sonne darauf schien, glitzerten die Farben, und das Licht brach sich in funkelnden Kaskaden. Der Gegensatz zu dem eintönigen Grau des nebelverhangenen Gletschereises wurde dadurch noch stärker. Es war still und friedlich hier, nichts störte die Ruhe, denn Eis- und Felswände hielten den klagenden Wind ab.

Nach dem Tod seines Vaters hatte Wulfgar geschworen, zum Zeichen seiner Hochachtung diese Reise zu unternehmen und den Traum seines Vaters zu verwirklichen. Jetzt näherte er sich ehrerbietig dem See, und obwohl andere Probleme ihn bedrängten, hielt er einen Augenblick inne, um nachzudenken. Von jedem Stamm der Tundra waren bereits Krieger mit den gleichen Hoffnungen wie er nach Immerschmelz gekommen. Und noch nie war einer zurückgekehrt.

Der junge Barbar war entschlossen, dies zu ändern. Er straffte seine Gestalt und machte sich an die Arbeit, den Hirsch zu häuten. Das erste Hindernis, das er überwinden mußte, war der See selbst. Unter seiner Oberfläche war das Wasser täuschend warm und angenehm, aber wenn man zurück an die Luft kam, erfror man innerhalb von Minuten.

Wulfgar zog dem Tier die Haut ab und kratzte die darunterliegende Fettschicht ab. Das Fett ließ er über einem kleinen Feuer aus, bis es eine dicke Paste wurde. Damit bestrich er seinen ganzen Körper. Er holte tief Luft, um seine Aufregung zu bekämpfen und seine Gedanken auf die bevorstehende Aufgabe zu richten. Dann ergriff er Aegisfang und watete in den Immerschmelz.

Unter dem matten Nebelschleier schien das Wasser ruhig zu sein, aber kaum hatte er sich vom Ufer entfernt, konnte er das Wirbeln der starken Strömung der heißen Quelle spüren. Er



orientierte sich an einem Felsüberhang und näherte sich genau der Mitte des Sees. Dort angekommen, holte er noch einmal tief Luft, gab sich voller Vertrauen in die Anweisungen seines Vaters den Strömungen hin und tauchte. Einen Augenblick sank er nach unten, wurde dann aber plötzlich von der Hauptströmung zum nördlichen Ende des Sees getrieben. Das Wasser war unterhalb des Nebels auch trüb, und Wulfgar mußte sich wohl oder übel darauf verlassen, daß er aus dem Wasser auftauchen würde, bevor ihm die Luft ausging.

Als er nur noch wenige Meter von der Eiswand am Seeufer entfernt war, konnte er erst erkennen, wie groß die Gefahr war. Er machte sich auf einen Zusammenprall gefaßt, aber plötzlich wurde die Strömung stärker und zog ihn tiefer nach unten. Die Dusterheit verwandelte sich in Schwärze, als er zu einer verborgenen Öffnung unter dem Eis gezogen wurde, die kaum breit genug war, daß er durch sie hindurchschlüpfen konnte. Aber der Sog ließ ihm keine andere Wahl.

Seine Lungen verlangten dringend nach Luft. Er biß sich auf die Lippe, damit er den Mund geschlossen hielt und den letzten wertvollen Sauerstoff nicht verlor.

Schließlich erreichte er einen breiteren Tunnel, wo das Wasser flach wurde. Gierig schnappte er nach Luft, aber noch immer trieb er hilflos in dem reißenden Strom.

Eine Gefahr war überstanden.

Der Strom schlängelte sich weiter, und das Tosen eines Wasserfalls weiter vorn war deutlich zu hören. Wulfgar versuchte, seine Fahrt zu verlangsamen, aber er fand nichts, woran er sich festhalten konnte, denn Sohle und Wände waren aus Eis und waren im Laufe der Jahrhunderte von dem Wasser spiegelglatt geschliffen. Der Barbar warf sich heftig nach oben, und Aegisfang flog ihm aus den Händen, als er vergeblich versuchte, sich an das feste, glatte Eis zu klammern. Doch schließlich gelangte er in eine große, tiefe Höhle und sah einen Hang vor sich.

Einige wenige Meter hinter dem Kamm des Wasserfalls hingen mehrere große Eiszapfen von der kuppelförmigen Decke herab. Er erkannte seine Chance. Als er den Rand des Falls erreichte, sprang er nach vorn und schlang die Arme um einen Eiszapfen. Er rutschte schnell herunter, da der Zapfen spitz zulief, aber je näher er dem Boden kam, um so breiter wurde er

wieder, als wäre ein zweiter Eiszapfen vom Boden emporgewachsen, um dem ersten entgegenzukommen.

Einen Augenblick wähnte er sich in Sicherheit und sah sich ehrfürchtig in der seltsamen Höhle um. Der Wasserfall regte seine Phantasie an. Aus der Schlucht stieg Dampf hoch und verlieh dem Ganzen einen unwirklichen Eindruck. Der Strom ergoß sich über den Hang, und der größte Teil des Wassers setzte in ungefähr zehn Meter Tiefe am Fuß des Hangs durch eine kleine Spalte im Boden seinen Weg fort. Doch die Wassertropfen, die dem Hauptstrom nicht folgten, wurden fest, sobald sie sich von ihm getrennt hatten, und stoben in alle Richtungen, wenn sie auf dem Eisboden der Höhle aufschlugen. Noch nicht völlig kristallisiert, blieben sie dort haften, wo sie gelandet waren, und so erhoben sich am Fuß des Wasserfalls überall seltsam geformte Säulen aus gebrochenem Eis.

Aegisfang flog über den Wasserfall und hielt sich dabei von der kleinen Spalte fern. Er schlug in einer dieser Skulpturen ein, und Eisstücke flogen überall hin. Obwohl seine Arme von der Rutschpartie am Eiszapfen erstarrt waren, lief Wulfgar schnell zu dem Hammer, der dort, wo er aufgekommen war, bereits festzufrieren begann, und riß ihn aus dem Eis.

Unter der glasartigen Oberfläche bemerkte Wulfgar dort, wo der Hammer die oberen Schichten aufgebrochen hatte, einen dunklen Schatten. Er musterte ihn noch einmal und wich vor dem grausigen Anblick zurück. Einer seiner Vorgänger war offensichtlich den Wasserfall hinuntergestürzt und im Eis gelandet und gestorben. Er war noch vollkommen erhalten. Wie viele noch hatte das gleiche Schicksal ereilt, fragte sich Wulfgar.

Doch er hatte keine Zeit, länger darüber nachzudenken. Eine seiner Befürchtungen hatte sich gelegt, denn ein großer Teil der Höhlendecke war nur einige Meter unterhalb der tageshellen Oberfläche, und die Sonne fand ihren Weg über die Stellen, die aus reinem Eis bestanden, herein. Selbst der kleinste Lichtstrahl von der Decke spiegelte sich tausendfach auf den glasierten Böden und Wänden wider, und die ganze Höhle war erfüllt von funkelnden Lichtern.

Wulfgar spürte zwar die Kälte, aber das geschmolzene Fett hatte ihm ausreichend Schutz geboten. Die ersten Gefahren bei

diesem Abenteuer würde er überleben.

Doch weiter vorn lauerte irgendwo das Gespenst des Drachen. Mehrere Tunnel, die von dem Strom vor Urzeiten, als das Wasser noch höher stand, geformt worden waren, zweigten von der Hauptkammer ab und wanden sich in den Fels. Doch nur einer von ihnen war groß genug für einen Drachen. Wulfgar überlegte, ob er zuerst die anderen überprüfen sollte, um vielleicht einen weniger auffälligen Weg in die Höhle zu finden. Aber das grelle, verzerrte Licht und die unzähligen Eiszapfen, die wie Raubtierzähne von der Decke hingen, machten ihn schwindelig, und falls er sich verlief oder zu viel Zeit verschwendete, würde die Nacht hereinbrechen. Dann wäre er ohne Licht, und die Temperatur würde sinken, so daß es für ihn unerträglich sein würde.

Also schlug er Aegisfang auf den Boden, um ihn von dem restlichen Eis zu befreien, und machte sich auf den Weg in den Tunnel, von dem er glaubte, daß er ihn in die Höhle von Ingeloakastimizilian führen würde.

Der Drache schlief tief und fest neben seinem Schatz in der größten Kammer der Eishöhlen. Nach vielen Jahren der Einsamkeit war er zuversichtlich, daß er ungestört bleiben würde. Ingeloakastimizilian, im allgemeinen unter dem Namen der Eisige Tod bekannt, hatte den gleichen Fehler begangen wie schon so viele seiner Art, die in Eishöhlen lebten: Die Risse, durch die sie ihre Höhlen erreichen und auch wieder verlassen konnten, waren im Laufe der Jahre versiegt. Und auch dieser Drache war in einem Grab wie aus Kristall gefangen zurückgeblieben.

Eisiger Tod hatte jene Jahre, in denen er Hirsche und Menschen gejagt hatte, genossen. In der kurzen Zeit, in der er aktiv gewesen war, hatte er sich durch seine Verwüstungen und Schrecken einen beachtlichen Ruf erworben. Aber Drachen, insbesondere die weißen, die in ihrer kalten Umgebung nur selten aktiv sind, können jahrhundertlang ohne Fleisch auskommen. Ihre eigennützige Liebe zu ihrem Schatz kann sie unendlich lange aufrechterhalten, und seiner, der zwar klein war im Vergleich zu den unermeßlichen Goldansammlungen der großen roten und blauen Drachen in den bevölkerungsreicheren Gegenden, war der größte, den je ein in der Tundra

lebender Drache angesammelt hatte.

Wenn der Drache wirklich die Freiheit gewollt hätte, hätte er wohl die Eisdecke der Höhle durchbrechen können. Aber Eisiger Tod hielt das Risiko für zu groß, und so schlief er und zählte in seinen Träumen seine Münzen und Edelsteine. Das war für Drachen ein recht angenehmer Zeitvertreib.

Dennoch erkannte er nicht genau, wie sorglos er geworden war. Während seines ununterbrochenen Schlafes hatte er sich jahrzehntelang nicht mehr vom Fleck gerührt. Eine kalte Eisdecke hatte sich über seine lange Gestalt gelegt und war allmählich dicker geworden, bis nur noch eine offene Stelle vor seinen großen Nüstern ausgespart war, wo die Luft seines regelmäßigen Atems den Frost ferngehalten hatte.

Und Wulfgar, der sich vorsichtig an die Quelle des überall widerhallenden Schnarchens heranpirschte, fand auf diese Weise das Tier.

Angesichts der Schönheit von Eisiger Tod, die durch die Kristalle der Eisschicht noch verstärkt wurde, betrachtete er den Drachen mit tiefer Ehrfurcht. Überall in der Höhle lagen unter dem Eis haufenweise Gold und Edelsteine, aber Wulfgar konnte den Blick nicht von dem Tier losreißen. Niemals hatte er eine solche Herrlichkeit, eine solche Kraft gesehen.

Überzeugt, daß der Drache vom Eis festgehalten wurde und wehrlos war, ließ er den Hammer sinken. »Ich grüße dich, Inge-loakastimizilian!« rief er. Voller Respekt sprach er das Tier mit seinem vollen Namen an.

Die blaßblauen Augen öffneten sich, und das siedende Feuer in ihnen war selbst durch die Eisschicht sofort sichtbar. Wulfgar hielt bei diesem durchdringenden Blick abrupt inne.

Doch nach dem ersten Schock gewann er seine Zuversicht wieder. »Fürchte dich nicht, Mächtiger«, fuhr er kühn fort. »Ich bin ein Krieger von Ehre und werde dich nicht unter diesen ungleichen Bedingungen töten.« Er lächelte schief. »Mein Verlangen wird gestillt sein, wenn ich nur deinen Schatz nehme!«

Der Barbar hatte einen entscheidenden Fehler begangen.

Ein erfahrenerer Krieger, selbst ein Ritter von Ehre, hätte über seine ritterlichen Maßstäbe hinweggesehen und sein Glück als Segen betrachtet. Er hätte den gewaltigen Wurm im Schlaf erschlagen. Nur wenige Abenteurer, auch wenn es ganze Grup-

pen waren, hatten einem bösen Drachen, gleichgültig welcher Farbe, jemals eine Atempause gewährt und überlebt, um sich dessen rühmen zu können.

Als Eisiger Tod bei seinem Erwachen den Barbaren erblickte, hatte er sich im ersten Schreck angesichts seiner mißlichen Lage ebenfalls hilflos gefühlt. Die durch die Untätigkeit verkümmerten großen Muskeln konnten sich dem Gewicht und dem Zugriff des Eisgefängnisses nicht widersetzen. Doch kaum hatte Wulfgar den Schatz erwähnt, fand er neue Energien, und seine Trägheit war wie weggefeht.

Eisiger Tod fand Stärke im Zorn, und in einem Kraftausbruch, der alles übertraf, was sich der Barbar vorzustellen vermochte, zuckten seine Muskeln und ließen große Eisstücke durch die Höhle stieben. Die Wände der Höhle bebten heftig, und Wulfgar stürzte auf dem spiegelglatten Boden rücklings zu Boden. Im allerletzten Augenblick konnte er sich noch wegrollen, um nicht von der speergleichen Spitze eines herunterfallenden Eiszapfens, der sich bei dem Beben von der Decke gelöst hatte, getroffen zu werden.

Er war zwar schnell wieder auf den Beinen, aber als er sich umdrehte, blickte er in Augenhöhe auf einen gehörnten, weißen Kopf. Der Drache spannte seine großen Flügel an, schüttelte die letzten Reste seiner Eisdecke ab und funkelte mit seinen blauen Augen Wulfgar wütend an.

Der Barbar sah sich verzweifelt nach einer Fluchtmöglichkeit um. Er wollte Aegisfang werfen, war sich aber bewußt, daß er das Ungeheuer unmöglich mit einem einzigen Schlag töten konnte. Und dann würde es zwangsläufig seinen tödlichen Atem ausstoßen.

Eisiger Tod musterte seinen Feind einen Augenblick. Wenn er seinen Atem ausstieß, mußte er sich mit gefrorenem Fleisch zufrieden geben. Alles in allem war er ein Drache, ein schrecklicher Wurm, und wohl zu Recht war er überzeugt, daß ihn ein einzelner Mann unmöglich besiegen konnte. Doch dieser große Barbar und ganz besonders der magische Hammer, dessen Macht er spüren konnte, beunruhigten ihn. Allein seine Vorsicht hatte Eisiger Tod viele Jahrhunderte vor dem Tod bewahrt. Er würde es nicht darauf ankommen lassen, mit diesem Mann aneinanderzugeraten.

In seinen Lungen sammelte er kalte Luft.

Wulfgar hörte, wie der Drache Atem holte, und sprang unwillkürlich zur Seite. Der ausgeatmeten Luft, die sich wie eine frostige, entsetzlich kalte Glocke über ihn senkte, konnte er nicht ganz entkommen, aber seine Flinkheit und das Hirschfett retteten ihm das Leben. Er landete hinter einem Eisblock, und merkwürdigerweise brannten seine Beine von der Kälte, und seine Lungen schmerzten. Er hätte eine Pause gebraucht, um sich zu erholen, aber der weiße Kopf streckte sich langsam empor und beraubte ihn seines jämmerlichen Schutzes.

Einen zweiten Atemzug würde der Barbar jedoch nicht überleben.

Auf einmal verschwand der Kopf des Drachen hinter einer dunklen Kugel, und ein schwarzer Pfeil und dann ein zweiter schwirrten an dem Barbaren vorbei und schlugen dumpf hinter der Schwärze auf.

»Greif an, Junge! Jetzt!« schrie Drizzt Do'Urden vom Eingang des Raums. Der Barbar gehorchte seinem Lehrer, ohne nachzudenken. Er verzog das Gesicht vor Schmerz, als er hinter dem Eisblock hervorkam und sich dem wild um sich schlagenden Drachen näherte.

Eisiger Tod schwenkte den riesigen Kopf hin und her, um sich durch die Bewegung vom Zauber des Dunkelelfen zu befreien. Haß verzehrte ihn, als ein weiterer schmerzender Pfeil sein Ziel fand. Der Drache war nur noch von dem Wunsch beseelt, die Eindringlinge zu töten. Zwar konnte er nichts mehr sehen, aber seine anderen Sinne waren hervorragend. Ohne Mühe machte er den Standort des Dunkelelfen aus und atmete wieder.

Aber Drizzt war in der Drachenkunde gut bewandert. Er hatte seinen Abstand zu Eisiger Tod genau abgeschätzt, und die Stärke des tödlichen Frostes ging zu kurz.

Der Barbar griff den Drachen, der jetzt abgelenkt war, seitlich an und schlug Aegisfang mit seiner ganzen Kraft in die weißen Schuppen. Der Drache zuckte vor heftigen Schmerzen zusammen. Die Schuppen hielten zwar dem Schlag stand, aber der Drache hatte noch nie solche Kraft bei einem Menschen erlebt und verspürte nicht die geringste Lust, seine Haut einem zweiten Schlag auszusetzen. Er drehte sich zu dem ungeschützten Barbaren um und wollte zum dritten Mal seine tödliche Atem-

waffe einsetzen.

Aber ein weiterer Pfeil erreichte sein Ziel.

Wulfgar sah, wie sich eine große Menge Drachenblut auf den Boden ergoß und sich die schwarze Kugel ruckartig bewegte. Der Drache brüllte voller Wut auf. Aegisfang schlug wieder und wieder auf ihn ein. Eine Schuppe splitterte und fiel ab, und beim Anblick des ungeschützten Fleisches schöpfte Wulfgar erneut Hoffnung, er könnte einen Sieg erringen.

Doch Eisiger Tod hatte schon viele Schlachten überstanden und war weit davon entfernt, aufzugeben. Er wußte, daß er dem mächtigen Hammer gegenüber verwundbar war, und richtete seine Konzentration auf ihn, um zurückzuschlagen. Der lange Schwanz bewegte sich in Kreisen über den schuppigen Rücken und schlug auf Wulfgar ein, der gerade zum nächsten Hieb angesetzt hatte. Statt das befriedigende Gefühl auskosten zu können, Aegisfang in das Drachenfleisch zu schmettern, wurde Wulfgar sechs Meter weit gegen einen zugefrorenen Haufen Goldmünzen geschleudert.

Die Höhle drehte sich um ihn, Tränen stiegen in seine Augen und vervielfachten die Lichtreflexionen, und er glaubte, das Bewußtsein zu verlieren. Aber dann sah er Drizzt, der sich mit seinen gezogenen Krummsäbeln kühn dem Drachen näherte. Und er sah Eisiger Tod, der wieder Atem holte.

Und er sah mit kristallklarer Deutlichkeit den riesengroßen Eiszapfen, der direkt über dem Drachen von der Decke hing.

Drizzt machte einige Schritte nach vorn. Er wußte nicht, wie er gegen diesen mächtigen Gegner vorgehen sollte, und hoffte nur, daß er noch eine Schwäche finden könnte, bevor der Drache ihn tötete. Er nahm an, daß Wulfgar nach dem schwungvollen Hieb mit dem Schwanz außer Gefecht oder vielleicht auch tot war. Daher war er überrascht, als er plötzlich auf der anderen Seite eine Bewegung wahrnahm.

Auch Eisiger Tod bemerkte den Barbaren und schlug mit seinem langen Schwanz um sich, um eine weitere Bedrohung an seiner Flanke zu verhindern.

Aber Wulfgar hatte bereits seinen Trumpf ausgespielt. Mit der letzten Kraft, die er aufbringen konnte, riß er sich vom Boden hoch und schleuderte Aegisfang hoch in die Luft.

Der Schwanz des Drachen fand sein Ziel, und Wulfgar wußte

nicht, ob sein verzweifelter Versuch geglückt war. Aber er glaubte, einen helleren Fleck an der Wand zu sehen, bevor um ihn herum alles schwarz wurde.

Aber Drizzt wurde Zeuge von ihrem Sieg. Wie gebannt beobachtete der Dunkelelf den lautlosen Fall des riesengroßen Eiszapfens.

Eisiger Tod, der wegen der schwarzen Kugel die Gefahr nicht sehen konnte und glaubte, der Hammer sei lediglich an seinem Ziel vorbeigeflogen, schlug mit den Flügeln. Er hatte mit den Vorderbeinen gerade vom Boden abgehoben, als der Eiszapfen sich wie ein Speer in seinen Rücken grub, so daß er zurückgeworfen wurde.

Da die schwarze Kugel vor seinem Kopf hing, konnte Drizzt seine Augen nicht sehen, als er starb.

Aber er hörte das tödliche »Knack«, als der gertenschlanke Hals durch die jähe Bewegung nach oben rollte und brach.



# Von Bluts wegen oder auf Grund einer Tat

Die Wärme eines kleinen Feuers holte Wulfgar aus seiner Bewußtlosigkeit zurück. Allmählich kam er wieder zur Besinnung, und anfangs fand er sich nicht, benommen wie er war, in seiner Umgebung zurecht. Er wand sich aus einer Decke heraus, die ihm unbekannt war. Doch dann erblickte er Eisiger Tod, der mit dem großen Eiszapfen im Rücken nur einige Meter entfernt tot dalag. Die schwarze Kugel war verschwunden, und Wulfgar mußte staunen, wie genau die Pfeile des Dunkelelfen getroffen hatten. Ein Pfeil ragte aus dem linken Auge des Drachen heraus, und zwei schwarze Schäfte staken in seinem Maul.

Wulfgar griff neben sich, um die vertraute Berührung von Aegisfang zu spüren. Aber der Hammer war nicht in seiner Nähe. Er kämpfte gegen das taube Gefühl in seinen Beinen an, erhob sich mühsam und suchte überall nach seiner Waffe. Aber wo, fragte er sich, war eigentlich der Dunkelelf?

Auf einmal hörte er ein Klopfen. Mit steifen Beinen bog er vorsichtig um eine Ecke zu einer anderen Höhle. Dort war Drizzt. Er stand auf einem Hügel Münzen und brach mit Wulfgars Kriegshammer die Eisschicht auf.

Drizzt bemerkte Wulfgar und verneigte sich tief. »Schön, dich zu sehen, Drachentöter!« grüßte er ihn.

»Ebenfalls, Elfenfreund«, erwiderte Wulfgar, der über das Wiedersehen mit dem Dunkelelfen überaus erfreut war. »Du bist mir einen weiten Weg gefolgt.«

»So weit, wie nötig«, gab Drizzt zurück und hackte einen weiteren Eisblock von dem Schatz ab. »In Zehn-Städte war nicht viel los, und ich konnte dich doch angesichts unseres Wettkampfes um geschlagene Feinde nicht alleine losziehen lassen! Zehneinhalb zu zehneinhalb«, verkündete er mit einem breiten Grinsen, »und ein Drache, den wir aufteilen müssen. Ich beanspruche die Hälfte!«

»Die hast du dir redlich verdient«, stimmte Wulfgar zu. »Und die Hälfte der Beute.«

Drizzt holte einen kleinen Beutel hervor, der an einer dünnen

Silberkette um seinen Hals hing. »Nur ein paar Steinchen«, erklärte er. »Ich brauche keine Reichtümer, und ich bezweifle auch, ob ich hier überhaupt viel heraustragen kann! Ein paar Steinchen werden reichen.«

Er stöberte in dem Haufen, den er gerade vom Eis befreit hatte, und legte einen mit Edelsteinen reich verzierten Schwertknopf frei. Dessen schwarzer Adamantgriff war dem mit Zähnen versehenen Rachen eines Gepards meisterhaft nachempfunden worden. Das machte ihn neugierig, und mit zitternden Fingern zog er die Waffe ganz aus dem Goldhaufen heraus.

Es war ein Krummsäbel. Die gebogene Klinge war aus Silber und am Rand mit Diamanten besetzt. Drizzt hob die Waffe hoch und bewunderte, wie leicht sie war und wie vollkommen ihr Gleichgewicht.

»Ein paar Steinchen... und dies hier«, verbesserte er sich.

Noch vor seiner Begegnung mit dem Drachen hatte sich Wulfgar gefragt, wie er aus den unterirdischen Höhlen wieder herauskommen sollte. »Die Strömung ist zu stark und der vorstehende Rand des Wasserfalls zu hoch, um durch den Immerschmelz zurückzukommen«, sagte er zu Drizzt, obwohl er wußte, daß dieser zum gleichen Schluß gekommen sein mußte. »Selbst wenn wir diese Hindernisse irgendwie überwinden sollten, habe ich kein Hirschfett mehr, das uns vor der Kälte schützt, wenn wir aus dem Wasser herauskommen.«

»Ich habe auch nicht die Absicht, wieder den Weg durch das Wasser vom Immerschmelz zu nehmen«, versicherte Drizzt dem Barbaren. »Doch baue ich auf meine beachtliche Erfahrung und darauf, daß ich auf derartige Situationen vorbereitet bin! Aus diesem Grunde hatte ich das Holz für das Feuer und die Decke, die ich über dich gelegt habe, in Seehundsfell verpackt. Und auch dies hier.« Er zauberte einen dreizackigen Haken und ein leichtes, aber stabiles Seil aus seinem Gürtel hervor. Er hatte bereits einen Fluchtweg gefunden.

Drizzt zeigte auf ein kleines Loch in der Decke über ihnen. Der Eiszapfen, den Aegisfang losgeschlagen hatte, hatte einen Teil der Decke mit nach unten gerissen. »Ich werde den Haken wohl nicht so hoch werfen können, aber für deine kräftigen Arme wird der Wurf wohl nur eine kleine Herausforderung sein.«

»In besseren Zeiten vielleicht«, entgegnete Wulfgar. »Aber für

diesen Versuch habe ich keine Kraft mehr.« Als der Barbar dem Drachenatem ausgesetzt gewesen war, war er dem Tod nähergekommen, als er vermutet hatte, und nachdem die Erregung durch den Kampf verbraucht war, spürte er die Kälte um so deutlicher. »Ich fürchte, daß sich meine tauben Hände nicht einmal um den Haken schließen können!«

»Dann lauf!« schrie ihn der Dunkelelf an. »Wärme deinen unterkühlten Körper auf!«

Gehorsam setzte sich Wulfgar in Bewegung, lief in dem großen Raum herum und zwang sein Blut, in seinen gefühllosen Beinen und Armen zu kreisen. Schon nach kurzer Zeit spürte er, daß seine Körperwärme allmählich zurückkehrte.

Nach nur zwei Würfen gelang es ihm, den Haken durch das Loch zu bekommen, so daß er an dem Eis hängenblieb. Drizzt ging als erster. Der flinke Elf lief beinahe an dem Seil hoch.

Bevor Wulfgar sich auf den Weg machte, füllte er einen Beutel mit Edelsteinen und anderen Dingen, von denen er wußte, daß er sie später brauchen würde. Er hatte viel mehr Schwierigkeiten als Drizzt, an dem Seil hochzuklettern, aber mit Hilfe des Dunkelelfen, der oben stand, gelang es ihm, auf das Eis zu klettern, bevor die Sonne hinter dem westlichen Horizont verschwand.

Sie errichteten ein Lager neben dem Immerschmelz, brien das Hirschfleisch und genossen die wohlverdiente Nachtruhe in der behaglichen Atmosphäre der warmen Dämpfe.

Noch vor Tagesanbruch waren sie wieder unterwegs und liefen nach Westen. Zwei Tage lang liefen sie Seite an Seite in dem gleichen schnellen Tempo, das sie so weit in den Osten gebracht hatte. Als sie die Spuren der Barbarenstämme, die sich gesammelt hatten, erreichten, wußten beide, daß es an der Zeit war, Abschied zu nehmen.

»Leb wohl, guter Freund«, sagte Wulfgar, während er sich tief bückte, um die Spuren zu untersuchen. »Niemals werde ich vergessen, was du für mich getan hast.«

»Leb wohl, Wulfgar«, erwiderte Drizzt düster. »Möge dein mächtiger Kriegshammer noch viele Jahre deine Feinde einschüchtern!« Er eilte davon und sah kein einziges Mal zurück, obwohl er sich fragte, ob er seinen großen Gefährten jemals wiedersehen würde.

Als Wulfgar das große Lager der versammelten Stämme erblickte, vergaß er einen Augenblick die Dringlichkeit seiner Mission und hielt inne, um über seine Gefühle nachzudenken. Fünf Jahre zuvor war er, stolz das Banner des Elchstammes tragend, zu einer ähnlichen Versammlung marschiert und hatte das Lied an Tempos gesungen und starken Honigwein mit Männern getrunken, die an seiner Seite kämpfen und möglicherweise sterben würden. Damals hatte er Kriege aus einem anderen Blickwinkel gesehen, nämlich als ruhmreiche Prüfung eines Kriegers. »Unschuldige Wildheit«, murmelte er, horchte auf die Widersprüchlichkeit dieser Worte, und erinnerte sich an seine Unwissenheit in jenen Tagen, die schon so lange zurücklagen. Sein Denken hatte sich seither verändert. Bruenor und Drizzt, die seine Freunde geworden waren und ihm die Probleme ihrer Welt vor Augen geführt hatten, hatten ihn mit Leuten bekannt gemacht, die er bis dahin lediglich als seine Feinde angesehen hatte, so daß er gezwungen gewesen war, sich der Brutalität seiner Taten und ihrer Folgen bewußt zu werden.

Bei dem Gedanken, daß die Stämme wieder einen Überfall auf Zehn-Städte verüben wollten, packte ihn die Wut. Und noch widerwärtiger war, daß sein stolzes Volk mit Goblins und Riesen in den Krieg ziehen wollte.

Als er sich dem Lager näherte, sah er, daß das Hengorot, die zeremonielle Honigweinhalle, nicht aufgebaut worden war. Eine größere Anzahl von kleinen Zelten mit den Bannern der Stammeshäuptlinge stand in der Mitte des Platzes, und um sie herum brannten die Lagerfeuer der gemeinen Soldaten. Als er die Banner betrachtete, stellte Wulfgar fest, daß fast alle Stämme vertreten waren, aber insgesamt war die Zahl der Versammelten etwa auf die Hälfte geschrumpft im Vergleich mit der vor fünf Jahren. Drizchts Beobachtung, daß die Barbaren sich noch nicht von dem Massaker an den Hängen von Bryn Shander erholt hatten, erwies sich als schmerzliche Wahrheit.

Zwei Wachtposten kamen auf Wulfgar zu. Er hatte gar nicht erst versucht, sich dem Lager heimlich zu nähern, und jetzt legte er Aegisfang zu seinen Füßen und hob die Hände, um seine ehrlichen Absichten zu bekunden.

»Wer bist du, daß du ohne Begleitung und uneingeladen zur Versammlung von Heafstaag kommst?« fragte ein Wachmann.

Er musterte den Fremden und schien von Wulfgars augenfälliger Kraft und der mächtigen Waffe vor seinen Füßen sehr beeindruckt zu sein. »Sicherlich bist du kein Bettler, edler Krieger, aber du bist uns unbekannt.«

»Ich bin dir bekannt, Revjak. Sohn von Jörn dem Roten«, erwiderte Wulfgar, der den Mann wiedererkannte, da er ein Angehöriger seines Stammes war. »Ich bin Wulfgar, Sohn von Beornegar, Krieger vom Elchstamm. Vor fünf Jahren bin ich euch verlorengegangen, als wir nach Zehn-Städte marschiert sind«, erklärte er, wobei er seine Worte sehr sorgfältig wählte, um ihre Niederlage nicht erwähnen zu müssen. Barbaren redeten über solche unangenehmen Erinnerungen nicht.

Revjak musterte den jungen Mann eingehender. Er war mit Beornegar befreundet gewesen und erinnerte sich an den Jungen Wulfgar. Er zählte die Jahre und verglich das Alter des Jungen zu jenem Zeitpunkt, als er ihn das letzte Mal gesehen hatte, mit dem vermutlichen Alter des jungen Mannes, der vor ihm stand. Schon bald war er zufriedengestellt, denn die Ähnlichkeiten waren mehr als zufällig. »Willkommen zu Hause, junger Krieger!« sagte er herzlich. »Mir scheint, es ist dir gutgegangen!«

»In der Tat«, erwiderte Wulfgar. »Ich habe große und wunderbare Dinge erlebt und viel Weisheit erlangt. Vielfältig sind die Geschichten, die ich erzählen kann. Aber jetzt, um die Wahrheit zu sagen, habe ich keine Zeit für müßige Unterhaltung. Ich bin gekommen, um Heafstaag zu sehen.«

Revjak nickte und führte Wulfgar unverzüglich durch die Reihen der Feuerstellen. »Heafstaag wird über deine Rückkehr erfreut sein.«

Zu leise, um gehört zu werden, erwiderte Wulfgar: »Nicht sehr erfreut.«

Eine neugierige Menge scharte sich um den beeindruckenden jungen Krieger, als er auf das Zelt in der Mitte des Lagers zuing. Revjak ging hinein, um Heafstaag Wulfgar anzukündigen, und kehrte sofort mit der Meldung zurück, der König erlaube Wulfgar, das Zelt zu betreten.

Wulfgar hob Aegisfang auf die Schulter, machte aber keine Anstalten, durch den Zeltvorhang zu gehen, den Revjak ihm offenhielt. »Was ich zu sagen habe, soll offen und vor jeder-

mann gesagt werden«, erklärte er so laut, daß Heafstaag es hören mußte. »Heafstaag soll zu mir herauskommen.«

Bei diesen herausfordernden Worten wurde überall in der Zuschauermenge verwirrtes Gemurmel laut, denn nach den Gerüchten, die sich ausgebreitet hatten, war Wulfgar, der Sohn von Beornegar, nicht königlicher Abstammung.

Heafstaag stürmte aus dem Zelt und blieb einige Meter vor seinem Herausforderer stehen. Seine Brust war stolzgeschwellt, und mit seinem gesunden Auge funkelte er Wulfgar an. Die Menge verstummte und erwartete, daß der unbarmherzige König den unverschämten Jungen sofort erschlagen würde.

Aber Wulfgar wich keinen Zentimeter zurück. »Ich bin Wulfgar«, verkündete er stolz, »Sohn von Beornegar, der der Sohn von Beorne war, Krieger vom Elchstamm, der in der Schlacht von Bryn Shander gekämpft hat; der Aegisfang, den Feind aller Riesen, führt«, dabei hielt er den großen Hammer vor sich hin, »Freund der Zwergenschmiede und Schüler eines Wächters des Waldes, der Gwaeron Windstrom dient; der Riesen getötet und ihre Höhle erobert hat und der auch ihren Anführer Biggrin, den Frostriesen, getötet hat.« Er hielt einen Moment inne und lächelte breit. Dabei blinzelte er, was nur die Spannung auf seine nächste Ankündigung steigerte. Als er überzeugt war, die volle Aufmerksamkeit der Menge gewonnen zu haben, fuhr er fort: »Ich bin Wulfgar, der Drachentöter!«

Heafstaag zuckte zusammen. Noch nie hatte je ein Mann in der ganzen Tundra diesen erhabenen Titel in Anspruch nehmen können.

»Ich verlange das Recht auf Herausforderung«, knurrte Wulfgar leise und bedrohlich.

»Ich werde dich töten«, erwiderte Heafstaag so ruhig, wie es ihm möglich war. Zwar fürchtete er niemanden, aber Wulfgars breite Schultern und gut trainierte Muskeln machten ihn vorsichtig. Der König hatte nicht die Absicht, ausgerechnet jetzt, kurz vor dem sicheren Sieg über die Fischer von Zehn-Städte, seine Stellung aufs Spiel zu setzen. Wenn es ihm gelänge, den jungen Krieger in Verruf zu bringen, würden die Stammesangehörigen einem solchen Kampf niemals zustimmen. Sie würden Wulfgar zwingen, seine Forderung zurückzunehmen, oder ihn

auf der Stelle töten. »Mit welchem Geburtsrecht stellst du diese Forderung?«

»Du willst unser Volk auf den Wink eines Zauberers hin in den Krieg führen«, gab Wulfgar zurück. Nach dieser Anschuldigung horchte er aufmerksam auf das Gemurmel der Menge, um über ihre Meinung Schlüsse ziehen zu können. »Du willst es dazu bringen, gemeinsame Sache mit Goblins und Orks zu machen, wenn die Schwerter erhoben werden!« Niemand wagte laut zu protestieren, aber Wulfgar spürte, daß viele Krieger über die bevorstehende Schlacht insgeheim erzürnt waren. Daraus ließ sich auch das Fehlen der Honigweinhalle erklären, denn Heafstaag wußte sicher nur zu gut, daß sich bei solchen Feierlichkeiten gärender Zorn häufig in heftigen Emotionen entlud.

Revjak mischte sich ein, bevor Heafstaag mit Worten oder Waffe antworten konnte. »Sohn von Beornegar«, sagte er mit fester Stimme, »bis jetzt hast du nicht das Recht, die Befehle des Königs in Frage zu stellen. Du hast eine offene Herausforderung verkündet; aber unsere Traditionen schreiben vor, daß du von Bluts wegen oder aufgrund einer Heldentat das Recht auf einen solchen Kampf begründen mußt.«

Revjaks Worte verrieten Aufregung, und Wulfgar begriff sofort, daß sich der alte Freund seines Vaters eingemischt hatte, um den Beginn einer nicht anerkannten und somit inoffiziellen Rauferei zu verhindern. Offenbar war der ältere Mann davon überzeugt, daß der beeindruckende junge Krieger die Anforderungen erfüllen konnte. Und Wulfgar hatte auch das Gefühl, Revjak und möglicherweise auch viele andere hofften insgeheim, daß er die Herausforderung erfolgreich austragen könnte.

Wulfgar straffte die Schultern und lächelte zuversichtlich seinen Gegner an. Er gewann zusätzliche Stärke durch die zahlreichen Hinweise darauf, daß sein Volk Haefstaags unehrenhafte Entscheidung nur befolgte, weil es an den einäugigen König gebunden war und mit keinem geeigneten Herausforderer aufwarten konnte, um ihn zu besiegen.

»Aufgrund einer Heldentat«, antwortete er ruhig. Ohne den Blick von Heafstaag abzuwenden, schnallte Wulfgar die zusammengerollte Decke ab, die er auf dem Rücken trug, und holte zwei Gegenstände hervor, die wie Speere aussahen. Er warf sie lässig vor dem König auf den Boden. Alle die in der

Menge, die deutlich sehen konnten, was dort lag, stöhnten gleichzeitig auf, und selbst der unerschütterliche Heafstaag erblaßte und wich einen Schritt zurück.

»Die Herausforderung darf nicht abgewiesen werden!« rief Revjak.

Es waren die Hörner des Drachen Eisiger Tod.

Der kalte Schweiß auf Heafstaags Gesicht, als er die letzten rauen Stellen an dem Kopf seiner großen Axt polierte, zeugten von seiner Anspannung, »Drachentöter!« schnaufte er, ohne daß es jedoch überzeugend klang, und wandte sich an seinen Fahnenträger, der das Zelt betrat. »Wahrscheinlicher ist, daß er über einen schlafenden Wurm gestolpert ist!«

»Entschuldigt, mächtiger König«, sagte der junge Mann. »Revjak schickt mich, um Euch zu sagen, daß der festgelegte Zeitpunkt gekommen ist.«

»Gut!« höhnte Heafstaag, während er mit dem Daumen über die glänzende Klinge seiner Axt fuhr. »Ich werde Beornegars Sohn schon Respekt vor seinem König beibringen!«

Die Krieger vom Elchstamm bildeten einen Kreis um die beiden Gegner. Obwohl dieses Ereignis nur Heafstaags Stamm betraf, sahen die anderen Stämme aus schicklichem Abstand interessiert zu. Zwar hatte der Sieger keine formalen Machtbefugnisse über sie, aber er würde der König über den mächtigsten und einflußreichsten Tundrastamm sein.

Revjak trat in den Kreis und stellte sich zwischen die beiden Gegner. »Ich kündige Heafstaag an«, rief er, »König über den Elchstamm!« Laut las er die lange Liste der Heldentaten des einäugigen Königs vor.

Heafstaags Zuversicht schien bei dem Verlesen seiner Verdienste zurückzukehren, obwohl er ein wenig verwirrt und wütend darüber war, daß Revjak beschlossen hatte, zuerst ihn vorzustellen. Er legte die Hände an die breiten Hüften und warf den Zuschauern bedrohliche Blicke zu und lächelte, als einer nach dem anderen vor ihm zurückwich. Das gleiche versuchte er mit seinem Widersacher, aber wieder versagte bei dem seine Taktik der Einschüchterung.

»Und ich kündige Wulfgar an«, fuhr Revjak fort, »Sohn von Beornegar, der den Herrscher über den Elchstamm herausfordert!« Das Verlesen von Wulfgars Liste nahm natürlich



sehr viel weniger Zeit in Anspruch. Aber die letzte Heldentat, die Revjak bekannt gab, ließ beide gleichberechtigt erscheinen.

»Drachentöter!« rief Revjak, und in der Menge, die bis dahin respektvoll geschwiegen hatte, begann man aufgeregt, die zahlreichen Gerüchte auszutauschen, die über Wulfgars Kampf mit Eisiger Tod in Umlauf waren.

Revjak sah die zwei Gegner an und trat aus dem Kreis.

Jetzt war für sie der Augenblick gekommen, ihre Ehre unter Beweis zu stellen.

Vorsichtig umkreisten sie den Kampfplatz und schätzten sich gegenseitig ab, um Hinweise auf eine Schwäche des anderen zu finden. Wulfgar fiel die Ungeduld in Heafstaags Gesicht auf, ein weitverbreiteter Fehler bei den Barbarenkriegern. Er würde sicher dasselbe Mienenspiel zeigen, wenn da nicht Drizzt Do'Urdens schonungslose Lektionen gewesen wären. Tausende demütigende Schläge von den Krummsäbeln des Dunkelelfen hatten Wulfgar gelehrt, daß der erste Schlag eigentlich nicht so wichtig war wie der letzte.

Schließlich schnaubte Heafstaag wütend und stürmte auf ihn los. Auch Wulfgar knurrte laut und machte Anstalten, als wollte er dem Angriff genauso ungestüm begegnen. Doch im letzten Augenblick trat er zur Seite, und Heafstaag, durch den Schwung seiner schweren Waffe nicht mehr aufzuhalten, stolperte an seinem Gegner vorbei und in die erste Zuschauerreihe.

Der einäugige König erholte sich schnell und rannte doppelt so wütend zurück, zumindest hatte Wulfgar diesen Eindruck. Aber Heafstaag war seit vielen Jahren König und hatte in unzähligen Schlachten gekämpft. Wenn er nicht gelernt hätte, seine Kampftechnik seinen Gegnern blitzschnell anzupassen, wäre er schon längst getötet worden. Wieder kam er auf Wulfgar zu, und diesmal wirkte er noch unbeherrschter als beim ersten Mal. Aber als Wulfgar auswich, erwartete Heafstaags große Axt ihn bereits. Der einäugige König hatte mit dem Ausweichmanöver gerechnet. Er schwang seine Waffe seitwärts und schlitzte Wulfgars Arm von der Schulter bis zum Ellbogen auf.

Wulfgar reagierte schnell und warf Aegisfang schützend nach vorn, um weitere Angriffe abzuwehren. In seinem Schlag lag

zwar wenig Schwung, aber er hatte genau gezielt, und der mächtige Hammer ließ Heafstaag einen Schritt zurücktaumeln. Wulfgar nahm sich einen Augenblick Zeit, um seinen blutenden Arm zu untersuchen.

Er konnte den Kampf weiterführen.

»Du wehrst gut ab«, knurrte Heafstaag, während er sich nur wenige Schritte entfernt aufstellte. »Du hättest unserem Volk in der Armee gut gedient. Es ist eine Schande, daß ich dich töten muß!« Wieder beschrieb die Axt einen Bogen, und Schlag für Schlag regnete ein heftiger Angriff auf Wulfgar nieder, da Heafstaag den Kampf schnell beenden wollte.

Aber verglichen mit den schwirrenden Klingen von Drizzt Do'Urden bewegte sich Heafstaags Axt schwerfällig. Wulfgar konnte mit Leichtigkeit den Angriffen ausweichen und sogar hin und wieder einen gemessenen Gegenschlag landen, mit dem er jedesmal Heafstaags breite Brust traf.

Das Gesicht des einäugigen Königs lief vor Enttäuschung und Erschöpfung blutrot an. »Häufig wird sich ein Gegner, der müde wird, mit seiner ganzen Kraft auf einmal bewegen«, hatte Drizzt Wulfgar während der wochenlangen Ausbildung erklärt. »Aber selten wird er sich in die vermutete Richtung bewegen, die Richtung, von der er glaubt, daß du glaubst, daß er sie einschlägt!«

Wulfgar hielt aufmerksam nach dem erwarteten Täuschungsmanöver Ausschau.

Schwitzend und resigniert, daß er die geschickte Verteidigung seines Jüngeren und schnelleren Gegners nicht durchbrechen konnte, schwang der König seine große Axt hoch über den Kopf, sprang nach vorn und schrie dabei laut und gellend, um seinem Angriff noch mehr Nachdruck zu verleihen.

Aber Wulfgars Reflexe waren bis zum Äußersten geschärft, und die übertriebene Betonung, die Heafstaag in diesen Angriff legte, sagte ihm, daß er eine Änderung in der Richtung zu erwarten habe. Er hob Aegisfang, als wollte er den täuschenden Schlag abwehren, aber noch während die Axt von Heafstaags Schulter niedersauste und sich in einem seitlichen Bogen täuschend tief senkte, änderte er den Griff an seiner Waffe.

Voller Vertrauen in seine von Zwergen geschmiedete Waffe stellte Wulfgar ein Bein zurück und drehte sich um, um der nie-

derkommenden Klinge mit einem ähnlichen seitlichen Schlag von Aegisfang zu begegnen.

Beide Waffen prallten mit einer unglaublichen Wucht zusammen. Heafstaags Axt zerschmetterte in seinen Händen, und die heftigen Schwingungen schleuderten ihn rücklings zu Boden.

Aegisfang war unversehrt. Wulfgar hätte einfach hinübergehen und Heafstaag mit einem einzigen Schlag erledigen können.

»Verwechsle Ehre niemals mit Dummheit!« hatte Drizzt Wulfgar nach seiner gefährlichen Passivität dem Drachen gegenüber ausgeschimpft. Aber Wulfgar wollte durch diesen Kampf mehr als einfach nur die Führerschaft über seinen Stamm gewinnen, sondern er wollte bei allen Zeugen einen unauslöschlichen Eindruck hinterlassen. Er ließ Aegisfang auf den Boden fallen und ging, waffenlos wie sein Gegner, auf Heafstaag zu.

Der Barbarenkönig stellte sein Glück nicht in Frage. Er sprang auf Wulfgar los, schlang die Arme um den jüngeren Mann und versuchte, ihn auf den Boden zu schleudern.

Wulfgar beugte sich vor, um dem Angriff zu begegnen, stellte die kräftigen Beine fest auf den Boden und hielt den gewichtigeren Mann von seinem Vorhaben ab.

Sie kämpften heftig und tauschten harte Schläge aus, bevor sie sich so dicht ineinander verkeilt hatten, daß die Hiebe unwirksam blieben. Die Gesichter beider Gegner waren voller blauer Flecken und angeschwollen, und Gesicht und Brust waren außer mit Prellungen auch mit Schnittwunden übersät.

Doch Heafstaag war auf jeden Fall viel erschöpfter. Seine gewölbte Brust hob und senkte sich mit jedem mühsamen Atemzug. Er schlang die Arme um Wulfgars Taille und versuchte erneut, seinen Gegner auf den Boden zu ziehen.

Wulfgar umfaßte mit seinen langen Fingern Heafstaags Kopf an beiden Seiten. Die Knöchel des jüngeren Mannes liefen weiß an, und die kräftigen Muskeln in den Oberarmen und an den Schultern strafften sich. Er begann zu drücken.

Heafstaag erkannte sofort, daß er sich in Schwierigkeiten befand, denn Wulfgars Griff war stärker als die Umklammerung eines Eisbären. Der König wand sich heftig und schlug mit sei-

nen riesigen Fäusten auf Wulfgars ungeschützte Rippen ein. Er konnte nur hoffen, Wulfgars mörderische Konzentration zu stören.

Doch den spornte diesmal eine Lektion an, die er von Bruenor gelernt hatte: »Denk an das Wiesel, Junge, nimm die kleinen Schläge hin, aber laß niemals, niemals zu, daß sie sich fortsetzen!« Die Muskeln am Hals und an den Schultern quollen hervor, als er den einäugigen König auf die Knie zwang.

Entsetzt über diesen starken Griff zerrte Heafstaag an den eisenharten Armen des jüngeren Mannes und versuchte vergeblich, den stärker werdenden Druck zu mildern.

Auf einmal begriff Wulfgar, daß er dabei war, einen Angehörigen seines Stammes zu töten. »Gib auf!« schrie er Heafstaag an und hoffte, es könnte eine annehmbarere Lösung geben.

Der stolze König antwortete mit einem letzten Hieb.

Wulfgar richtete die Augen zum Himmel empor. »Ich bin nicht so wie er!« schrie er hilflos, wie um sich selbst vor allen zu verteidigen, die gerade zuhörten. Aber ihm blieb nur noch eine Möglichkeit.

Die breiten Schultern des jungen Barbaren röteten sich, als das Blut durch sie schoß. Er hörte Knochen knacken und sah, wie sich in Heafstaags Augen das Entsetzen in Verständnislosigkeit verwandelte.

Revjak hätte jetzt eigentlich in den Kreis treten und verkünden müssen, daß er der neue König über den Elchstamm war.

Aber wie die anderen Zeugen um ihn herum stand er wie angewurzelt mit offenem Mund da.

Unterstützt von dem kalten Wind, der ihm in den Rücken blies, lief Drizzt eilig die letzten Meilen auf Zehn-Städte zu. Noch in der gleichen Nacht, in der er sich von Wulfgar getrennt hatte, hatte er den schneebedeckten Gipfel von Kelvins Steinhügel erblickt. Der Anblick seiner Wahlheimat trieb den Dunkel elfen noch schneller vorwärts, obwohl in ihm ein unbestimmtes Gefühl nagte, daß etwas nicht in Ordnung sei. Ein menschliches Auge hätte es niemals wahrnehmen können, aber der Dunkel elf erkannte auch in der Nacht schließlich eine größer werdende schwarze Säule, die die Sterne am Horizont im Süden auslöschte. Und noch weiter südlich von der ersten gab es

eine zweite, kleinere Säule.

Drizzt blieb abrupt stehen. Er blinzelte, um sich über seine Vermutung Sicherheit zu verschaffen. Dann setzte er sich langsam wieder in Bewegung, da er Zeit brauchte, um sich einen neuen Weg zu überlegen.

Caer-König und Caer-Dineval standen in Flammen.

# Unter Belagerung

Die Schiffe aus Caer-Dineval fischten am südlichsten Teil des Lac Dinneshere und nutzten die freien Seeanteile aus, da die Bewohner von Osthafen nach Bryn Shander geflohen waren.

Caer-Königs Fischer arbeiteten wie gewohnt am nördlichen Ufer des Sees. Sie waren die ersten, die den nahenden Untergang bemerkten.

Wie ein zorniger Bienenschwarm fegte Kessells widerwärtige Armee über die nördlichen Hänge am Lac Dinneshere und stürmte den Eiswindpaß hinunter.

»Anker lichten!« schrien Schermont und viele andere Schiffskapitäne, sobald sie sich von ihrem ersten Schock erholt hatten. Aber sie wußten bereits, daß sie das Land nicht rechtzeitig erreichen konnten.

Die erste Truppe der Goblinarmee fiel in Caer-König ein.

Die Männer auf den Schiffen sahen die Flammen hochschlagen, als die Gebäude in Brand gesteckt wurden. Sie hörten die blutrünstigen Schreie der entsetzlichen Eindringlinge.

Sie hörten die Todesschreie ihrer Familienangehörigen.

Die Frauen, Kinder und Greise in Caer-König dachten nicht an Widerstand. Sie liefen weg. Sie liefen um ihr Leben. Und die Goblins jagten ihnen nach und metzelten sie nieder.

Riesen und Oger stürmten zu den Anlegestellen und zerquetschten die erbarmungswürdigen Menschen, die hilflos der zurückkehrenden Flotte zuwinkten, oder setzten sie dem Tod in dem eiskalten See aus.

Die Riesen trugen große Säcke mit sich, und als die mutigen Fischer auf den Hafen zusteuerten, wurden ihre Schiffe mit Findlingen bombardiert und fahruntüchtig gemacht.

Immer mehr Goblins strömten in die verurteilte Stadt, doch der größte Teil der riesigen Armee marschierte weiter und steuerte auf die zweite Stadt, auf Caer-Dineval, los. Inzwischen hatten die Bewohner in Caer-Dineval den Rauch gesehen und die Schreie gehört. Entweder hatten sie bereits die Flucht nach Bryn Shander angetreten oder befanden sich an den Anlegestellen und gaben ihren Fischern Zeichen, heimzukehren.

Doch obwohl der Ostwind ihre eilige Fahrt über den See beschleunigte, mußte Caer-Dinevals Flotte noch Meilen überwin-

den. Die Fischer sahen die größer und dichter werdenden Rauchsäulen über Caer-König, und viele konnten sich vorstellen, was geschehen war, und sie begriffen, daß ihre Rückkehr, auch mit den vollen Segeln und bei gutem Wind, vergebens wäre. Noch immer hörte man von den Decks Stöhnen und Laute des Schocks und des Zweifels, als die schwarze Wolke unheilvoll auch in den nördlichsten Stadtteilen von Caer-Dineval aufzusteigen begann.

Da faßte Schermont einen beherzten Entschluß. Er mußte sich damit abfinden, daß seine Stadt dem Untergang geweiht war, und bot jetzt seinen Nachbarn Hilfe an. »Wir kommen nicht hinein!« schrie er dem Kapitän des nächsten Schiffes zu. »Gib das Wort weiter: Richtung Süden! Dinevals Anlegestellen sind noch frei!«

Von einer Brustwehr auf Bryn Shanders Mauer beobachteten Regis, Cassius, Agorwal und Glensater entsetzt, wie die verurteilte Streitmacht an den zwei ausgeplünderten Städten vorbeimarschierte und den fliehenden Bewohnern von Caer-Dineval nachsetzte.

»Öffne die Tore, Cassius!« schrie Agorwal. »Wir müssen zu ihnen hinaus! Sie haben keine Chance, die Stadt zu erreichen, wenn wir nicht die Verfolger aufhalten!«

»Nein!« gab Cassius düster zurück. Schmerzvoll war er sich seiner höheren Verantwortung bewußt. »Jeder Mann wird hier zur Verteidigung der Stadt benötigt. Es wäre aussichtslos, auf die offene Ebene hinauszugehen und gegen diese Übermacht zu kämpfen. Die Städte am Lac Dinneshere sind verdammt!«

»Sie sind hilflos!« gab Agorwal zurück. »Wer sind wir denn, wenn wir unser eigenes Volk nicht verteidigen können? Welches Recht haben wir, hinter der Mauer zu stehen und zuzusehen, wie unsere Leute abgeschlachtet werden?«

Cassius schüttelte den Kopf und blieb in seiner Entscheidung, vor allem Bryn Shander zu verteidigen, unnachgiebig.

Aber dann kamen andere Flüchtlinge auf dem zweiten Paß, Bremens Paß, in Sicht, die beim Anblick der zwei brennenden Städte auf der anderen Seite des Sees voller Entsetzen aus der offenen Stadt Termalaine geflohen waren. Von Bryn Shander aus waren jetzt mehr als tausend Flüchtlinge zu sehen. Cassius schätzte Geschwindigkeit und die Entfernung und erkannte,

daß sie auf dem weitläufigen Gelände direkt unterhalb der Nordtore der Hauptstadt zusammentreffen würden.

Wo sie den Goblins in die Hände fallen würden.

»Geh!« sagte er zu Agorwal. Bryn Shander konnte eigentlich auf keinen Mann verzichten, aber das Gelände würde bald von dem Blut der Frauen und Kinder rotgefärbt sein.

Agorwal führte seine mutigen Männer hinunter zur nord-östlichen Straße. Sie suchten eine verteidigungsfähige Position, wo sie sich eingraben konnten. Sie wählten eine kleine Erhebung aus, an der die Straße leicht anstieg. In Schützengräben verschanzt und bereit zum Kampf warteten sie, bis die letzten Flüchtlinge an ihnen vorbeigelaufen waren. Die Fliehenden schrien vor Angst und Entsetzen, weil sie glaubten, die Sicherheit der Stadt nicht mehr erreichen zu können, bevor die Goblins über sie herfallen würden.

Die schnellsten Läufer der eindringenden Armee, die durch den Geruch von Menschenblut noch mehr angespornt wurden, waren dicht hinter ihnen, überwiegend Müttern, die ihre Kleinkinder umklammert hielten. Da die Monster ihre Aufmerksamkeit aber nur auf ihre leichte Beute gerichtet hielten, bemerkten sie Agorwals Streitmacht erst, als seine Krieger über sie herfielen.

Und dann war es zu spät.

Die mutigen Männer aus Termalaine setzten den Goblins mit einem Kreuzfeuer aus Pfeilen zu und folgten daraufhin Agorwal in einen heftigen Schwertkampf. Es waren Männer, die ohne Furcht kämpften, denn sie hatten ihr Schicksal angenommen. Dutzende von Ungeheuern lagen tot auf dem Boden, und jede Minute fielen mehr, als die aufgebrachten Krieger in ihre Reihen stürmten.

Aber die Reihen der Eindringlinge schienen kein Ende zu nehmen. Sobald ein Goblin fiel, traten zwei neue an seine Stelle. Die Männer aus Termalaine wurden beinahe von einem Goblinmeer überflutet.

Agorwal erreichte eine höhere Stelle und sah zur Stadt hinüber. Die Frauen hatten zwar eine große Strecke zurückgelegt, bewegten sich aber trotzdem zu langsam. Wenn seine Männer jetzt die feindlichen Reihen durchbrechen und fliehen würden, mußten sie die Flüchtlinge noch vor den Hängen von Bryn



Shander einholen. Und die Ungeheuer wären ihnen direkt auf den Fersen.

»Wir müssen hinaus und Agorwal unterstützen!« schrie Glensater Cassius an. Aber diesmal blieb der Sprecher aus Bryn Shander hart.

»Agorwal hat seine Mission erfüllt«, antwortete Cassius. »Die Flüchtlinge werden es bis in die Mauern schaffen. Ich werde nicht noch mehr Männer in den Tod hinausschicken! Selbst wenn die vereinten Kräfte von ganz Zehn-Städte auf dem Feld wären, könnten sie diesen Feind nicht vernichten!« Der kluge Sprecher hatte bereits begriffen, daß Kessells Armee nicht unter gleichen Bedingungen wie ein normaler Gegner zu besiegen war.

Der weichherzige Glensater sah niedergeschlagen zu Boden. »Nimm einige Soldaten den Hügel hinunter«, gab Cassius nach. »Helft den erschöpften Flüchtlingen auf den letzten Metern.«

Agorwals Männer wurden jetzt hart bedrängt. Der Sprecher aus Termalaine sah noch einmal zurück und war beruhigt, denn die Frauen und Kinder waren jetzt in Sicherheit. Er war sich bewußt, daß Regis, Cassius und die anderen ihn sehen konnten – eine einsame Gestalt auf der kleinen Erhöhung –, aber er konnte die beiden in der Menge, die Bryn Shanders Brustwehr säumte, nicht ausmachen, als er sich suchend nach ihnen umschaute.

Immer mehr Goblins strömten in den Kampf. Jetzt wurden sie auch noch von Ogern und Verbeegs unterstützt. Agorwal salutierte vor seinen Freunden in der Stadt. Mit einem zufriedenen und aufrichtigen Lächeln drehte er sich auf dem Absatz um und stürmte zurück, um seinen erfolgreichen Soldaten in ihrem größten Augenblick beizustehen.

Und dann sahen Regis und Cassius, wie die schwarze Flut über all die mutigen Männer aus Termalaine rollte.

Unter ihnen wurden die schweren Tore zugeschlagen. Der letzte Flüchtling war in der Stadt.

Während Agorwals Männer in einem ehrenhaften und erfolgreichen Kampf gefallen waren, waren die Zwerge die einzige Streitmacht, die an jenem Tag gegen Kessells Armee gekämpft und überlebt hatte. Obwohl die Sippe von Mithril-Halle

mit tagelangen Vorbereitungen für den Kampf gegen diese Invasion emsig beschäftigt gewesen war, ging sie fast an ihr vorüber. Kessells Armee, die durch den unwiderstehlichen Willen des Zauberers zu einer Disziplin angehalten wurde, die unter den Goblins und ihren verschiedenen rivalisierenden Stämmen eigentlich unbekannt war, hatte eindeutige und direkte Anweisungen für den ersten Angriff erhalten. Und hierbei wurden die Zwerge noch nicht berücksichtigt.

Aber Bruenors Männer hatten andere Pläne. Sie waren nicht gewillt, sich in ihren Minen einzugraben, ohne zumindest ein paar Goblinköpfe abgeschlagen oder die Kniescheiben von einem oder zwei Riesen zerschmettert zu haben.

Eine Gruppe des bärtigen Volkes kletterte zu dem südlichen Hang ihres Tals hoch. Als die Nachhut der verruchten Armee vorbeizog, begannen die Zwerge, sie zu reizen und ihr Herausforderungen zum Kampf und Schmähungen gegen ihre Mütter entgegenzuschreien. Die Beleidigungen waren eigentlich nicht einmal notwendig. Orks und Goblins verabscheuen Zwerge mehr als alles auf der Welt, und Kessells eindeutigen Anweisungen waren bei dem bloßen Anblick von Bruenor und seiner Sippe unverzüglich vergessen. Stets gierig auf Zwergenblut, verließen viele Goblinsoldaten die Armee.

Die Zwerge ließen sie näher herankommen und lockten sie mit höhnischen Bemerkungen, bis die Ungeheuer fast über ihnen waren. Dann zogen sich Bruenor und seine Männer über den Felsvorsprung und den steilen Abhang hinunter zurück.

»Kommt und spielt mit uns, ihr dummen Hunde«, kicherte Bruenor listig, während er aus dem Blickfeld verschwand und ein Seil von seinem Rücken nahm. Er hatte sich einen kleinen Trick ausgedacht und war erpicht, ihn endlich auszuprobieren.

Die Goblins waren den Zwergen zahlenmäßig vier zu eins überlegen und wurden obendrein von zwanzig tobenden Ogern unterstützt. Entschlossen stürmten sie in das felsige Tal hinein.

Die Ungeheuer hatten keine Chance.

Die Zwerge lockten sie an der steilsten Stelle des Tals weiter hinunter zu den schmalen, abfallenden Vorsprüngen an der Felswand, wo die Eingänge zu den Zwergenhöhlen lagen. Es war offensichtlich ein idealer Ort für einen Hinterhalt, aber die dummen Goblins, die beim Anblick ihrer verhassten Feinde wild

geworden waren, näherten sich, ohne auf Gefahr zu achten.

Als der Großteil der Ungeheuer die Vorsprünge erreicht hatte und der Rest sich zum Abstieg ins Tal anschickte, schnappte die erste Falle zu. Catti-brie, die zwar schwerbewaffnet war, sich aber weiter hinten in einem Tunnel aufhielt, zog einen Hebel, worauf ein Pfeiler auf dem höchsten Kamm des Tals zu stürzen begann. Tonnenschweres Gestein und Geröll donnerte auf die Nachzügler der Ungeheuer nieder, und jene, die es schafften, ihr unsicheres Gleichgewicht zu halten und der Wucht der Lawine zu entkommen, fanden die Fluchtwege hinter sich zugegraben und versperrt.

Armbrüste schwirrten aus verborgenen Winkeln, und eine Zwergengruppe stürmte hervor, um dem ersten Goblin entgegenzutreten.

Bruenor war nicht bei ihnen. Er hielt sich weiter oben auf dem Pfad versteckt und beobachtete die Goblins, die nur die Herausforderung weiter vorne im Sinn hatten und an ihm vorbeiliefen. Er hätte sie angreifen können, aber er wartete auf die Oger, die bald in Reichweite kommen mußten. Das Seil hatte er bereits sorgfältig ausgemessen und verknotet. Die Schlinge von einem Ende lag um seine Taille, das andere Ende war an einem Felsen befestigt, und aus seinem Gürtel hatte er zwei Wurfäxte hervorgezogen.

Es war ein gefährlicher Trick, vielleicht der gefährlichste, den der Zwerg jemals ausprobiert hatte. Aber als Bruenor die schwerfälligen Oger kommen hörte, stand ihm die freudige Erregung als breites Grinsen ins Gesicht geschrieben. Er konnte sich kaum ein Lachen verkneifen, als zwei Ungeheuer vor ihm auf dem schmalen Pfad erschienen.

Bruenor sprang aus seinem Versteck hervor, stürmte auf die überraschten Oger los und warf die Äxte nach ihren Köpfen. Die Oger drehten sich und konnten dem halbherzig geführten Angriff ausweichen. Der war jedoch lediglich als Ablenkungsmanöver gedacht.

Die eigentliche Waffe bei diesem Angriff war Bruenors Körper. Die Oger waren überrascht und waren schnell den Äxten ausgewichen, und so verloren sie das Gleichgewicht. Der Plan funktionierte einwandfrei. Die Oger konnten kaum wieder einen festen Halt gewinnen. Bruenor spannte die kräftigen Muskeln in

seinen stämmigen Beinen an, schnellte durch die Luft und stieß mit dem nächsten Ungeheuer zusammen. Mit dem zusammen prallte er auf den zweiten Oger, und alle drei fielen zu Boden.

Und purzelten über den Rand.

Einem Oger gelang es zwar, seine große Hand dem Zwerg in das Gesicht zu drücken, aber Bruenor biß sofort in sie hinein, und das Ungeheuer riß sie zurück. Einen Augenblick war nur ein Durcheinander aus herumfuchtelnden Armen und Beinen zu erkennen, aber dann hatte Bruenors Seil seine Länge erreicht, und er trennte sich von ihnen.

»Gute Landung, Jungs!« rief Bruenor ihnen nach, als sein Fall gebremst wurde. »Gebt den Steinen einen dicken Kuß von mir!«

Durch den Schwung am Seil kam Bruenor vor einem Mineneingang auf dem nächsten Vorsprung auf, während seine hilflosen Opfer in den Tod stürzten. Mehrere Goblins, die den Ogern gefolgt waren, hatten das Schauspiel mit sprachlosem Erstaunen beobachtet. Jetzt erkannten sie die Chance, das Seil als Abkürzung zu verwenden, um in die Höhlen zu gelangen, und einer nach dem anderen kletterte am Seil herunter.

Aber auch damit hatte Bruenor gerechnet. Den heruntersteigenden Goblins war es unverständlich, warum sich das Seil in ihren Händen so gliitschig anfühlte.

Als Bruenor auf dem Vorsprung unter ihnen auftauchte, in einer Hand das Ende des Seils und in der anderen eine brennende Fackel, wurde ihnen alles klar.

Flammen züngelten an dem eingefetteten Seil hoch. Der oberste Goblin konnte noch auf den Vorsprung zurückklettern, aber der Rest nahm den gleichen Weg wie die bedauernswerten Oger. Einer wäre beinahe dem tödlichen Sturz entkommen, als er mit voller Wucht auf dem unteren Vorsprung landete. Doch bevor er sich aufrappeln konnte, stieß Bruenor ihn mit einem Tritt vom Rand.

Der Zwerg nickte befriedigt und bewundernd über den Erfolg seines Plans. Es war ein Trick, den er sich merken wollte. Er klatschte in die Hände und eilte in den Schacht zurück, der leicht anstieg und in die höhergelegenen Tunnel mündete.

Auf dem oberen Vorsprung traten die Zwerge den Rückzug an. Es war nicht ihr Plan, in einem tödlichen Kampf mit den

Ungeheuern draußen aneinanderzugeraten, sondern diese in die Höhleneingänge zu locken. Da der Wunsch zu töten bei ihnen auch den kleinsten Funken Verstand auslöschte, tappten die dümmlichen Eindringlinge planmäßig bereitwillig in die Falle, da sie angesichts ihrer Überzahl davon ausgingen, daß sie die Zwerge in die Enge treiben könnten.

In vielen Tunneln ertönte bald das Klirren von Schwertern. Die Zwerge wichen weiter zurück und lockten die Ungeheuer hinter sich her. Dann wurde aus den Tiefen der Höhlen ein Horn geblasen. Auf dieses Signal hin rissen sich die Zwerge aus dem Kampf los und flüchteten eiligst in die Tunnel hinunter.

Die Goblins und Oger dachten, sie hätten ihre Feinde in die Flucht geschlagen, hielten kurz inne, um in Siegesgeschrei auszubrechen, und liefen den Zwergen hinterher.

Aber tief unten in den Tunneln wurden da auf einmal viele Hebel in Bewegung gesetzt. Die letzte Falle war zugeschnappt. Alle Tunnelleingänge brachen einfach zusammen.

Der Boden erbebt heftig unter dem Gewicht des sich lösenden Gesteins, als die ganze Bergwand krachend einstürzte.

Es überlebten nur jene Ungeheuer, die in der vordersten Reihe gestanden hatten. Und orientierungslos, von der Wucht des Einsturzes arg in Mitleidenschaft gezogen und von der Staubwolke benommen, wurden sie unverzüglich von den wartenden Zwergen niedergemacht.

Sogar die Menschen im weit entfernten Bryn Shander bekamen das Beben zu spüren, das die gewaltige Lawine auslöste. In Scharen strömten sie an die Nordmauer und beobachteten voller Entsetzen die aufsteigende Staubwolke, denn sie glaubten, daß die Zwerge umgekommen wären.

Aber Regis wußte es besser. Der Halbling beneidete die Zwerge, die jetzt sicher in ihren Tunneln begraben waren. In dem Augenblick, als er die Flammen von Caer-König gesehen hatte, hatte er gewußt, daß ihn das Warten auf seinen Freund aus Waldheim seine letzte Fluchtmöglichkeit gekostet hatte.

Jetzt beobachtete er hilflos und ohne Hoffnung, wie sich die schwarze Masse auf Bryn Shander zubewegte.

Sobald die Fischer auf dem Maer Dualdon und dem Rotwassersee begriffen, was sich ereignete, waren sie unverzüglich zu ihren Häfen zurückgekehrt. Abgesehen von den Fischern aus

Termalaine, die eine verlassene Stadt voranden, waren alle Familien in Sicherheit. Den Männern aus Termalaine blieb lediglich die Hoffnung, daß ihre Familien Bryn Shander oder eine andere Zuflucht gefunden hatten, denn als sie widerstrebend wieder in See stachen, sahen sie die nördliche Flanke von Kessells Armee auf ihre Stadt zu strömen, die dem Untergang geweiht war.

Targos, die zweitstärkste Stadt und neben Bryn Shander die einzige mit der Hoffnung, eine Zeitlang der großen Armee standzuhalten, schickte eine Einladung zu Termalaines Schiffen, sie sollten an ihren Anlegestellen festmachen. Und die Männer von Termalaine, die sich bald selbst zu den Obdachlosen zählen konnten, nahmen die Gastfreundschaft ihrer schlimmsten Feinde im Süden an. In der Tat schienen ihnen ihre Streitereien mit Kemps Leuten kleinlich und lächerlich angesichts des Unglücks, das sich in ihren Städten zugetragen hatte.

Weiter vorne waren die Goblgeneräle von Kessells Armee zuversichtlich, noch vor Einbruch der Nacht in Bryn Shander einfallen zu können. Sie gehorchten dem Plan ihres Anführers sklavisch. Der Großteil der Armee änderte daher auf einmal die Richtung, und statt nach Bryn Shander marschierte sie jetzt zu dem offenen Gelände, das sich zwischen der Hauptstadt und Targos erstreckte, so daß jeder Versuch der beiden mächtigen Städte, ihre Truppen zu vereinigen, unterbunden wurde.

Mehrere Goblinstämme hatten sich abgesondert und sich auf den Weg nach Termalaine gemacht, da sie vorhatten, an diesem Tag noch eine dritte Stadt zu plündern. Aber sie fanden sie verlassen vor und setzten diesmal nicht einmal die Gebäude in Brand. Einem Teil von Kessells Armee stand hier nämlich ein fertiges Lager zur Verfügung, in dem sie voller Behagen das Ende der bevorstehenden Belagerung abwarten konnten.

Wie zwei Riesenarme stießen Tausende von Ungeheuern von den Haupttruppen weg nach Süden vor. So groß war Kessells Armee, daß die Soldaten das Land zwischen Bryn Shander und Termalaine, das Meilen entfernt lag, bevölkern konnten und immer noch so viele übrig blieben, daß sie den Hügel, auf dem die Hauptstadt lag, dicht bedeckten.

Alles war so schnell vor sich gegangen, daß eine merkwür-

dige Ruhe eintrat, als die Goblins schließlich in ihrem hektischen Sturm innehielten. Nach einer kurzen Atempause voller Irritation spürte Regis, wie die Spannung wieder wuchs.

»Warum bringen sie es nicht einfach hinter sich?« fragte er die beiden Sprecher, die neben ihm standen.

Cassius und Glensater, die sich auf Kriegsführung besser verstanden, wußte genau, was los war.

»Sie haben keine Eile, kleiner Freund«, erklärte Cassius. »Die Zeit arbeitet für sie.«

Auf einmal verstand ihn Regis. Während der vielen Jahre, die er im dichter besiedelten Süden verbracht hatte, hatte er viele Geschichten gehört, in denen das Grauen und Entsetzen einer Belagerung anschaulich geschildert worden war.

Er sah wieder das Bild von Agorwal vor sich, der ihnen seinen letzten Gruß entbot, dann die offenkundige Zufriedenheit des Sprechers und seine Bereitschaft, tapfer und heldenhaft zu sterben. Regis verspürte keineswegs den Wunsch zu sterben, aber er konnte sich gut vorstellen, was ihm und den Menschen in Bryn Shander bevorstand.

Er ertappte sich dabei, daß er Agorwal zu beneiden begann.

# Cryshal-Tirith

Drizzt erreichte bald ein Gebiet, wo der Boden von der vorbeimarschierenden Armee arg zertrampelt worden war. Die Spuren überraschten den Dunklelfen keineswegs, denn die Rauchwolken hatten ihm bereits viel verraten. Die einzige, für ihn noch offene Frage war, ob eine der Städte überhaupt standgehalten hatte. Er ging weiter auf den Berg zu und fragte sich, ob er noch ein Zuhause hatte, zu dem er zurückkehren konnte.

Plötzlich nahm er die Anwesenheit eines übernatürlichen Wesens wahr, eine außerirdische Aura, die ihn merkwürdigerweise an seine Jugendzeit erinnerte. Er bückte sich und untersuchte noch einmal den Boden. Er fand frische Spuren von Trollen, aber auch andere, die nicht von einem sterblichen Lebewesen stammen konnten. Drizzt schaute sich nervös um, aber das einzige Geräusch um ihn war der klagende Wind, und die einzige Silhouette am Horizont waren die Gipfel von Kelvins Grabhügel vor ihm und der Grat der Welt weiter südlich. Drizzt blieb einige Minuten stehen und dachte über seine Wahrnehmung nach. Er versuchte, die Vertrautheit, die er dabei empfand, näher zu bestimmen.

Zögernd ging er weiter. Auf einmal hatte er die Quelle seiner Erinnerungen gefunden, und obwohl ihm die genauen Einzelheiten schleierhaft blieben, wußte er, wem er folgte.

Ein Tanar-Ri war ins Eiswindtal gekommen.

Kelvins Steinhügel war schon deutlich sichtbar, als Drizzt die Bande schließlich einholte. Sein Feingefühl für Kreaturen aus den unteren Ebenen, das aus den jahrhundertelangen Bündnissen mit ihnen in Menzoberranzan herrührte, verriet ihm, daß er sich dem Tanar-Ri näherte, noch bevor dieser ins Blickfeld kam.

Und dann sah er die Gestalten in der Ferne: ein halbes Dutzend Trolle marschierte in einer dichten Reihe, und in ihrer Mitte befand sich ein riesiges Ungeheuer, das sie noch überragte. Drizzt erkannte sofort, daß das kein kleiner Mane war, sondern ein bedeutender Tanar-Ri. Kessell mußte wirklich mächtig sein, wenn er dieses furchteinflößende Ungeheuer unter Kontrolle hatte!



Drizzt hielt einen vorsichtigen Abstand zu dem Trupp ein. Die Bande war jedoch auf ihr Ziel konzentriert, und seine Vorsicht war eigentlich unnötig. Aber Drizzt hatte nicht die Absicht, es darauf ankommen zu lassen, denn er hatte schon viele Male den Zorn solcher Tanar-Ri miterlebt. In den Städten der Dunkelelfen gehörten sie zum alltäglichen Bild – für ihn ein weiterer Beweis dafür, daß die Wege seines Volkes nichts für ihn waren.

Aber dann bewegte er sich doch näher heran, denn etwas anderes hatte seine Aufmerksamkeit erregt. Der Tanar-Ri hielt einen kleinen Gegenstand in der Hand, der eine so kraftvolle Magie ausstrahlte, daß der Dunkelelf sie selbst auf diese Entfernung deutlich spüren konnte. Doch wurde seine Ausstrahlung durch die des Tanar-Ri so abgeschwächt, daß sich Drizzt kein genaueres Urteil erlauben konnte, und er zog sich vorsichtig wieder zurück.

Die Lichter von unzähligen Lagerfeuern kamen in Sicht, als die Gruppe und in ihrem Schatten auch Drizzt den Berg erreichten. Die Goblins hatten Kundschafter in diese Gegend vorausgeschickt, und Drizzt erkannte, daß er nicht mehr weiter südlich gehen konnte. Er brach die Verfolgung ab und machte sich auf die Suche nach einem besseren Aussichtspunkt auf dem Berg.

Die beste Zeit für die empfindlichen Augen des Dunkelelfen waren Stunden der beginnenden Dämmerung vor Sonnenaufgang, und trotz seiner Erschöpfung war er entschlossen, bis dahin am richtigen Standort zu sein. Er bestieg den Berg und bahnte sich allmählich seinen Weg zu der südlichen Felswand hinauf.

Von dort sah er die Lagerfeuer, von denen Bryn Shander eingekreist wurde. Weiter im Osten glühte noch die Asche der Ruinen, die einst Caer-Konig und Caer-Dineval gewesen waren. Lautes, wildes Geschrei erscholl von Termalaine, und Drizzt wußte, daß die Stadt am Maer Dualdon dem Feind in die Hände gefallen war.

Und dann färbte die Vordämmerung den Nachthimmel blau, und jetzt wurde noch mehr sichtbar. Drizzt sah zuerst zum südlichen Ende des Zwergentals hinüber und stellte beruhigt fest, daß die gegenüberliegende Wand eingefallen war. Zumindest waren Bruenors Leute in Sicherheit, und Regis war bei ihnen, so vermutete er jedenfalls.

Aber der Anblick von Bryn Shander war weniger tröstlich. Drizzt hatte die Prahlereien des gefangenen Orks gehört und die Spuren dieser Armee und ihre Lagerfeuer gesehen, aber eine derart riesige Ansammlung hatte er sich nicht vorstellen können, wie sie sich ihm jetzt in dem heller werdenden Licht zeigte.

Der Anblick überwältigte ihn.

»Wie viele Goblinstämme hast du nur um dich geschart, Akar Kessell?« keuchte er. »Und wie viele Riesen bezeichnen dich als ihren Herrn?«

Er wußte, daß die Menschen in Bryn Shander nur so lange überleben würden, wie es Kessell gefiel. Sie konnten nicht die kleinste Hoffnung hegen, gegen diese Streitmacht standhalten zu können. Niedergeschlagen wandte er sich ab, um eine Höhle zu suchen, in der er sich ein wenig ausruhen konnte. Im Augenblick konnte er nichts ausrichten, und die Erschöpfung steigerte seine Hoffnungslosigkeit nur noch mehr und hielt ihn davon ab, zusammenhängend zu denken.

Als er die Felswand hinuntersteigen wollte, erregte eine plötzliche Betriebsamkeit auf dem fernen Gelände seine Aufmerksamkeit. Aus dieser Entfernung konnte er nicht mehr einzelne Personen ausmachen, und die Armee erschien ihm wie eine schwarze Masse, aber er wußte, daß der Tanar-Ri dort angekommen war. Er sah den dunkleren Schatten seiner verruchten Anwesenheit auf eine freie Stelle zugehen, die nur einige hundert Meter von den Toren von Bryn Shander entfernt war. Und er spürte die übernatürliche Aura der kraftvollen Magie, die er schon zuvor wahrgenommen hatte. Sie war wie das lebende Herz einer unbekannten Lebensform, das in den Klauenhänden des Tanar-Ri pulsierte.

Viele Goblins versammelten sich, um das Schauspiel zu beobachten, hielten jedoch einen gebührenden Abstand zu Kessells höchst unberechenbarem Hauptmann ein.

»Was ist denn los?« fragte Regis, der von der Zuschauermenge auf Bryn Shanders Mauer eingequetscht wurde. »Ein Tanar-Ri«, erklärte Cassius. »Ein großer.« »Damit werden unsere erbärmlichen Verteidigungsanlagen endgültig nur noch lächerlich!« rief Glensater. »Wie können wir hoffen, uns gegen einen solchen Feind zu behaupten?«

Der Tanar-Ri beugte sich tief und vollzog das Ritual, bei dem er den Zauber des Kristalls aufrufen wollte. Er stellte den Gesprungenen Kristall ins Gras, trat zurück und rief mit lauter Stimme die geheimnisvollen Worte eines uralten Zaubers. Und je heller der Himmel von der aufgehenden Sonne gefärbt wurde, um so lauter wurde seine Stimme.

»Ein gläserner Dolch?« fragte Regis, den der pulsierende Gegenstand verwirrte.

Dann erschien der erste Sonnenstrahl am Horizont. Der Kristall funkelte und rief das Licht zu sich, indem er seine Bahn zu sich lenkte und seine Energie einsog.

Wieder flackerte der Kristall auf. Die Schwingungen wurden stärker, je höher die Sonne in den östlichen Himmel aufstieg, nur um ihre Energie an das gierige Ebenbild Crenshinibons abzugeben.

Die Zuschauer auf der Mauer stöhnten entsetzt auf und fragten sich, ob Akar Kessell sogar Macht über die Sonne hatte. Nur Cassius hatte die Geistesgegenwart, die Kraft des Kristalls mit dem Sonnenlicht in Verbindung zu bringen.

Auf einmal begann der Kristall zu wachsen und dehnte sich aus, sobald die Pulsschläge ihren Höchststand erreicht hatten, und zog sich ein wenig zusammen, wenn sich die nächsten aufbauten. Alles um ihn herum blieb im Schatten, denn er verschlang gierig das ganze Sonnenlicht. Langsam, aber sicher wurde sein Umfang immer größer, und seine Spitze wuchs in den Himmel empor. Die Menschen auf der Mauer und die Ungeheuer auf dem Feld mußten von dem blendenden Licht von Cryshal-Tirith die Augen abwenden. Nur der Dunkelelf von seinem fernen Standort und der Tanar-Ri, der gegen solche Anblicke unempfindlich war, konnten sehen, wie ein weiteres Ebenbild von Crenshinibon, der dritte Turm Cryshal-Tirith entstand. Der Turm entließ die Sonne aus seiner Gewalt, als das Ritual vollendet war, und sofort wurde das ganze Gebiet in morgendliches Sonnenlicht getaucht.

Der Tanar-Ri brach über den erfolgreichen Verlauf seines Zaubers in lautes Jubelgeschrei aus und schritt stolz zum spiegelgleichen Eingang des neuen Turms. Die Trolle, Leibwächter des Zaubers, folgten ihm.

Die belagerten Bewohner von Bryn Shander und Targos sa-

hen voller Verwirrung mit einer Mischung aus Ehrfurcht, Anerkennung und Entsetzen auf das unglaubliche Gebäude. Sie konnten der unirdischen Schönheit Cryshal-Tiriths nicht widerstehen, aber sie verstanden auch, was sich aus dem Erscheinen des Turms ergab: Akar Kessell, der Herr über Goblins und Riesen, war gekommen.

Die gesamte Armee der Goblins und Orks fiel auf die Knie und stimmte einen Gesang an. »Kessell! Kessell!« hallte es über die Ebene und huldigte dem Zauberer mit einer fanatischen Ergebenheit, daß es den Menschen eiskalt den Rücken hinunterlief.

Auch Drizzt war über den Einfluß, den der Zauberer auf die sonst unabhängigen Goblinstämme hatte, und den Grad ihrer Ergebenheit entmutigt. In diesem Augenblick kam der Dunkelelf zu dem Ergebnis, daß die einzige Überlebenschance für das Volk von Zehn-Städte im Tod von Akar Kessell lag. Noch bevor er sich andere Möglichkeiten überlegt hatte, wußte er, daß er versuchen würde, an den Zauberer heranzukommen. Aber jetzt mußte er sich erst einmal ausruhen. Er fand etwas weiter von der Bergwand entfernt eine Höhle und gab sich seiner Erschöpfung hin.

Auch Cassius war müde. Der Sprecher hatte die ganze Nacht in der Kühle auf der Mauer verbracht und das Lager beobachtet, um herauszufinden, in welchem Grad die ursprüngliche Feindschaft zwischen den aufsässigen Stämmen noch vorhanden war. Ihm waren zwar geringfügige Unstimmigkeiten und gegenseitige Beschimpfungen aufgefallen, aber nichts Außergewöhnliches, das Hoffnungen wecken konnte, daß die Armee während der Belagerung schon bald in sich zerfallen würde. Es war ihm unbegreiflich, wie der Zauberer eine solche unglaubliche Vereinigung zwischen den Erzfeinden hatte erreichen können. Das Auftauchen des Tanar-Ri und die Entstehung von Cryshal-Tirith hatten ihm Kessells unglaubliche Macht gezeigt, und sehr schnell hatte er die gleichen Schlüsse gezogen wie der Dunkelelf.

Aber trotz aller Einwände von Regis und Glensater, die sich um seine Gesundheit sorgten, zog sich der Sprecher aus Bryn Shander nicht wie Drizzt zum Schlafen zurück, nachdem wieder Ruhe eingekehrt war. Auf seinen Schultern trug Cassius die

Verantwortung für einige tausend verängstigte Menschen, die innerhalb der Mauern seiner Stadt lagerten. Für ihn konnte es keine Ruhe geben. Er brauchte mehr Informationen. Er mußte eine schwache Stelle in dem offenbar undurchdringlichen Panzer des Zauberers finden.

Und so hielt der Sprecher unermüdlich und geduldig den ersten langen, ereignislosen Tag der Belagerung Wache, registrierte die Grenzen, die die Goblinstämme untereinander festlegten, und den hierarchischen Aufbau, der durch den Abstand jeder Gruppe von Cryshal-Tirith, dem Mittelpunkt des Lagers, ersichtlich wurde.

Im Osten lagen die Schiffe aus Caer-König und Caer-Dineval an den Anlegestellen der verschlossenen Stadt Osthafen. Mehrere Mannschaften waren an Land gegangen, um Vorräte zu beschaffen, aber die meisten Fischer blieben auf den Schiffen, da sie sich unsicher waren, wie weit Kessells schwarzer Arm in den Osten reichte.

Jensin Brent und sein Kollege aus Caer-König waren Herr der augenblicklichen Lage auf dem Deck der *Nebelsucher*, des Flaggschiffs von Caer-Dineval. Die Streitigkeiten zwischen den beiden Städten waren – zumindest vorübergehend – beiseite gelegt worden, und auf allen Schiffen auf dem Lac Dinneshere waren Zusicherungen über beständige Freundschaft zu hören. Beide Sprecher waren übereingekommen, den See noch nicht zu verlassen und zu fliehen, denn sie hatten erkannt, daß sie nirgendwohin gehen konnten. Alle zehn Städte wurden von Kessell bedroht, und Luskan war vierhundert Meilen entfernt und nur auf dem Weg durch Kessells Armee zu erreichen. Sie waren außerdem für solch eine Flucht schlecht ausgerüstet, denn sie konnten nicht hoffen, vor dem Einsetzen des ersten Schnees die Stadt zu erreichen.

Die Fischer, die an Land gegangen waren, kehrten bald mit der erfreulichen Nachricht zu den Anlegestellen zurück, daß Osthafen noch nicht von der Finsternis heimgesucht worden war. Noch mehr Mannschaften wurden an Land geschickt, um Nahrungsmittel und Decken einzusammeln, aber Jensin Brent ging vorsichtig vor und hielt es für klüger, den größten Teil der Flüchtlinge auf dem See außerhalb von Kessells Reichweite zu halten.

Kurze Zeit später trafen noch verheißungsvollere Nachrichten ein.

»Signale vom Rotwassersee, Sprecher Brent!« rief die Wache vom Ausguck der *Nebelsucher*. »Die Bewohner von Gutanger und Dougans Bucht sind unversehrt.« Er hielt seinen Nachrichtenübermittler hoch. Dieses gläserne Instrument, das in Termalaine hergestellt worden war, bündelte das Licht der Sonne und diente zum Nachrichtenaustausch zwischen den Seen mit Hilfe komplizierter, aber begrenzter Signale. »Meine Anfragen werden beantwortet!«

»Wo sind sie jetzt?« fragte Brent aufgeregt.

»Am östlichen Ufer«, erklärte der Matrose. »Sie haben ihre Städte verlassen, weil sie diese für nicht zu verteidigen hielten. Die Ungeheuer sind zwar noch nicht aufgetaucht, aber die Sprecher sind überzeugt, daß sie auf der anderen Seite des Sees sicherer aufgehoben sind, bis die Eindringlinge wieder verschwunden sind.«

»Halt die Verbindung aufrecht!« befahl Brent. »Und gib mir Bescheid, sobald du weitere Botschaften erhalten hast!«

»Bis die Eindringlinge wieder verschwunden sind?« wiederholte Schermont, der sich neben Jensein Brent stellte, voller Unglauben.

»Eine aus der Hoffnung geborene, törichte Einschätzung der Lage, das stimmt schon«, sagte Brent. »Aber ich bin erleichtert, daß unsere Vettern im Süden noch am Leben sind!«

»Gehen wir zu ihnen? Bringen wir unsere Streitmächte zusammen?«

»Noch nicht«, antwortete Brent. »Ich befürchte, daß wir auf dem offenen Gelände zwischen den Seen zu verwundbar sind. Wir müssen noch mehr Informationen einholen, bevor wir wirkungsvolle Maßnahmen ergreifen können. Laß uns die Verbindung zwischen den beiden Seen aufrechterhalten. Suche Freiwillige, die Botschaften nach Rotwasser bringen.«

»Sie werden sofort weggeschickt«, stimmte Schermont zu, während er von dannen eilte.

Brent nickte und sah über den See zurück auf die schmale Rauchfahne über seiner Heimatstadt. »Mehr Informationen«, murmelte er zu sich.

Später am Tage machten sich andere Freiwillige auf den Weg

in den gefährdeten Westen, um die Lager in der Hauptstadt auszukundschaften.

Brent und Schermont hatten eine meisterhafte Arbeit vollbracht, die Panik zu beschwichtigen, aber trotz der hervorragenden Organisierung hatte der erste Schock durch die so plötzliche und vernichtende Invasion die meisten Überlebenden aus Caer-Konig und Caer-Dineval in einen Zustand völliger Verzweiflung geworfen. Jensein Brent bildete die rühmliche Ausnahme. Der Sprecher von Caer-Dineval war ein mutiger Krieger, der erst aufgeben würde, wenn der letzte Atemzug seinen Körper verlassen hatte. Er fuhr mit seinem stolzen Flaggschiff zu den anderen Anlegestellen und munterte die Fischer mit seinen Rufen nach Rache an Akar Kessell auf.

Jetzt wartete er auf der *Nebelsucher* auf die entscheidenden Nachrichten aus dem Westen. Am Nachmittag hörte er schließlich den Ruf, den er sich sehnlichst gewünscht hatte.

»Sie steht!« schrie der Matrose überschwenglich vom Ausguck, als das Nachrichtensignal aufblitzte. »Bryn Shander steht!«

Plötzlich gewann Brents Optimismus an Überzeugungskraft. Der erbärmliche Haufen heimatloser Opfer nahm eine wütende Haltung an und schrie nach Rache. Noch mehr Boten wurden unverzüglich zum Rotwassersee geschickt, um die Neuigkeit, daß Kessell noch nicht vollständig gesiegt hatte, zu übermitteln.

Auf beiden Seen begann jetzt die Verteilung von Kriegern und Bürgern auf die Schiffe, wobei Frauen und Kinder auf die schwereren und weniger beweglichen Schiffe überwechselten, und die Krieger die schnellsten Schiffe übernahmen. Die Schiffe, die als Kriegsschiffe vorgesehen waren, wurden daraufhin zu den äußeren Anlegestellen gebracht, wo sie schnell in See stechen konnten. Die Segel wurden in Vorbereitung auf die wilde Fahrt überprüft und klargemacht, die diese mutigen Mannschaften in den Krieg führen würde.

Oder wie Jensein Brent es in seiner hitzigen Erklärung ausdrückte: »Die Fahrt, die unsere mutigen Mannschaften zum Sieg führt!«

Regis hatte sich wieder zu Cassius auf die Mauer gesellt, nachdem das Nachrichtensignal am südwestlichen Ufer von Lac Dinneshere gesichtet worden war. Der Halbling hatte fast

die ganze Nacht und den ganzen Tag geschlafen, da er meinte, er könne am besten gleich bei seiner Lieblingsbeschäftigung sterben. Er erwartete also, daß sein Schlaf ewig anhalten würde, und war überrascht, als er wieder aufwachte.

Cassius hatte inzwischen die Dinge ein wenig anders gesehen. Er hatte eine lange Liste über mögliche Zusammenbrüche in Akar Kessells zusammengewürfelter Armee zusammengestellt: Orks schikanierten Goblins, und Riesen wiederum schikanierten Orks und Goblins. Wenn er nur einen Weg fände, die Belagerung so lange durchzuhalten, bis der offenkundige Haß zwischen den einzelnen Rassen seinen Tribut forderte...

Das Signal vom Lac Dinneshere und spätere Berichte über ähnliche Lichtsignale von der anderen Seite des Rotwassersees hatten dem Sprecher wieder Hoffnung gegeben, daß sich die Belagerung auflösen und Zehn-Städte überleben könnte.

Aber dann hatte es den aufsehererregenden Auftritt des Zauberers gegeben, und Cassius' Hoffnungen hatten sich wieder zerschlagen. Akar Kessells Erscheinen begann mit einem pulsierenden, roten Licht, das innerhalb der glasartigen Mauer am Fuß von Cryshal-Tirith kreiste. Dann leuchtete ein zweites pulsierendes, blaues Licht oben am Turm auf und drehte sich in die entgegengesetzte Richtung. Langsam bewegten sich die Lichter kreisend zur Mitte des Turms hin, gingen in einen Grün-ton über, als sie miteinander verschmolzen, trennten sich wieder und setzten ihren Weg fort. Alle, die dieses unwiderstehliche Schauspiel sehen konnten, zuckten verängstigt zusammen. Sie waren zwar unsicher, was als nächstes passieren würde, begriffen aber, daß sich eine gewaltige Kraft entfaltete.

Die kreisenden Lichter beschleunigten ihre Geschwindigkeit, und mit ihrem Tempo nahm ihre Stärke zu. Bald war der gesamte Fuß des Turms von einem grünen Nebelring umgeben, der so hell war, daß die Zuschauer die Augen abwenden mußten. Aus diesem Nebel traten zwei entsetzliche Trolle heraus, die zwei verzierte Spiegel trugen.

Die Lichter verlangsamten ihre Bewegungen und hielten schließlich inne.

Der bloße Anblick der abscheulichen Trolle erfüllte die Menschen von Bryn Shander mit Ekel, aber neugierig wie sie waren, wandte sich keiner ab. Die Ungeheuer gingen direkt zum



Fuß des Stadthügels und stellten sich so hin, daß sie sich ansahen. Dabei richteten sie ihre Spiegel schräg auf den anderen zu, wobei sie darauf achteten, daß sich in ihnen noch Cryshal-Tirith zeigte.

Zwei Lichtstrahlen zuckten blitzschnell vom Turm zu den Spiegeln hinüber, schlugen dort ein und verbanden sich auf halbem Weg zwischen den Trollen. Ein plötzlicher Impuls vom Turm, einem Blitz gleich, hüllte den Platz zwischen den Ungeheuern in Rauch, und als der Rauch abzog, war anstelle der verbundenen Lichtstrahlen die dünne, gekrümmte Gestalt eines Mannes in roter Seidenrobe zu sehen.

Wieder fielen die Goblins auf die Knie und vergruben ihre Gesichter im Sand. Akar Kessell war gekommen.

Er sah zu Cassius hinüber, und seine dünnen Lippen verzogen sich zu einem anmaßenden Lächeln. »Ich grüße dich, Sprecher aus Bryn Shander!« kicherte er. »Willkommen in meiner schönen Stadt!« Jetzt lachte er ironisch.

Cassius hegte keinen Zweifel, daß der Zauberer ihn bewußt gemeint hatte, aber er konnte sich nicht erinnern, diesen Mann schon einmal gesehen zu haben, und es war ihm unverständlich, wie er wiedererkannt worden war. Er sah Regis und Glensater fragend an, aber beide zuckten nur die Schultern.

»Ja, ich kenne dich, Cassius«, fuhr Kessell fort. »Und auch dich begrüße ich, guter Sprecher Glensater. Ich hätte mir denken sollen, daß du hier bist. Das Volk von Osthafen war stets bereit, sich einer Sache anzuschließen, gleichgültig, wie hoffnungslos sie ist!«

Jetzt war Glensater an der Reihe, seine Gefährten sprachlos anzusehen. Aber wieder konnte keiner mit einer Erklärung aufwarten.

»Du kennst uns«, sagte Cassius zu der Gestalt, »doch du bist uns unbekannt. Es sieht so aus, als ob du uns gegenüber einen Vorteil hast.«

»Einen?« erhob der Zauberer Einspruch. »Ich habe jeden Vorteil, törichter Mann!« Und wieder lachte er. »Du kennst mich – oder zumindest Glensater.«

Als Antwort auf Cassius' fragenden Blick zuckte der Sprecher aus Osthafen wieder die Achseln. Die Geste schien Kessell zu verärgern.

»Ich habe einige Monate in Osthafen verbracht«, keifte der Zauberer, »in der Verkleidung eines Zauberlehrlings aus Luskan! Klug, findet ihr nicht auch?«

»Erinnerst du dich an ihn?« fragte Cassius Glensater leise. »Es könnte von Bedeutung sein.«

»Möglich, daß er in Osthafen gelebt hat«, gab Glensater im gleichen Flüsterton zurück. »Aber seit mehreren Jahren ist keine Gruppe vom Hauptturm mehr in meine Stadt gekommen. Wir sind eine offene Stadt, und tagtäglich treffen mit jeder vorbeiziehenden Handelskarawane viele Fremde ein. Um die Wahrheit zu sagen, Cassius, ich kann mich an diesen Mann nicht erinnern.«

Kessell war außer sich. Ungeduldig stampfte er mit den Füßen auf. »Vielleicht wird sich meine Rückkehr nach Zehn-Städte als denkwürdiger erweisen, ihr Narren!« keifte er. Zur Betonung einer wichtigtuerischen Ankündigung streckte er die Arme aus. »Schaut auf zu Akar Kessell, dem Tyrannen vom Eiswindtal!« kreischte er. »Bewohner von Zehn-Städte, euer Meister ist gekommen!«

»Deine Worte sind ein wenig verfrüht...«, begann Cassius, aber Kessell unterbrach ihn mit einem zornigen Schrei.

»Unterbrich mich niemals!« wies ihn der Zauberer zurecht. Seine Halsschlagader spannte sich an und quoll hervor, und sein Gesicht lief blutrot an.

Als Cassius ungläubig schwieg, schien Kessell seine Fassung zum Teil wiederzugewinnen. »Du wirst es noch lernen, stolzer Cassius«, drohte er ihm an. »Du wirst es noch lernen!«

Er drehte sich zu seinem Turm um und sagte ein einziges Wort. Einen Moment lang färbte sich der Turm schwarz, als weigerte er sich, die Spiegelungen des Sonnenlichts freizugeben. Dann begann er tief in seinem Innern von einem Licht zu funkeln, das eher ein Eigenleben zu führen schien, als eine Reflexion der Sonne zu sein. Mit jeder Sekunde, die verstrich, verschoben sich die dunklen Schatten weiter, und das Licht begann, sich an den seltsamen Mauern kreisend nach oben zu bewegen.

»Schaut auf zu Akar Kessell!« verkündete der Zauberer, der immer noch einen finsternen Gesichtsausdruck trug. »Seht auf Crenshinibons Pracht, und gebt eure Hoffnung auf!«

Immer mehr Lichter begannen in den Mauern des Turms aufzublitzen, bewegten sich willkürlich nach oben und nach unten und wirbelten in einem rasenden Tanz um das Gebäude herum, der nach Erlösung schrie. Allmählich arbeiteten sie sich bis zu dem Spitzturm hoch, und dieser begann zu flackern, als würde er brennen, und leuchtete in allen Regenbogenfarben, bis seine weiße Flamme mit der Helligkeit der Sonne wetteiferte.

Kessell schrie auf, als wäre er in Ekstase.

Das Feuer wurde freigelassen.

Es schoß in einer dünnen, glühenden Spur nordwärts auf die glücklose Stadt Targos zu. Viele Zuschauer säumten die hohe Stadtmauer von Targos, obwohl der Turm viel weiter von ihnen entfernt lag als von Bryn Shander und auf der weiten Ebene lediglich als leuchtender Punkt erkennbar war. Sie hatten keine Vorstellung, was in der Nähe der Hauptstadt vor sich ging, aber sie erkannten plötzlich einen Feuerstrahl, der auf sie zukam.

Aber da war es schon zu spät.

Akar Kessells Zorn ergoß sich über die stolze Stadt und richtete ungeheure Verwüstung an. Reihenweise schossen vernichtende Flammen empor. Den Menschen, die von ihnen erfaßt wurden, blieb nicht einmal die Zeit, einen Schrei auszustoßen, bevor sie umkamen. Aber die überlebenden Frauen, Kinder und die von der Tundra abgehärteten Männer, die dem Tod mehr als tausendmal ins Auge gesehen hatten, schrien auf. Und ihre Klagerufe wurden über den ruhigen See nach Waldheim und Bremen getragen, zu den jubelnden Goblins in Termalaine und hinunter in die Ebene zu den entsetzten Zeugen in Bryn Shander.

Kessell bewegte eine Hand, worauf das Feuer leicht seine Richtung änderte und sich die Zerstörung auf ganz Targos ausbreitete. In der Stadt brannte bald jedes größere Gebäude, und Hunderte von Menschen lagen tot auf den Straßen oder rangen in dem dichten Rauch vergeblich nach Atem.

Kessell ergötzte sich an diesem Anblick.

Aber plötzlich liefen ihm kalte Schauer den Rücken hinunter. Und der Turm schien zu wanken. Der Zauberer umklammerte das Relikt, das er in den Falten seiner Robe trug. Er erkannte, daß er die Grenzen von Crenshinibons Kraft überschritten hatte.

Im Grat der Welt fiel Kessells erster Turm in Schutt und Asche. Und weit draußen in der offenen Tundra geschah das gleiche mit dem zweiten Turm. Der Gesprungene Kristall zog seine Grenzen enger und zerstörte seine Ebenbilder, die an seiner Kraft zehrten.

Auch Kessell war von der Anstrengung erschöpft. Die Lichter seines letzten Turms bewegten sich ruhiger und erstarben dann. Der Feuerstrahl flackerte auf und erlosch.

Aber er hatte seine Aufgabe längst erfüllt.

Zu Beginn der Invasion hatten Kemp und die anderen stolzen Führer von Targos ihrem Volk versprochen, die Stadt zu halten, bis der letzte Mann gefallen wäre, aber selbst der dickköpfige Sprecher mußte jetzt einsehen, daß ihnen nur noch die Flucht blieb. Glücklicherweise lag der Stadtkern, der die volle Wucht von Kessells Angriff abbekommen hatte, auf einer Erhöhung mit Blick auf die geschützte Bucht. Die Schiffe waren unversehrt geblieben. Die heimatlosen Fischer von Termalaine waren bereits an den Anlegestellen, da sie bei ihrer Ankunft in Targos auf ihren Schiffen geblieben waren. Sobald sie das unglaubliche Ausmaß der Zerstörung erkannten, der die Stadt anheimfiel, begannen sie mit den Vorbereitungen zur Aufnahme des Flüchtlingsstrom. Die meisten Schiffe der beiden Städte fuhren wenige Minuten, nachdem der Angriff erfolgt war, ab und versuchten verzweifelt, ihre empfindlichen Segel vor den Funken, die der Wind herübertrieb, zu schützen. Einige wenige Schiffe trotzten der Verwüstung und blieben zurück, um die letzten verspäteten Flüchtlinge an Bord zu nehmen.

Die Menschen auf Bryn Shanders Mauer weinten, als sie die unaufhörlichen Schreie der Sterbenden hörten. Doch Cassius, der völlig in Anspruch genommen war, die offenkundige Schwäche zu verstehen, die Kessell gerade verraten hatte, hatte keine Zeit für Tränen. Das Leid der Bewohner von Termalaine ging ihm genauso nahe wie allen anderen, aber er war nicht willens, diesem wahnsinnigen Kessell einen Hinweis auf seine eigene Schwäche zu liefern, und daher zeigte sich auf seinem Gesicht weder Leid noch Betroffenheit, sondern Unnachgiebigkeit und Entrüstung.

Kessell lachte ihn heimtückisch an. »Schmoll doch nicht, armer Cassius«, verhöhnte er ihn, »das ist unschicklich.«

»Du bist ein Hund«, gab Glensater zurück. »Und widerpenstige Hunde gehören geschlagen!«

Cassius hielt seinen Kollegen mit ausgestreckter Hand auf. »Beruhige dich, mein Freund«, flüsterte er ihm zu. »Kessell will sich doch nur an unserer Panik weiden. Laß ihn ruhig reden – er verrät uns mehr, als er glaubt.«

»Armer Cassius«, wiederholte Kessell ironisch. Doch plötzlich verzerrte sich sein Gesicht vor Zorn. Cassius registrierte den jähen Wandel interessiert und ordnete diese Beobachtung zu den Informationen, die er bereits gesammelt hatte.

»Merkt euch gut, was ihr gerade gesehen habt, Volk von Bryn Shander!« höhnte Kessell. »Verneigt euch vor eurem Meister, oder euch wird das gleiche Schicksal ereilen! Und hinter euch liegt kein See! Ihr habt keine Möglichkeit zur Flucht!«

Wieder lachte er schallend und musterte den Stadthügel von allen Seiten, als suche er etwas. »Was werdet ihr dann wohl tun?« kicherte er. »Ihr habt keinen See! Hör mir gut zu, Cassius, was ich dir zu sagen habe. Morgen wirst du einen Boten zu mir schicken, einen Boten, der mir die Nachricht über eure bedingungslose Kapitulation übermittelt! Und falls dein Stolz dir dabei im Wege steht, dann denke an die Schreie der Sterbenden in Targos! Sieh zu der Stadt am Maer Dualdon hinüber, mitleidiger Cassius, wenn du grübelst, was du tun sollst. Die Feuer werden erst beim Morgengrauen erloschen sein!«

Im selben Augenblick eilte ein Kurier zu dem Sprecher. »Es wurden viele Schiffe gesichtet, die unter den Rauchschwaden aus Targos hinausgefahren sind. Wir haben bereits Nachrichtensignale von den Flüchtlingen empfangen.«

»Und was ist mit Kemp?« fragte Cassius gespannt.

»Er lebt«, antwortete der Kurier. »Und er hat Rache geschworen.«

Cassius atmete erleichtert auf. Zwar mochte er seinen Kollegen aus Targos nicht besonders, aber er wußte, daß dieser kampferfahrene Sprecher eine wertvolle Kraft für die Sache von Zehn-Städte sein würde, bevor alles vorbei war.

Kessell hörte die Unterhaltung und knurrte verächtlich. »Und wohin werden sie fahren?« fragte er Cassius.

Der Sprecher, der beständig und aufmerksam seinen unberechenbaren und unausgeglichenen Gegner studierte,

schwieg, und Kessell antwortete für ihn.

»Nach Bremen? Aber das können sie nicht!« Er schnalzte mit den Fingern, und auf dieses Zeichen hin setzte sich eine Goblingruppe, die offenbar auf diese Anweisung gewartet hatte, an der westlichsten Stelle des Lagers unverzüglich in Bewegung und marschierte Richtung Westen.

Nach Bremen.

»Verstehst du? Bremen wird fallen, bevor die Nacht zu Ende geht, und dann wird eine weitere Flotte auf diesem kostbaren See Zuflucht suchen. Das Spiel wird sich in der Stadt im Wald mit den gleichen Folgen wiederholen. Aber welchen Schutz werden die Seen diesen Menschen bieten, wenn der unbarmherzige Winter hereinbricht?« rief er. »Wie schnell werden ihre Schiffe vor mir wegsegeln können, wenn das Wasser um sie herum zugefroren ist?«

Wieder lachte er, aber diesmal noch drohender, gefährlicher. »Welchen Schutz hat einer von euch vor Akar Kessell?«

Cassius und der Zauberer sahen sich unentwegt mit unnachgiebigem Blick an. Der Zauberer formte die Worte kaum mit den Lippen, aber Cassius hörte ihn deutlich wiederholen: »Welchen Schutz?«

Draußen auf dem Maer Dualdon kämpfte Kemp mit seiner Enttäuschung und seinem Zorn, als er seine Stadt in Flammen aufgehen sah. Rußgeschwärzte Gesichter starrten entsetzt und ungläubig auf die brennenden Ruinen zurück. Alle weigerten sich, die Wirklichkeit anzuerkennen, und weinten offen um den Verlust ihrer Freunde und Verwandten.

Aber wie Cassius setzte Kemp seine Verzweiflung in Zorn und Entschlossenheit zum Handeln um. Sobald er von der Goblintruppe erfuhr, die auf dem Weg nach Bremen war, entsandte er sein schnellstes Schiff, um die Bevölkerung der fernen Stadt zu warnen und sie von den Ereignissen am See zu informieren. Dann schickte er ein zweites Schiff nach Waldheim mit der Bitte um Nahrung und Verbandzeug und bat um Erlaubnis, dort anlegen zu dürfen.

Trotz ihrer Unterschiede waren sich die Sprecher der zehn Städte in vielem sehr ähnlich. Wie Agorwal, der glücklich gewesen war, zum Wohl der Menschen alles zu opfern, und Jensen Brent, der sich weigerte, der Verzweiflung nachzugeben,

machte sich Kemp aus Targos daran, sein Volk zu einem Vergeltungsschlag aufzumuntern. Er wußte zwar noch nicht, wie er vorgehen würde, aber er wußte, daß in diesem Krieg des Zauberers noch nicht das letzte Wort gesprochen war.

Und oben auf der Mauer von Bryn Shander dachte Cassius genauso.

# Errtu

Drizzt kroch aus seinem Versteck heraus, als das letzte Licht der untergehenden Sonne erstarb. Er suchte den südlichen Horizont ab und zuckte bestürzt zusammen. Er hatte den Schlaf bitter nötig gehabt, aber dennoch verspürte er Gewissensbisse bei dem Anblick der brennenden Stadt Targos, als hätte er eine Pflicht vernachlässigt, weil er nicht unmittelbarer Zeuge des Leidens von Kessells hilflosen Opfern gewesen war.

Aber sogar in den Stunden jener Trance, den die Elfen als Schlaf bezeichnen, war der Dunkelelf nicht müßig gewesen.

Er war auf der Suche nach einer bestimmten Empfindung in die Unterwelt seiner weit zurückreichenden Erinnerungen gereist und hatte nach der Aura des mächtigen Geistes, den er einst gekannt hatte, gesucht. Obwohl er an den Tanar-Ri, dem er in der Nacht zuvor gefolgt war, nicht dicht genug herangekommen war, um ihn deutlich sehen zu können, hatte diese Kreatur etwas Vertrautes gehabt, das seine ältesten Erinnerungen wachgerufen hatte. Eine durchdringende, widernatürliche Ausstrahlung umgab Kreaturen aus den unteren Ebenen, wenn sie auf der materiellen Welt verweilten, eine Aura, die die Dunkelelfen mehr als jede andere Rasse zu verstehen und wiederzuerkennen gelernt hatten. Nicht nur diese Art von Tanar-Ri kannte Drizzt, sondern den Tanar-Ri selbst. Er hatte seinem Volk in Menzoberranzan viele Jahre lang gedient.

»Errtu«, flüsterte er während seiner Suche in seinen Träumen.

Drizzt kannte jetzt den Namen des Tanar-Ri. Und der würde seinem Ruf folgen.

Die Suche nach einem geeigneten Platz, von dem aus er den Tanar-Ri rufen konnte, nahm Drizzt mehr als eine Stunde in Anspruch, und er verbrachte einige weitere Stunden damit, das Gelände vorzubereiten. Seine Absicht war, Errtu so vieler Vorteile – insbesondere seiner Größe und seiner Flugfähigkeit – wie möglich zu berauben, auch wenn er aufrichtig hoffte, daß ihr Treffen nicht in einen Kampf ausarten würde. Personen, die den Dunkelelfen kannten, hielten ihn für wagemutig, zuweilen sogar für leichtsinnig, aber das bezog sich auf sterbliche Gegner, die er durch den stechenden Schmerz seiner surrenden



Klingen in Schach halten konnte. Bei einem Tanar-Ri, insbesondere einem von Errtus Größe und Kraft, war es etwas ganz anderes. Viele Male hatte Drizzt in seiner Jugend den Zorn dieser Ungeheuer miterlebt. Er hatte Gebäude gesehen, die umgeworfen worden waren, soliden Stein, der von ihren riesigen Klauenhänden herausgerissen wurde. Er hatte starke menschliche Krieger gesehen, die mit Hieben auf solch ein Ungeheuer eingeschlagen hatten, die einen Oger getötet hätten, nur um im Sterben entsetzt feststellen zu müssen, daß ihre Waffen gegen ein solches Wesen von den unteren Ebenen nichts ausrichten konnten.

Sein eigenes Volk hatte mit Tanar-Ri gewöhnlich mehr Glück. Es wurde von ihnen sogar in gewissem Sinn geachtet. Tanar-Ri verbündeten sich oft mit Dunkelfelfen zu festen Bedingungen und dienten ihnen zuweilen sogar vorbehaltlos, denn angesichts der mächtigen Waffen und der Magie, über die die Dunkelfelfen verfügten, waren sie vorsichtig. Aber das war in der Unterwelt, wo die seltsame Ausstrahlung, die von dem einzigartigen Gestein ausging, für die Metalle ein Segen war, die von elfischen Handwerkern zu Waffen mit geheimnisvollen und magischen Eigenschaften geschmiedet wurden. Drizzt hatte keine einzige Waffe aus seiner Heimat, denn ihre seltsame Magie konnte dem Tageslicht nicht widerstehen. Nachdem er an die Oberfläche gelangt war, hatte er sie sehr sorgfältig vor der Sonne geschützt, aber trotzdem waren sie kurze Zeit später nutzlos geworden. Er bezweifelte, daß die Waffen, die er jetzt bei sich trug, Errtu überhaupt schaden konnten. Und selbst wenn es ihm gelänge, dann konnten Tanar-Ri, die sich wie Errtu nicht auf heimatlichem Boden befanden, nicht völlig vernichtet werden. Wenn es zu einem Kampf käme, konnte Drizzt nur hoffen, die Kreatur für hundert Jahre von der materiellen Ebene zu verbannen.

Aber er hatte nicht vor zu kämpfen.

Doch mußte er etwas gegen den Zauberer unternehmen, der die Städte bedrohte. Sein Ziel war vor allem, Wissen zu erlangen, das ihm eine Schwäche des Zauberers offenbarte, und seine Vorgehensweise war Täuschung und Verkleidung. Er hoffte, daß Errtu sich so weit an Dunkelfelfen erinnerte, daß ihm seine Geschichte glaubwürdig erschien, doch nicht zu sehr, um

die fadenscheinigen Lügen, die sie zusammenhielten, zu durchschauen.

Der Platz, den er für das Treffen ausgesucht hatte, war ein geschütztes Tal einige Meter von der Bergwand entfernt. Ein spitzes Dach aus zusammenlaufenden Wänden machte eine Hälfte des Tals aus, während die andere Hälfte unter freiem Himmel lag; das ganze Gelände war an der Bergseite hinter hohen Wänden zurückgesetzt und war außer Sicht von Cryshal-Tirith. Schließlich schnitzte Drizzt mit einem Dolch Schutzrunen in die Wände und in den Boden vor dem Platz, wo er sitzen würde. Seine Erinnerung an diese magischen Symbole war nur noch verschwommen, und er wußte, daß ihre Ausführung alles andere als vollkommen war. Doch wußte er auch, daß er jeden möglichen Schutz, den sie ihm geben konnten, nötig hatte, falls Errtu sich gegen ihn richtete.

Als er fertig war, setzte er sich in dem überdachten Teil hinter den geschützten Bereich und holte die Statuette aus seinem Beutel hervor. Mit Guenhwyvar wollte er die Schutzrunen prüfen.

Die große Katze reagierte sofort auf die Aufforderung. Sie erschien auf der anderen Seite des geschützten Platzes, und mit ihren scharfen Augen durchsuchte sie die Umgebung nach möglichen Gefahren. Nach ergebnisloser Suche warf sie Drizzt einen fragenden Blick zu.

»Komm zu mir!« rief Drizzt und winkte ihr mit der Hand zu. Die Katze gehorchte, hielt dann aber abrupt inne, als wäre sie gegen eine Wand gelaufen. Angesichts dieses Beweises, daß in seinen Runen eine gewisse Kraft ruhte, seufzte Drizzt erleichtert auf. Seine Zuversicht stärkte sich beträchtlich, obwohl ihm bewußt war, daß Errtu die Kraft der Runen bis an ihre absoluten Grenzen strapazieren würde – und wahrscheinlich darüber hinaus.

Guenhwyvar ließ den Kopf hängen und versuchte zu verstehen, was ihn aufgehalten hatte. Der Widerstand war nicht sehr stark gewesen, aber die unterschiedlichen Signale seines Herrn, der ihn zu sich rief, aber gleichzeitig abzuwehren schien, verwirrten ihn. Er zog in Erwägung, seine Kräfte zu sammeln und direkt durch die schwache Schutzwand zu laufen, aber sein Herr schien erfreut zu sein, daß er am Näherkommen gehindert

worden war. Also nahm die Katze dort Platz, wo sie stehen-geblieben war, und wartete ab.

Drizzt begutachtete eifrig die Umgebung, um einen optimalen Standort für Guenhwyvar zu finden, von dem er hervorspringen und den Tanar-Ri überraschen konnte. Ein tiefer Vorsprung an einer der hohen Wände neben dem überdachten Teil schien das beste Versteck abzugeben. Er forderte die Katze durch einen Wink auf, in Stellung zu gehen, und wies sie an, erst auf sein Zeichen anzugreifen. Dann lehnte er sich zurück und versuchte sich zu entspannen und sich auf seine letzten geistigen Vorbereitungen zu konzentrieren, bevor er den Tanar-Ri rufen wollte.

Weit entfernt kauerte Errtu im magischen Turm in einer schattigen Ecke von Kessells Haremszimmer und hielt angespannte Wacht über den bösen Zauberer, der mit seinen unbeseelten Mädchen spielte. Ein sengendes Feuer von Haß brannte in Errtus Augen, als er den törichten Kessel ansah. Der Zauberer hatte an diesem Nachmittag mit der Demonstration seiner Macht und seiner anfänglichen Weigerung, die zwei aufgegebenen Türme niederzureißen, die an Crenshinibons Kräften zehrten, fast alles zerstört.

Errtus Grimm war befriedigt worden, als Kessel nach Cryshal-Tirith zurückgekehrt war und im Wahrsagespiegel die Bestätigung erhalten hatte, daß die zwei anderen Türme eingestürzt waren. Errtu hatte Kessel vor dem Bau eines dritten Turms gewarnt, aber der Zauberer war mit jedem Tag des Feldzuges dickköpfiger geworden und hatte den Ratschlag des Tanar-Ri für eine List gehalten, mit der seine Herrschaft untergraben werden sollte.

Und folglich war Errtu recht aufnahmebereit, ja sogar erleichtert, als er Drizzts Ruf über das Tal hinweg vernahm. Zuerst schlug er die Möglichkeit zwar aus, daß er gerufen worden war, aber bei der richtigen Betonung seines wahren Namens, der laut ausgesprochen wurde, liefen ihm unwillkürlich Schauer über den Rücken hinunter. Eher neugierig als wütend über die Unverschämtheit eines Sterblichen, seinen Namen auszusprechen, entfernte sich Errtu von dem Zauberer, der so beschäftigt war, und verließ Cryshal-Tirith.

Dann erscholl wieder der Ruf und drängte sich durch die

Harmonie des ewigen Liedes des Windes wie eine schaumgekrönte Welle auf einem ruhigen See.

Errtu streckte die großen Flügel aus und flog nach Norden über die Ebene und eilte auf den Rufenden zu. Verängstigte Goblins flohen vor der Dunkelheit seines vorbeiziehenden Schattens, denn selbst im schwachen Schein des abnehmenden Mondes ließ die Kreatur der Finsternis einen schwarzen Strudel zurück, der im Vergleich dazu die Nacht hell erscheinen ließ.

Drizzt atmete voller Anspannung. Er spürte das Kommen des Tanar-Ri, der von Bremens Paß über die niedrigen Hänge von Kelvins Steinhügel fegte. Guenhwyvar hob seinen Kopf von den Pfoten und knurrte, da er ebenfalls das Ungeheuer witterte. Er zog sich in die hinterste Ecke des tiefen Vorsprungs zurück, legte sich flach hin und erwartete die Befehle seines Herrn. Er war zuversichtlich, daß er verstohlen genug war, daß er sich auch vor der hohen Empfindlichkeit eines Tanar-Ri ausreichend verbergen konnte.

Errtu mußte seine ledernen Flügel eng an sich legen, als er vor dem Zugang zum Tal landete. Er erkannte sofort den genauen Standort des Rufenden, und obwohl er die breiten Schultern einziehen mußte, um durch den schmalen Eingang in das Tal zu gelangen, stürmte er hinein. Er war nur darauf bedacht, seine Neugierde zu befriedigen und dann diesen lästerlichen Narren zu töten, der gewagt hatte, seinen Namen laut zu rufen.

Drizzt kämpfte mit sich, die Beherrschung nicht völlig zu verlieren, als der riesige Tanar-Ri hereinstürzte, mit seinem massigen Körper den kleinen Platz vor seiner winzigen Zuflucht füllte und das Sternenlicht vor ihm auslöschte. Jetzt gab es kein Zurück mehr von diesem gefährlichen Kurs. Er hatte keine Ausweichmöglichkeit.

Der Tanar-Ri blieb vor Verblüffung abrupt stehen. Es war schon Jahrhunderte her, daß er einen Dunkelelfen gesehen hatte, und sicher hatte er nicht die Möglichkeit in Betracht gezogen, einen Dunkelelfen auf der Oberfläche, noch dazu in der eisigen Ödnis im entlegenen Norden zu erblicken.

Irgendwie fand Drizzt seine Stimme wieder. »Ich grüße dich, Herr des Chaos«, begann er ruhig und verbeugte sich tief. »Ich bin Drizzt Do'Urden aus dem Haus Daermon N'a'shezbaernon,

der neunten Familie zum Thron von Menzoberranzan. Ich heiße dich in meinem bescheidenen Lager willkommen.«

»Du bist sehr weit weg von deinem Zuhause, Dunkelelf«, erwiderte der Tanar-Ri mit unverhohlenem Argwohn.

»So wie auch du, großer Tanar-Ri der Finsternis«, gab Drizzt gelassen zurück. »Und falls ich mit meinen Vermutungen nicht falsch liege, wurdest du aus ähnlichen Gründen zu diesem entlegenen Winkel der Welt gelockt.«

»Ich weiß, warum ich hier bin«, antwortete Errtu. »Aber die Geschäfte eines Dunkelelfen lagen stets jenseits meines Verständnisses – und Interesses.«

Drizzt fuhr sich mit der Hand über sein schmales Kinn und kicherte in vorgetäuschter Vertraulichkeit. Sein Magen war völlig verknotet, und er spürte, wie sich kalter Schweiß auf seiner Stirn zu bilden begann. Er kicherte wieder und kämpfte gegen seine Angst an. Wenn der Tanar-Ri sein Unbehagen bemerkte, würde er erheblich an Glaubwürdigkeit verlieren. »Ah, aber diesmal scheint es zum ersten Mal seit vielen Jahren der Fall zu sein, daß sich unsere Geschäfte kreuzen, mächtiger Verursacher von Zerstörungen. Mein Volk empfindet eine gewisse Neugierde, vielleicht sogar ein persönliches Interesse an dem Zauberer, dem du offenbar dienst.«

Errtu straffte die Schultern, und das erste Aufflackern einer gefährlichen Flamme erschien in seinen roten Augen. »Dienen?« wiederholte er ungläubig, und seine ruhige Stimme bebte, als befände er sich am Rand eines unkontrollierbaren Wutanfalls.

Drizzt schwächte schnell seine Bemerkung ab. »Allem Anschein nach, Wächter der chaotischen Absichten, hat der Zauberer eine gewisse Macht über dich. Sicherlich arbeitest du mit Akar Kessell zusammen.«

»Ich diene keinem Menschen!« brüllte Errtu und stampfte zur Bestätigung mit dem Fuß so heftig auf, daß die Grundmauer der Höhle erbebe.

Drizzt fragte sich, ob der Kampf, den zu gewinnen er nicht einmal hoffen konnte, schon gleich beginnen würde. Er war nahe daran, Guenhwyvar zu rufen, damit sie wenigstens gemeinsam die ersten Schläge austeilen konnten.

Aber der Tanar-Ri beruhigte sich plötzlich wieder. Er war jetzt

überzeugt, daß er den Grund für die unerwartete Anwesenheit des Dunkelelfen erraten hatte, und musterte Drizzt prüfend. »Dem Zauberer dienen?« lachte er. »Akar Kessell ist selbst nach den Maßstäben der Menschen ein Schwächling! Aber das weißt du ja, Dunkelelf, und wage nicht, es zu leugnen. Du bist wie ich wegen Crenshinibon hier, und Kessell soll verdammt sein!«

Der verwirrte Ausdruck auf Drizzts Gesicht war so aufrichtig, daß Errtu ins Grübeln geriet. Der Tanar-Ri glaubte immer noch, mit seiner Vermutung richtig zu liegen, und konnte daher nicht verstehen, warum der Dunkelelf mit dem Namen nichts anfangen konnte. »Crenshinibon«, erklärte er und wies mit seiner Klauenhand in Richtung Süden. »Ein uraltes Bollwerk unsäglich-er Kraft.«

»Der Turm?« fragte Drizzt.

Errtus Unsicherheit entlud sich in unbeherrschte Wut. »Jetzt spiel nicht den Dummen mit mir!« schrie er. »Die Fürsten der Dunkelelfen kennen sehr wohl die Kraft von Akar Kessells Artefakt, sonst wären sie nicht an die Oberfläche gekommen, um es zu suchen!«

»Ist ja gut, du hast die Wahrheit erraten«, gab Drizzt scheinbar zu. »Ich mußte doch nur sichergehen, daß der Turm in der Ebene wirklich das uralte Artefakt ist, nach dem ich suche. Meine Meister erweisen achtlosen Spionen wenig Barmherzigkeit.«

Errtu lächelte niederträchtig, als er sich an die schrecklichen Folterkammern in Menzoberranzan erinnerte. Jene Jahre, die er bei den Dunkelelfen verbracht hatte, waren wirklich vergnüglich gewesen!

Drizzt drängte die Unterhaltung schnell in eine Richtung, die vielleicht einige Schwachstellen bei Kessell oder seinem Turm offenbaren konnte. »Eine Sache, die mich ganz und gar verwirrt, ehrfürchtiger Geist von ungezügelter Bosheit«, begann er und achtete sorgfältig darauf, seine Komplimente nicht zu wiederholen. »Mit welchem Recht besitzt dieser Zauberer eigentlich Crenshinibon?«

»Mit gar keinem«, antwortete Errtu. »Zauberer, pah! Verglichen mit deinem Volk ist er nicht einmal ein Lehrling. Seine Zunge zuckt voller Unbehagen, wenn er einen noch so simplen Spruch aufsagt. Aber das Schicksal spielt ja oft merkwürdige

Spiele. Und eher zum Vergnügen, möchte ich behaupten. Laß Akar Kessell ruhig seinen kurzen Moment des Triumphes erleben. Menschen leben ja nicht besonders lange!«

Drizzt wußte, daß er mit seinen Fragen einen gefährlichen Kurs verfolgte, aber er ging das Risiko ein. Auch wenn ein nicht unbedeutender Tanar-Ri nur wenige Schritte vor ihm stand, fand Drizzt, daß seine Überlebenschancen in diesem Augenblick bei weitem besser waren als die seiner Freunde in Bryn Shander. »Trotzdem sind meine Meister überzeugt, daß der Turm in der bevorstehenden Schlacht mit den Menschen beschädigt werden kann«, bluffte er.

Errtu nahm sich einen Augenblick Zeit, um über Drizzt nachzudenken. Das Auftauchen der Dunkelelfen machte den einfachen Plan des Tanar-Ri, Crenshinibon von Kessell zu erben, komplizierter. Ihm war nur zu klar, daß die mächtigen Dunkelelfenfürsten der großen Stadt Menzoberranzan das Relikt bekommen würden, falls sie wirklich darauf aus waren. Kessell konnte ihnen selbst mit der Kraft des Kristalls auf keinen Fall standhalten. Die bloße Anwesenheit dieses Dunkelelfen änderte seine Beziehung zu Crenshinibon vollauf. Wie sehr Errtu sich doch auf einmal wünschte, Kessell einfach zu verschlingen und mit dem Relikt zu fliehen, bevor die Dunkelelfen sich zu sehr einmischten!

Allerdings hatte Errtu die Dunkelelfen bisher niemals als Feinde betrachtet, und für den tolpatschigen Zauberer hatte der Tanar-Ri nur Verachtung übrig. Vielleicht würde ein Bündnis mit den Dunkelelfen für beide Seiten Vorteile bringen.

»Sag mir, unübertroffener Kämpfer der Finsternis«, drängte Drizzt weiter, »ist Crenshinibon in Gefahr?«

»Pah!« schnaufte Errtu. »Selbst der Turm, der doch nur ein Abbild von Crenshinibon ist, ist unempfindlich. Er nimmt alle Angriffe in sich auf, die sich gegen seine Spiegelwände richten, und wirft sie auf ihre Urheber zurück! Nur der pulsierende Kristall der Kraft, das eigentliche Herz von Cryshal-Tirith, ist verwundbar, aber der ist sowieso gut verborgen.«

»Im Turm?«

»Natürlich.«

»Aber wenn jemand in den Turm gelangen sollte«, grübelte Drizzt, »wie gut ist der Schutz für das Herz dann noch?«

»Ein Eindringen ist undenkbar!« gab der Tanar-Ri zurück. »Es sei denn, den Fischern von Zehn-Städte steht ein Geist zu Diensten oder ein Hohepriester oder ein Erzmagier, der den Enthüllungszauber werfen kann. Deine Meister wissen doch auch, daß der Eingang von Cryshal-Tirith für jedes Wesen, das von der Ebene stammt, auf der der Turm steht, unsichtbar und folglich unauffindbar ist. Kein Lebewesen von dieser materiellen Welt, einschließlich deiner Rasse, kann die Tür finden!«

»Aber...«, stürmte Drizzt begierig auf ihn ein.

Errtu unterbrach ihn. »Selbst wenn jemand zufällig in das Gebäude hineingeraten sollte«, knurrte er, ungeduldig über den anhaltenden Strom wilder Spekulationen, »müßte er an mir vorbeikommen. Und Kessells Macht im Turm ist wirklich beachtlich, denn der Zauberer ist zu einer Erweiterung von Crenshinibon geworden, ein lebendiges Ventil für die unermessliche Kraft und Stärke des Gesprungenen Kristalls! Das Herz liegt genau hinter dem Brennpunkt von Kessells Wechselbeziehung mit dem Turm, oben, direkt unter der Spitze...« Der Tanar-Ri brach ab, denn plötzlich machte ihn Drizzts Fragerei mißtrauisch. Falls die doch so weisen Dunkelelfenfürsten wirklich an Crenshinibon interessiert waren, mußten sie dann nicht mehr über seine Stärken und Schwächen wissen?

Auf einmal erkannte Errtu seinen Fehler. Wieder sah er Drizzt prüfend an, aber diesmal aus einem anderen Blickwinkel. Als er ihn anfangs gesehen hatte und zunächst nur über die bloße Anwesenheit eines Dunkelelfen in dieser Region verblüfft gewesen war, hatte er an Drizzts Erscheinung nach Hinweisen gesucht, um herauszufinden, ob seine Gestalt eine Täuschung war, ein geschickter, aber dennoch einfacher Gestaltumwandlungstrick, der im Vermögen sogar eines kleinen Magiers lag.

Nachdem Errtu sich überzeugt hatte, daß wirklich ein Dunkelelf und keine Illusion vor ihm stand, hatte er Drizzts Geschichte zunächst für glaubwürdig gehalten, da sie typischen Eigenarten der Dunkelelfen entsprach.

Doch jetzt konzentrierte sich der Tanar-Ri auf die äußeren Hinweise und betrachtete die Gegenstände, die Drizzt trug, und den Ort, den er als Treffpunkt ausgewählt hatte. Nichts, was Drizzt bei sich hatte, nicht einmal die Waffen an seinen Hüften, strahlte die klar erkennbare magische Eigenschaft der Unter-



welt aus. Vielleicht hatten die Dunkelelffürsten ihre Spione für ihre Mission in der Oberflächenwelt angemessen ausgerüstet, überlegte Errtu. Aufgrund seines Wissens über die Dunkelelfen, das er während seiner vielen Dienstjahre in Menzoberranzan erworben hatte, war die Anwesenheit dieses Dunkelelfen keineswegs verwunderlich.

Aber Kreaturen des Chaos überlebten nur, weil sie grundsätzlich jedem mißtrauten.

Errtu musterte Drizzt weiterhin, um Hinweise auf seine Glaubwürdigkeit zu finden. Der einzige Gegenstand, den der Tanar-Ri gesichtet hatte und der Drizzts Herkunft verriet, war eine dünne Silberkette um seinen schlanken Hals. An diesem Schmuckstück, das bei den Dunkelelfen gebräuchlich war, hing ein kleiner Beutel mit Kostbarkeiten. Als Errtu sich darauf konzentrierte, entdeckte er eine zweite Kette, die viel feiner war als die erste und teilweise in sie verwickelt war. Der Tanar-Ri folgte ihr mit Blicken zu der unmerklichen Wölbung unter Drizzts Weste, die von der langen Kette verursacht wurde.

Ungewöhnlich, fand er, und vielleicht verräterisch. Errtu zeigte auf die Kette, sprach einen Befehl und hielt zwei gespreizte Finger hoch.

Drizzt spannte sich an, als er spürte, wie das Symbol zum Vorschein kam. Langsam glitt es aus dem Halsausschnitt seiner Lederweste.

Ein breites, bösesartiges Lächeln zog über Errtus Gesicht, und seine schrägen Augen wurden größer. »Eine ungewöhnliche Wahl für einen Dunkelelfen«, zischte er ironisch. »Ich hätte das Symbol von Loth, der Tanar-Ri-Königin deines Volkes, erwartet. Sie ist darüber bestimmt nicht erfreut!« Scheinbar aus dem Nichts erschienen in einer Hand des Tanar-Ri eine Peitsche mit vielen Lederriemen und in der anderen eine ausgezackte, schrecklich gekerbte Klinge.

Zuerst überschlugen sich Drizzts Gedanken, erwogen unzählige Erklärungsmöglichkeiten und erforschten die plausibelsten Lügen, die ihm einfielen, um dieser Notlage zu entkommen. Doch dann schüttelte er entschieden den Kopf und verwarf die Lügengeschichten wieder. Er würde seine Gottheit nicht beleidigen.

An der silbernen Kette hing ein Geschenk von Regis, eine

Schnitzerei, die der Halbling aus dem Knochen einer der wenigen Knöchelkopfforellen, die er jemals gefangen hatte, hergestellt hatte. Drizzt war tief gerührt gewesen, als Regis ihm das Geschenk überreicht hatte, und hielt es für die beste Arbeit des Halblings. Es drehte sich an der langen Kette, und seine sanften Abstufungen und Schattierungen verliehen ihm die Tiefe eines echten Kunstwerks.

Es war der Kopf eines weißen Einhorns, das Symbol der Göttin Mielikki.

»Wer bist du, Dunkelelf?« wollte Errtu wissen. Der Tanar-Ri hatte sich bereits entschieden, Drizzt zu töten, aber dieser ungewöhnliche Anblick faszinierte ihn. Ein Dunkelelf, der der Herrin des Waldes folgte? Und obendrein war er ein Bewohner der Oberfläche geworden! Errtu hatte im Laufe der Jahrhunderte viele Dunkelelfen kennengelernt, aber niemals von einem gehört, der die verruchten Wege seiner Rasse aufgegeben hatte. Kaltblütige Mörder, wie sie allesamt waren, hatten sie die großen Tanar-Ri des Chaos sogar ein oder zwei Tricks bei ihren qualvollen Foltermethoden gelehrt.

»Ich heiße Drizzt Do'Urden, soviel ist wahr«, erwiderte Drizzt in ruhigem Ton. »Ich bin der, der das Haus Daermon N'a'shezbarnon verlassen hat.« Jede Angst war von Drizzt gewichen, nachdem es für ihn keine Hoffnung mehr gab, an einem Kampf mit dem Tanar-Ri vorbeizukommen. Jetzt nahm er die Ruhe und Gelassenheit eines erfahrenen Kämpfers an, der bereit war, jeden Vorteil zu ergreifen, der ihm zufallen würde. »Ein Wächter des Waldes, der Gwaeron Windstrom, dem Held der Göttin Mielikki, demütig dient.« Er verneigte sich tief wie bei einer formvollendeten Begrüßung.

Während er sich wieder aufrichtete, zog er seine Krummsäbel. »Ich muß dich besiegen, du Schandfleck der Scheußlichkeit«, verkündete er, »und zu den wirbelnden Wolken der bodenlosen Finsternis zurückschicken. Für einen deiner Art gibt es keinen Platz unter der Sonne.«

»Du bist verwirrt, Elf«, knurrte der Tanar-Ri. »Du hast die Wurzeln deiner Herkunft verloren, und jetzt wagst du zu glauben, du könntest mich besiegen!« Überall um Errtu herum züngelten Flammen aus den Steinen. »Aus Respekt vor deiner Rasse wollte ich dich barmherzig mit einem sauberen Hieb tö-

ten. Aber dein Stolz regt mich auf. Ich werde dich lehren, den Tod zu wünschen! Komm und fühl den Schmerz meines Feuers!«

Drizzt war von der Hitze des magischen Feuers schon fast überwältigt, und unter den hellen Flammen schmerzten seine empfindlichen Augen, so daß er die massige Körperfülle des Tanar-Ri nur noch als einen matten, schemenhaften Schleier wahrnahm. Er sah, daß sich zur rechten Hand des Tanar-Ri Dunkelheit ausbreitete, und wußte, daß Errtu sein schreckliches Schwert erhoben hatte. Er bewegte sich, um sich zu schützen, aber plötzlich sprang der Tanar-Ri zur Seite und brüllte vor Überraschung und Zorn wild auf.

Guenhwyvar hatte sich an seinem ausgestreckten Arm festgeklammert.

Der große Tanar-Ri hielt den Panther auf Armeslänge von sich und versuchte, ihn zwischen seinen Unterarm und die Felswand zu quetschen, um lebenswichtige Körperteile vor seinen reißenden Klauen und Zähnen zu schützen. Guenhwyvar nagte und kratzte an dem massigen Arm und riß an Fleisch und Muskeln.

Errtu zuckte unter dem heftigen Angriff nur zusammen und beschloß, sich später um die Katze zu kümmern. Seine Hauptsorge galt weiterhin dem Dunkelelfen, denn er schätzte die Kraft, die allen Angehörigen dieser Rasse innewohnte. Errtu hatte schon zu oft erlebt, wie die Gegner der Dunkelelfen ihren unzähligen Tricks zum Opfer gefallen waren.

Die Peitsche mit den vielen Lederriemen schlug nach Drizzts Beinen, zu schnell für den Dunkelelfen, dem von dem plötzlichen Ausbruch der hellen Flammen immer noch schwindelig war. Er konnte den Schlag nicht abwehren oder ausweichen. Errtu zog ruckartig an dem Griff, als sich die Riemen um Drizzts schlanke Beine und Knöchel wickelten. Die ungeheuerliche Kraft des Tanar-Ri riß den Dunkelelfen rücklings zu Boden.

Drizzt spürte überall in den Beinen stechenden Schmerz und hörte, wie die Luft förmlich aus seinen Lungen gepreßt wurde, als er auf dem harten Fels landete. Er wußte, daß er, ohne zu zögern, reagieren mußte, aber das hell flackernde Feuer und Errtus plötzlicher Schlag hatte ihm die Orientierung geraubt. Er merkte, wie er über Steine geschleift wurde und die Hitze immer

stärker wurde. Er konnte gerade noch rechtzeitig den Kopf heben, um seine von den Riemen umschlungenen Füße zu sehen, die mit dem magischen Feuer in Berührung kamen. »So sterbe ich also«, stellte er gefaßt fest.

Aber seine Beine brannten nicht.

Voller Begeisterung, die qualvollen Schreie seines hilflosen Opfers zu hören, riß Errtu stärker an der Peitsche und zog Drizzt ganz in die Flammen. Aber trotzdem spürte der Dunkelelf kaum etwas von der Wärme des Feuers.

Und dann erloschen plötzlich die heißen Flammen mit einem letzten Zischen des Mißfallens.

Beide Gegner verstanden nicht, was geschehen war, und suchten den Grund jeweils bei dem anderen.

Errtu schlug schnell wieder zu. Er stellte einen großen Fuß auf Drizchts Brust und begann, ihn auf den Felsen zu pressen. Der Dunkelelf fuchtelte in wilder Verzweiflung mit einer Waffe herum, aber sie zeigte keine Wirkung auf das außerirdische Ungeheuer.

Dann schwang Drizzt seinen anderen Krummsäbel, die Klinge, die er bei Eisiger Tod gefunden hatte.

Die Klinge zischte wie Wasser, das mit Feuer in Berührung kommt, als sie in Errtus Kniegelenk schnitt. Während sie sich in das Fleisch des Tanar-Ri senkte, wurde der Knauf so heiß, daß sich Drizzt beinahe die Hand verbrannte. Dann wurde er eiskalt, als hätte er Errtus warme Lebenskraft in die eigene kalte Kraft getaucht. Auf einmal verstand Drizzt, warum die Flammen erloschen waren.

Der Tanar-Ri riß in hellem Entsetzen den Mund auf, dann schrie er vor unerträglichen Schmerzen auf. Noch nie hatte er solche Schmerzen erlebt! Er sprang zurück, schlug wild um sich und versuchte, der schrecklichen Waffe zu entkommen.

Dabei zog er Drizzt mit sich, der den Griff nicht loslassen konnte. Guenhwyvar wurde bei der heftigen Raserei des Tanar-Ri von dessen Arm geschleudert und schlug mit voller Wucht gegen eine Wand.

Drizzt betrachtete ungläubig die Wunde, nachdem der Tanar-Ri zurückgewichen war. Aus dem Loch in Errtus Knie stieg Dampf, und der Wundrand war mit Eis überzogen!

Aber auch Drizzt hatte der Angriff geschwächt. Bei seinem

Angriff auf den mächtigen Tanar-Ri hatte der Krummsäbel ihm einen Teil seiner Lebenskraft entzogen.

Auf einmal hatte der Dunkelelf das Gefühl, nicht mehr stehen zu können. Aber er stellte fest, daß er nach vorne sprang und die Klinge vor sich hielt, als würde der gierige Krummsäbel ihn mit sich ziehen.

Der Felspalt, der aus dem Tal herausführte, war zu schmal. Errtu hatte keine Ausweichmöglichkeit.

Der Krummsäbel fand den Bauch des Tanar-Ri.

Als die Klinge den Kern von Errtus Lebenskraft berührte, wurde Drizt wie unter einer plötzlichen heftigen Woge gänzlich seiner Kraft beraubt und nach hinten geschleudert. Er prallte gegen eine Steinwand und blieb dort liegen. Dennoch konnte er sich zwingen, den gigantischen Kampf, der immer noch tobte, zu verfolgen.

Errtu schaffte es schließlich, hinaus auf den Felsvorsprung zu gelangen. Der Tanar-Ri taumelte jetzt und versuchte, seine Flügel auszubreiten. Aber sie fielen kraftlos nach unten. Der Krummsäbel war vor Kraft weißglühend, als er seinen Angriff fortsetzte. Der Tanar-Ri war außerstande, ihn zu berühren und von sich zu reißen. Aber es stand eigentlich schon fest, daß die Klinge in seinem Körper, deren Magie das Feuer löschte, mit dem sie geschmiedet worden war, den Sieg davontragen würde.

Errtu erkannte, daß er leichtsinnig gewesen war. Er war allzu zuversichtlich gewesen, durch seine Fähigkeiten jeden Sterblichen im Einzelkampf vernichten zu können. Der Tanar-Ri hatte die Möglichkeit einer derartigen Waffe nicht in Erwägung gezogen; er hatte bisher nicht einmal von einer Waffe gehört, die solchen Schmerz auslöste!

Dampf wallte aus Errtus freigelegten Eingeweiden und hüllte beide Gegner ein. »Und so verbannst du mich, verräterischer Dunkelelf!« fauchte er.

Benommen und verblüfft beobachtete Drizt, wie erst das weiße Glühen stärker wurde und sich dann der schwarze Schatten auflöste.

»Hundert Jahre, Dunkelelf!« heulte Errtu. »Das ist für dich und für mich keine lange Zeit!« Der Dampf wurde dichter, je mehr von dem Schatten wegzuschmelzen schien.

»Ein Jahrhundert, Drizzt Do'Urden!« erscholl Errtus schwächer werdender Schrei aus weiter Ferne. »Aber dann sieh über die Schulter! Errtu wird nicht weit entfernt sein!«

Der Dampf stieg in den Himmel empor und verschwand.

Das letzte Geräusch, das Drizzt hörte, war das metallene Klirren des Krummsäbels, der auf den Felsvorsprung fiel.

# Die Rechte des Siegers

In der eilig aufgebauten Honigweinhalle lehnte sich Wulfgar am Kopfende des Haupttisches auf seinem Stuhl zurück. Angesichts der übermäßigen Verzögerungen, die sich aus der Einhaltung der traditionellen Zeremonie ergaben, stampfte er mit den Füßen auf. Seiner Meinung nach hätte sein Volk schon längst unterwegs sein sollen, aber es war ja gerade die Wiederherstellung der althergebrachten Zeremonien und Feierlichkeiten, die ihm in den Augen der skeptischen und stets mißtrauischen Barbaren den Vorzug über den Tyrannen Heafstaag gebracht hatte.

Schließlich war Wulfgar nach fünf Jahren Abwesenheit einfach wieder aufgetaucht und hatte ihren seit vielen Jahren herrschenden König herausgefordert. Einen Tag später hatte er die Krone gewonnen, und den Tag darauf war er zum König über den Elchstamm gekrönt worden.

Und er hatte beschlossen, daß seine Herrschaft, wenn er sie auch nur kurze Zeit auszuüben beabsichtigte, nicht von Drohungen und Einschüchterung gekennzeichnet sein sollte wie bei seinem Vorgänger. Er würde die Krieger der versammelten Stämme bitten und ihnen nicht befehlen, ihm in die Schlacht zu folgen, denn er wußte, daß die Barbarenkrieger vor allem durch ihren unbändigen Stolz angespornt wurden. Ihrer Würde entledigt, wie es bei Heafstaags Weigerung, die Souveränität der einzelnen Könige zu achten, gewesen war, waren die Stammesangehörigen in der Schlacht nicht besser als gewöhnliche Männer. Wulfgar wußte, daß sie ihren Stolz wiederfinden mußten, um überhaupt eine Chance gegen die überwältigende Übermacht des Zauberers zu haben.

Also war zum ersten Mal seit beinahe fünf Jahren das Hengorot, die Honigweinhalle, wieder aufgebaut und die Herausforderung durch das Lied angestimmt worden. Es war eine kurze, glückliche Zeit der gutmütigen Wettkämpfe zwischen Stämmen, die unter Heafstaags unnachgiebiger Herrschaft unterdrückt worden waren.

Die Entscheidung, das Hirschhautzelt aufzubauen, war Wulfgar schwergefallen. Unter der Annahme, daß ihm noch ein wenig Zeit blieb, bevor Kessells Armee zuschlagen würde, hatte er

die Vorteile der Wiederherstellung der Traditionen gegen die Notwendigkeit größter Eile abgewogen. Er hoffte nur, daß Kessel in der Hektik der Kriegsvorbereitungen das Fehlen des Barbarenkönigs Heafstaag nicht auffiel. Falls der Zauberer wachsam war, war das allerdings nicht wahrscheinlich.

Jetzt wartete er ruhig und geduldig und beobachtete, wie die Leidenschaft in die Augen der Stammesangehörigen zurückkehrte.

»Wie in den alten Zeiten?« fragte Revjak, der neben ihm saß.

»Wie in den guten Zeiten«, erwiderte Wulfgar.

Zufrieden lehnte sich Revjak gegen die Hirschhautwand des Zeltes zurück und gewährte dem neuen Häuptling die Einsamkeit, nach der dieser sich offensichtlich sehnte. Und Wulfgar wartete weiter den besten Augenblick ab, um sein Anliegen vorzubringen.

Am anderen Ende des Zeltes hatte ein Wettkampf begonnen. Ähnlich wie bei Heafstaag und Beorg seinerzeit, die im letzten Hengorot das Bündnis zwischen den Stämmen mit Axtwerfen besiegelt hatten, bestand die Herausforderung darin, eine Axt aus weitestmöglicher Entfernung zu schleudern und so tief in ein Honigweinfäß zu schlagen, daß sich ein Loch auftat. Den Bewerbern stand eine bestimmte Anzahl von Versuchen offen, und die Zahl der Krüge, die aus den Löchern gefüllt werden konnten, war für den Sieg ausschlaggebend.

Wulfgar sah seine Chance gekommen. Er sprang von seinem Stuhl auf und verlangte aufgrund seines Gastgeberrechts den ersten Wurf. Der Mann, der zum Schiedsrichter bestimmt werden war, erkannte Wulfgars Recht an und forderte ihn auf, zum ersten Standort zu kommen, der ausgewählt worden war.

»Von hier aus«, sagte Wulfgar und hob Aegisfang auf die Schulter.

Ungläubiges und aufgeregtes Gemurmel erhob sich überall im Zelt. Der Gebrauch eines Kriegshammers bei einer solchen Herausforderung war beisspiellos, aber niemand beschwerte sich oder zitierte Vorschriften. Jeder Mann, der die Geschichte gehört, aber nicht miterlebt hatte, wie Heafstaags große Axt gespalten worden war, war erpicht darauf, die Waffe im Einsatz zu sehen. Ein Honigweinfäß wurde im hinteren Teil des Zeltes auf einen Hocker gestellt.



»Und noch eins dahinter!« befahl Wulfgar. »Und dahinter ein drittes!« Er konzentrierte sich völlig auf die bevorstehende Aufgabe und nahm sich nicht die Zeit, auf das Geflüster zu achten, das er um sich herum hörte.

Die Fässer wurden bereitgestellt, und die Menge wich aus der Reichweite des jungen Königs zurück. Wulfgar hielt Aegisfang fest mit den Händen umklammert, holte tief Luft und hielt den Atem an, um sich zu beruhigen. Die ungläubigen Zuschauer beobachteten verblüfft, wie sich der junge König plötzlich bewegte. Er warf den mächtigen Hammer in einer fließenden Bewegung und mit einer Stärke, die in ihren Reihen ohnesgleichen waren.

Aegisfang flog Kopf über Griff durch das lange Zelt, schlug durch das erste Faß, durch das zweite und darüber hinaus. Er traf nicht nur die drei Fässer und die Hocker, sondern setzte seinen Flug fort und riß ein Loch in die Wand der Honigweinhalle. Die Krieger, die dort standen, eilten zu der Öffnung, um seinen weiteren Flug zu beobachten, aber der Kriegshammer war in der Nacht verschwunden. Sie traten aus dem Zelt, um ihn zurückzuholen.

Aber Wulfgar hielt sie auf. Er sprang auf den Tisch und streckte die Arme aus. »Hört mich an, Krieger der nördlichen Ebenen!« schrie er. Angesichts seiner beispiellosen Fähigkeiten standen die Barbaren sowieso schon staunend da, und jetzt fielen einige auf die Knie, als Aegisfang plötzlich wieder in den Händen des jungen Königs auftauchte.

»Ich bin Wulfgar, Sohn von Beornegar und König über den Elchstamm! Trotzdem spreche ich jetzt zu euch nicht als euer König, sondern als ebenbürtiger Krieger, der über die Schande entsetzt ist, die Heafstaag über uns zu bringen versuchte!« Angespornt durch das Wissen, daß er ihre Aufmerksamkeit und ihren Respekt gewonnen hatte, und durch die Bestätigung, daß er mit seinen Vermutungen über ihre wahren Wünsche nicht falsch gelegen hatte, nutzte Wulfgar den günstigen Augenblick. Diese Männer hatten nach Befreiung von der tyrannischen Herrschaft des einäugigen Königs geschrien; sie waren bei ihrem letzten Feldzug fast bis auf den letzten Mann geschlagen worden und sollten jetzt zusammen mit Goblins und Riesen kämpfen. Sie sehnten sich nach einem Helden, der ihnen ihren

verlorenen Stolz zurückgab.

»Ich bin der Drachentöter!« fuhr er fort. »Und aufgrund des Rechts des Siegers besitze ich den Schatz von Eisiger Tod.«

Wieder wurde er von privaten Unterhaltungen unterbrochen, denn daß der Schatz jetzt unbewacht war, hatte sich zu einem wichtigen Thema entwickelt. Wulfgar ließ sie eine Zeitlang in ihrem Geplauder fortfahren, damit sich ihr Interesse für das Gold des Drachen steigerte.

Als sie sich schließlich beruhigt hatten, fuhr er fort. »Die Stämme der Tundra werden nicht gemeinsame Sache mit Goblins und Riesen machen!« erklärte er, worauf ein brausendes Jubelgeschrei einsetzte. »Wir kämpfen gegen sie!«

Die Menge verstummte abrupt. Ein Wachmann eilte in das Zelt, wagte aber nicht, den neuen König zu unterbrechen.

»Im Morgengrauen breche ich nach Zehn-Städte auf«, erklärte Wulfgar. »Ich werde gegen den Zauberer Kessell und die widerwärtige Horde kämpfen, die er aus ihren Löchern am Grat der Welt hervorgeholt hat!«

Die Menge antwortete nicht. Der Vorschlag, gegen Kessell zu kämpfen, gefiel ihnen sehr gut, aber der Gedanke, nach Zehn-Städte zurückzukehren, um den Menschen zu helfen, die sie vor fast fünf Jahren beinahe ausgerottet hatten, war ihnen noch sehr fremd.

Aber da mischte sich der Wachmann ein. »Ich fürchte, dein Streben wird vergeblich sein, junger König«, sagte er. Wulfgar warf ihm einen besorgten Blick zu, da er bereits ahnte, welche Nachrichten der Bote überbringen würde. »Gerade jetzt steigen die Rauchwolken von großen Bränden über die südliche Ebene empor.«

Wulfgar dachte über diese bedrückende Mitteilung nach. Er hatte gehofft, mehr Zeit zu haben. »Dann werde ich noch heute nacht aufbrechen!« brüllte er der gelähmten Menge zu. »Kommt mit mir, meine Freunde, meine Krieger des Nordens! Ich werde euch den Weg zum verlorenen Ruhm unserer Vergangenheit zeigen!«

Die Menge wirkte unsicher und zerrissen. Wulfgar spielte schließlich seine letzte Karte aus.

»Jedem Mann, der mit mir geht, beziehungsweise seinen Verwandten, falls er umkommen sollte, biete ich den gleichen

Anteil vom Schatz des Drachen an.«

Wie eine Sturmbö vom Treibeis-See war er hereingefegt. Er hatte die Phantasie und das Herz eines jeden Barbarenkriegers erobert und gefesselt und ihnen die Rückkehr zu Reichtum und Ruhm wie in ihren Glanzzeiten versprochen.

Noch in der gleichen Nacht stürmte Wulfgars Söldnerarmee aus ihrem Lager und donnerte über die offene Ebene. Nicht ein einziger Mann blieb zurück.

# Das Ultimatum läuft

Bei Anbruch der Dämmerung ging Bremen in Flammen auf.

Die Bewohner der kleinen, unbefestigten Stadt waren klug genug gewesen, nicht zu bleiben und zu kämpfen, als sich die Welle der Ungeheuer über den Fluß Shaengarne wälzte. Sie führten am Flußufer einen Scheinangriff durch und schossen gerade so viele Pfeile auf die ersten Goblins ab, daß sich deren Vormarsch verlangsamte, so daß auch die schwersten und langsamsten Schiffe den Hafen verlassen und die Sicherheit des Maer Dualdon erreichen konnten. Dann flohen auch die Bogenschützen zu den Anlegestellen und folgten den anderen Bürgern.

Als die Goblins schließlich die Stadt betraten, fanden sie sie völlig verlassen vor. Wütend beobachteten sie, wie die Schiffe langsam nach Osten fuhren und sich der Flotte von Schiffen aus Targos und Termalaine anschlossen. Bremen lag zu abgelegen, um für Akar Kessell von Nutzen zu sein, und daher wurde die Stadt bis auf die Grundmauern niedergebrannt und nicht wie Termalaine in ein Lager verwandelt.

Auf dem See sahen die Menschen, die nächsten in der langen Reihe der obdachlosen Opfer, Kessells mutwilliger Zerstörung ohnmächtig zu. Vor ihren Augen sanken ihre Häuser in Schutt und Asche.

Von der Mauer in Bryn Shander sahen auch Cassius und Regis zu. »Er hat einen weiteren Fehler begangen«, sagte Cassius zu dem Halbling.

»Wieso?«

»Kessell hat die Bewohner von Targos, Termalaine, Caer-König, Caer-Dineval und jetzt auch noch von Bremen in die Enge getrieben«, erklärte Cassius. »Jetzt können sie nirgendwohin gehen. Ihre einzige Hoffnung liegt nur noch im Sieg über Akar Kessell.«

»Das ist aber keine große Hoffnung«, entgegnete Regis. »Du hast doch gesehen, wozu der Turm fähig ist. Und auch ohne ihn kann Kessells Armee uns alle vernichten! Wie er bereits sagte: Er hat jeden Vorteil in der Hand.«

»Vielleicht«, räumte Cassius ein. »Der Zauberer glaubt, er sei unbesiegbar, das steht fest. Und das ist auch sein Fehler, mein

Freund. Jedes Tier, und sei es noch so lammfromm, wird mutig kämpfen, wenn es an die Wand gedrängt wird, denn es hat nichts mehr zu verlieren. Ein armer Mann ist gefährlicher als ein reicher, weil er nichts mehr zu verlieren hat. Und ein Mann, der auf der zugefrorenen Steppe bei den ersten Winterstürmen, die schon bald einsetzen werden, heimatlos wird, ist in der Tat ein gefährlicher Feind! Fürchte dich nicht, kleiner Freund. Auf unserer Sitzung nachher werden wir einen Weg finden, uns die Schwächen des Zauberers zunutze zu machen.«

Regis nickte nur, denn er war unfähig, die einfache Logik des Sprechers in Frage zu stellen. Und er war auch nicht bereit, seinem Optimismus zu widersprechen. Doch als er die dichten Reihen der Goblins und Orks betrachtete, die die Stadt umlagerten, hatte er wenig Hoffnung.

Er sah nach Norden, wo sich schließlich der Staub über dem Tal der Zwerge gelegt hatte. Bruenor's Berg stand nicht mehr, denn seine ganze Felswand war eingestürzt, als die Zwerge ihre Höhlen verschlossen hatten.

»Öffne mir eine Tür, Bruenor«, flüsterte Regis geistesabwesend. »Bitte laß mich hinein.«

Zufällig besprachen Bruenor und seine Sippe genau in diesem Augenblick ebenfalls die Möglichkeit, eine Tür in ihren Tunneln zu öffnen. Aber nicht, um jemanden hineinzulassen. Schon bald nach ihrem ruhmreichen Sieg über die Oger und Goblins auf den Felsvorsprüngen vor ihren Minen hatten die kämpferischen Langbärte erkannt, daß sie nicht müßig herum-sitzen konnten, während Ungeheuer die Welt um sie herum zerstörten. Sie waren erpicht darauf, noch einmal gegen Kessel in den Kampf zu ziehen. In ihrem unterirdischen Reich erfuhren sie nicht, ob Bryn Shander noch stand oder Kessells Armee bereits ganz Zehn-Städte überrollt hatte, aber sie konnten die Geräusche eines Lagers über den südlichsten Ausläufern ihrer großen Höhlen hören.

Bruenor war es gewesen, der eine zweite Schlacht vorge-schlagen hatte. In erster Linie trieb ihn die Wut über den drohenden Verlust seiner engsten nichtzwerghischen Freunde. Kurz nachdem die Goblins, die den Einsturz der Tunneleingänge überlebt hatten, niedergemacht worden waren, rief der Anführer die Sippe von Mithril-Halle zu sich.

»Zu jedem Tunnelende geht einer von uns«, befahl er. »Findet heraus, wo die Hunde schlafen.«

In jener Nacht waren die Geräusche von marschierenden Ungeheuern weit im Süden in dem Gebiet um Bryn Shander herum deutlich zu hören. Die emsigen Zwerge machten sich sofort an die Arbeit, die wenig benutzten Tunnel, die in diese Richtung führten, wieder instandzusetzen. Und als sie sich unterhalb der Armee befanden, gruben sie zehn Schächte nach oben und hielten erst kurz vor der Oberfläche in ihrer Arbeit inne.

Ein besonderer Glanz war in ihre Augen zurückgekehrt: das Funkeln von Zwergen, die wissen, daß sie in Kürze ein paar Goblinköpfe abschlagen werden. Bruenors raffinierter Plan sah ungeheure Angriffsmöglichkeiten mit geringem Risiko vor. Innerhalb von Minuten konnten sie die neuen Ausgänge fertigstellen, und nicht einmal eine Minute später würden sie sich zwischen Kessells schlafenden Gefolgsleuten bewegen können.

Das Treffen, das Cassius eine Sitzung genannt hatte, war eigentlich eher eine öffentliche Diskussionsrunde, bei der der Sprecher aus Bryn Shander seine ersten Pläne für einen Vergeltungsschlag darlegen konnte. Nicht einer der versammelten Führer, selbst Glensater nicht, der einzige Sprecher, erhob den kleinsten Einspruch. Cassius hatte die Belagerer und den Zauberer sehr gewissenhaft und aufmerksam in allen Einzelheiten studiert. Er gab einen Überblick über die Stärke der Angreifer und stellte mögliche Ausbrüche von Streitigkeiten zwischen Goblins und Orks und seine Einschätzung über die Dauer der inneren Auseinandersetzungen, bis es zu einer merkbaren Schwächung der Armee kommen würde, in aller Ausführlichkeit dar.

Alle waren einer Meinung, daß der Eckstein, der die Belagerer zusammenhielt, Cryshal-Tirth war. Die furchteinflößende Kraft des Kristallturms schüchterte selbst die höchst eigenwilligen und störrischen Orks bis zu bedingungslosem Gehorsam ein. Aber wo die Grenzen dieser Kraft lagen, die Cassius selbst erlebt hatte, war der eigentliche Streitpunkt.

»Warum hat Kessell auf sofortige Kapitulation bestanden?« überlegte der Sprecher. »Er könnte uns hier unter der Anspannung der Belagerung einige Tage sitzen lassen und so unseren Widerstand schwächen.«

Die anderen stimmten zwar seiner Logik zu, wußten aber auch keine Antwort.

»Vielleicht ist Kessells Macht über seine Soldaten gar nicht so groß, wie wir befürchten«, schlug Cassius selber vor. »Wäre es möglich, daß der Zauberer ebenfalls befürchtet, seine Armee könnte sich bei einer längeren Verzögerung auflösen?«

»Könnte sein«, stimmte Glensater aus Osthafen zu. »Oder Akar Kessell kennt einfach seine Übermacht genau und weiß, daß uns nichts anderes übrigbleibt, als aufzugeben. Verwechselst du vielleicht Zuversicht mit Besorgnis?«

Cassius hielt einen Augenblick inne, um über diese Frage nachzudenken. »Ein guter Einwand«, meinte er schließlich. »Doch für unsere Pläne unerheblich.« Glensater und einige andere sahen ihn auf einmal neugierig an.

»Wir müssen von letzterem ausgehen«, erklärte Cassius. »Wenn der Zauberer wirklich die absolute Kontrolle über seine Armee hat, dann ist sowieso alles, was wir unternehmen, sinnlos. Folglich müssen wir bei unseren Planungen von der Annahme ausgehen, daß sich Kessells Ungeduld auf wohlbegründete Sorge stützt.

Ich halte den Zauberer nicht für einen so hervorragenden Strategen. Er hat einen Weg der Zerstörung eingeschlagen, von dem er meint, daß er uns bis zur Unterwürfigkeit einschüchtert, doch in Wirklichkeit hat er viele Menschen in ihrem Entschluß bestärkt, bis zum Äußersten zu kämpfen. Feindseligkeiten zwischen den einzelnen Städten, sie seit langem bestehen und die ein kluger Anführer von Invasionstruppen mit Sicherheit für sich ausgenutzt hätte, wurden durch Kessells offenkundige Mißachtung von Finesse und seiner Zurschaustellung abscheulicher Brutalität plötzlich beendet.«

Cassius erkannte an den aufmerksamen Blicken, die an ihm hingen, daß er von allen Seiten Unterstützung gewann. Er versuchte, auf dieser Versammlung zweierlei zu erreichen: Er wollte die anderen überzeugen, bei einem riskanten Unternehmen mitzumachen, das er gleich erklären würde, und ihnen einen Funken Hoffnung zurückgeben.

»Unsere Leute sind draußen«, fuhr er fort und beschrieb mit seinem Arm einen weiten Bogen. »Auf dem Maer Dualdon und dem Lac Dinneshere warten die Schiffe auf ein Zeichen von

Bryn Shander, daß wir mit ihnen zusammen losschlagen. Bei den Bewohnern von Gutanger und Dougans Bucht auf dem südlichen See sieht es nicht anders aus. Sie sind voll bewaffnet und wissen sehr wohl, daß bei dieser Schlacht für die Überlebenden gar nichts übrigbleibt, wenn wir nicht als Sieger hervorgehen!« Er beugte sich über den Tisch, tauschte mit jedem einzelnen Mann, der vor ihm saß, einen Blick und schloß grimmig: »Kein Zuhause. Keine Hoffnung für unsere Frauen. Keine Hoffnung für unsere Kinder. Keine Zufluchtsmöglichkeit.«

Cassius fuhr fort und munterte die anderen auf und wurde bald auch von Glensater unterstützt, der erraten hatte, daß die Absicht des Sprechers war, die Moral zu stärken, und der wußte, wie wichtig das war. Cassius suchte nach der günstigsten Gelegenheit, einen Plan zu entwickeln. Als die Mehrheit der versammelten Anführer den finsternen Blick der Verzweiflung ablegte und sich auf ihren Gesichtern ein entschlossener Ausdruck zeigte, vor allem der Wille zu überleben, legte er das wagemutige Vorhaben dar.

»Kessell hat einen Boten verlangt«, begann er, »und folglich müssen wir ihm einen schicken.«

»Offensichtlich fällt doch die Entscheidung zwischen uns beiden«, mischte sich Glensater ein. »Wer von uns soll gehen?«

Ein schmerzliches Lächeln zog über Cassius' Gesicht. »Keiner von uns«, antwortete er. »Wenn wir vorhätten, auf Kessells Forderungen einzugehen, fiel die Entscheidung sicher zwischen uns beiden. Aber uns steht noch eine andere Wahlmöglichkeit zur Verfügung.« Er richtete seinen Blick direkt auf Regis. Der Halbling wand sich vor Unbehagen, denn er ahnte, was der Sprecher im Sinn hatte. »Es gibt einen unter uns, der sich einen fast legendären Ruf durch seine beachtliche Überzeugungskraft erworben hat. Vielleicht kann er mit seinen außergewöhnlichen Argumentationskünsten wertvolle Zeit für uns gewinnen, indem er unsere Verhandlungen mit dem Zauberer hinauszögert.«

Regis wurde übel. Er hatte sich schon oft gefragt, wann der Rubinanhänger ihn wohl so sehr in Schwierigkeiten bringen würde, daß er nicht mehr herauskam.

Jetzt musterten einige der Versammelten Regis bereits voller Begeisterung über Cassius' Vorschlag. Die Geschichten über



den Zauber und die Überredungskünste des Halblings und die Anschuldigung, die Kemp vor nur wenigen Wochen auf der Ratsversammlung vorgebracht hatte, waren in allen Städten tausendfach erzählt worden, und jeder Geschichtenerzähler hatte sie selbstverständlich noch erweitert und übertrieben, um seine eigene Bedeutung hervorzuheben. Obwohl Regis die Enthüllung seines Geheimnisses keineswegs gefallen hatte – seitdem sahen ihm die Leute selten direkt in die Augen –, begann er diese Art von Berühmtheit in gewisser Weise zu genießen. Die möglichen negativen Nebenwirkungen hatte er angesichts seiner Befriedigung, daß so viele Menschen zu ihm hinaufblickten, gar nicht überlegt.

»Wir wollten uns von dem Halbling, dem ehemaligen Sprecher von Waldheim, am Hof von Akar Kessell vertreten lassen«, verkündete Cassius, woraufhin er den fast einstimmigen Beifall der Versammlung erhielt. »Vielleicht ist unser kleiner Freund in der Lage, den Zauberer von dem Irrtum seines Tuns zu überzeugen!«

»Du irrst dich!« sagte Regis. »Es sind nur Gerüchte...«

»Bescheidenheit«, unterbrach ihn Cassius, »ist ein löblicher Charakterzug, guter Halbling. Und alle hier Versammelten schätzen die Aufrichtigkeit deiner Selbstzweifel und schätzen um so mehr deine Bereitschaft, trotz deiner Selbstzweifel deine Begabung gegen Kessell einzusetzen!«

Regis schloß die Augen und gab keine Antwort, denn er wußte, daß der Vorschlag mit Sicherheit angenommen werden würde, ob es ihm gefiel oder nicht.

Er wurde einstimmig angenommen. Die Menschen waren so in die Enge getrieben, daß sie bereit waren, sich an jeden Strohalm zu klammern, der sich ihnen bot.

Cassius machte sich schnell daran, die Versammlung zum Abschluß zu bringen, da seiner Meinung nach alle weiteren Angelegenheiten – Probleme der Übervölkerung und der Lebensmittelversorgung – im Augenblick von untergeordneter Bedeutung waren. Wenn Regis scheiterte, würde diese Unannehmlichkeit auf jeden Fall unerheblich sein.

Regis schwieg. Er hatte der Versammlung nur beigewohnt, um seinen Freunden Unterstützung zu gewähren. Als er seinen Platz am Tisch eingenommen hatte, hatte er nicht einmal die

Absicht gehabt, sich an der Besprechung zu beteiligen, schon gar nicht hatte er der Mittelpunkt eines Verteidigungsplans werden wollen.

Und so wurde die Versammlung vertagt. Sich ihres Erfolges bewußt, zwinkerten sich Cassius und Glensater zu, denn alle, die den Raum verließen, hatten an Optimismus gewonnen.

Cassius hielt Regis zurück, der mit den anderen verschwinden wollte, und schloß die Tür, nachdem auch der letzte gegangen war. Er wollte mit ihm, dem Hauptdarsteller während der ersten Stufen seines Plans, ein Gespräch unter vier Augen führen.

»Du hättest zuerst mit mir darüber sprechen können!« murnte Regis hinter dem Rücken des Sprechers, sobald die Tür geschlossen war. »Es scheint nur rechtens zu sein, daß mir die Möglichkeit zugestanden wird, selbst eine Entscheidung in dieser Angelegenheit zu treffen!«

Cassius trug einen bitteren Gesichtsausdruck, als er sich dem Halbling zuwandte. »Welche Möglichkeit haben wir denn überhaupt?« fragte er. »Zumindest haben wir ihnen auf diese Weise ein wenig Hoffnung gegeben.«

»Du überschätzt mich«, protestierte Regis.

»Vielleicht unterschätzt du dich«, konterte Cassius. Obwohl der Halbling wußte, daß Cassius von seinem Plan nicht mehr abweichen würde, löste das Vertrauen, das der Sprecher in ihn setzte, in Regis eine Stimmung der Selbstlosigkeit aus, die wirklich wohltuend war.

»Laß uns um unseretwillen beten, daß das Letztgenannte zutrifft«, fuhr Cassius fort und ging zu seinem Stuhl am Tisch zurück. »Aber ich glaube wirklich, daß es so ist. Ich habe Vertrauen in dich, selbst wenn es dir fehlt. Ich erinnere mich gut daran, was du vor fünf Jahren auf der Versammlung mit Sprecher Kemp angestellt hast, obwohl seine Erklärung, überlistet worden zu sein, notwendig war, damit mir die wahre Situation bewußt wurde. Eine meisterhafte Leistung der Überredungskunst, Regis aus Waldheim, und um so meisterhafter, weil das Geheimnis so lange gewahrt wurde!«

Regis errötete und gab in dem Punkt nach.

»Und wenn du schon mit Dickköpfen wie Kemp aus Targos fertig werden kannst, dann sollte gerade Akar Kessel eine

leichte Beute für dich sein.«

»Ich stimme deiner Meinung zu, daß Kessell alles andere als ein Mann von innerer Stärke ist«, sagte Regis, »aber Zauberer haben nun mal Möglichkeiten, zauberähnliche Tricks zu durchschauen. Und du vergißt den Tanar-Ri. Ich würde nicht im Traum daran denken, einen wie ihn täuschen zu können!«

»Laß uns hoffen, daß du mit dem nichts zu tun haben wirst«, stimmte Cassius mit einem sichtbaren Schauer zu. »Trotzdem finde ich, daß du zu dem Turm gehen und versuchen solltest, den Zauberer zu beeinflussen. Wenn wir die Armee nicht irgendwie zur Untätigkeit verdammen können, bis ihre innere Spannung unser Verbündeter wird, sind wir auf jeden Fall dem Untergang geweiht. Glaub mir als deinem Freund, daß ich dich nie bitten würde, dich in eine solche Gefahr zu begeben, wenn ich überhaupt eine andere Möglichkeit sehen würde.« Ein schmerzlicher Ausdruck von Hilflosigkeit und Mitgefühl lag auf seinem Gesicht und vertrieb die bisherige Maske mitreißenden Optimismus. Seine Besorgtheit um ihn berührte Regis wie das Flehen eines hungernden Menschen, der nach Brot schreit.

Aber abgesehen von seinen Empfindungen darüber, daß er durch den Sprecher so unter Druck gesetzt wurde, mußte Regis der Logik des Plans und der Einschätzung, daß andere Möglichkeiten fehlten, zustimmen. Kessell hatte ihnen nicht viel Zeit gegeben, sich nach dem ersten Angriff neu zu formieren. Mit der vollkommenen Zerstörung von Targos hatte der Zauberer seine Fähigkeit bewiesen, und der Halbling hatte wenig Zweifel, daß Kessell seine schändliche Drohung, mit Bryn Shander auf die gleiche Weise zu verfahren, wahrmachen würde.

Also akzeptierte Regis schließlich seine Rolle, da es ihre einzige Möglichkeit war. Es war nicht leicht, den Halbling zu etwas anzuspornen, aber wenn er sich zu etwas entschlossen hatte, versuchte er normalerweise, es ordentlich auszuführen.

»Zuallererst«, begann er, »muß ich dir unter dem Siegel strengster Geheimhaltung sagen, daß ich wirklich ein magisches Hilfsmittel besitze.« Ein Hoffnungsschimmer kehrte in Cassius' Augen zurück. Er beugte sich gespannt nach vorne, um mehr darüber zu erfahren, aber Regis beruhigte ihn mit ausgestreckter Hand.

»Du mußt jedoch verstehen«, erklärte der Halbling, »daß ich

nicht, wie in einigen Geschichten behauptet wird, die Macht habe, das umzukrempeln, was im Herzen einer Person ist. Ich kann Kessell genauso wenig überzeugen, daß er von seinem bösen Weg abgehen muß, wie ich Sprecher Kemp überzeugen könnte, mit Termalaine Frieden zu schließen.« Er erhob sich von den Kissen seines Stuhls, verschränkte die Hände hinter dem Rücken und wanderte um den Tisch herum. Cassius beobachtete ihn unsicher und doch voller Erwartung, da ihm nicht klar war, worauf Regis hinauswollte, wenn er einerseits seine Macht zugab und sie im gleichen Atemzug widerlegte.

»Manchmal habe ich allerdings die Möglichkeit, jemanden zu veranlassen, seine Umgebung aus einer ganz anderen Perspektive zu betrachten«, gab Regis zu. »Wie bei dem Beispiel, das du vorhin erwähnt hast, wo ich Kemp überzeugen konnte, daß, die Zustimmung zu einer vorgeschlagenen Vorgehensweise seinen eigenen Bestrebungen förderlich sein kann.

Daher mußt du mir noch einmal alles erzählen, Cassius, was du über den Zauberer und seine Armee in Erfahrung gebracht hast. Vielleicht fällt uns ein Weg ein, wie wir Kessell dazu bringen können, das in Frage zu stellen, worauf er sich bisher berufen hat.«

Die Redegewandtheit des Halblings verblüffte den Sprecher. Obwohl er Regis nicht direkt in die Augen gesehen hatte, wußte er jetzt, daß eine vielversprechende Wahrheit in den Geschichten lag, von denen er stets angenommen hatte, sie seien übertrieben.

»Wir wissen durch die Nachrichtensignale, daß Kemp das Kommando über die übriggebliebenen Verteidigungstruppen der vier Städte auf dem Maer Dualdon übernommen hat«, erklärte Cassius. »So wie Jensin Brent und Schermont sich auf dem Lac Dinneshere zum Angriff bereit halten. Zusammen mit den Schiffen auf dem Rotwassersee können sie sich in der Tat als mächtige Armee erweisen! Kemp hat bereits Rache geschworen, und ich bezweifle, daß einer der Flüchtlinge Gedanken an Kapitulation oder Flucht verschwendet.«

»Wohin sollten sie auch gehen?« murmelte Regis. Er sah gequält zu Cassius hinauf, der für ihn jedoch keine tröstenden Worte fand. Cassius hatte den anderen eine Schau der Zuversicht und Hoffnung vorgespielt, aber jetzt konnte er Regis nicht

ansehen und leere Versprechungen abgeben.

Glensater kam plötzlich in das Zimmer gestürzt. »Der Zauberer ist wieder da!« rief er. »Er hat nach unserem Boten verlangt – die Lichter am Turm haben wieder zu leuchten begonnen!«

Während die drei aus dem Gebäude liefen, wiederholte Cassius unentwegt so viel von seinen Beobachtungen, wie er konnte.

Regis brachte ihn zum Schweigen. »Ich bin jetzt vorbereitet«, versicherte er Cassius. »Ich weiß nicht, ob dein unerhörter Plan überhaupt gelingen kann, aber ich schwöre dir, daß ich mein Bestes geben werde, Akar Kessell zu beeinflussen.«

Dann waren sie am Tor. »Er muß gelingen«, sagte Cassius und klopfte Regis auf die Schulter. »Du bist unsere einzige Hoffnung.« Er wollte sich umdrehen, aber Regis war eine letzte Frage eingefallen, die einer Antwort bedurfte.

»Wenn ich feststellen muß, daß Kessell über meine Kräfte geht?« fragte er bitter. »Was soll ich denn tun, wenn es mit der Täuschung nicht funktioniert?«

Cassius sah auf die Tausende von Frauen und Kindern, die sich auf dem Gemeindeplatz der Stadt zum Schutz vor dem eisigen Wind zusammengekauert hatten. »Wenn es nicht funktioniert«, begann er langsam, »wenn Kessell davon nicht abgebracht werden kann, die Kraft des Turmes gegen Bryn Shander zu richten...« Er stockte wieder, nur um den Augenblick hinauszuzögern, bis er seine eigenen Worte hören mußte. »...dann hast du meinen persönlichen Befehl, die Stadt zu übergeben.«

Cassius drehte sich um und steuerte auf die Brustwehr zu, um von dort aus die entscheidende Begegnung zu verfolgen. Regis zauderte nicht länger, denn er wußte, daß er in diesem beängstigenden Augenblick sonst seine Meinung ändern und weglaufen würde, um sich in irgendeinem dunklen Loch in der Stadt zu verstecken. Bevor er überhaupt Zeit zum Nachdenken hatte, war er schon durch das Tor und marschierte kühn den Hügel hinunter auf die wartende Erscheinung von Akar Kessell zu.

Wie beim, ersten Mal war Kessell zwischen zwei Spiegeln erschienen, die von Trollen getragen wurden. Jetzt stand er mit

verschränkten Armen da und stampfte mit einem Fuß ungeduldig auf den Boden. Sein böser, finsterner Gesichtsausdruck erweckte in Regis den Eindruck, daß der Zauberer ihn möglicherweise in einem unkontrollierbaren Wutanfall tötete, bevor er überhaupt den Fuß des Hügels erreicht hatte. Trotzdem mußte der Halbling die Augen unentwegt auf Kessell gerichtet halten, um sich ihm gelassen nähern zu können. Die entsetzlichen Trolle erregten bei ihm Widerwillen und einen Ekel, wie er ihn noch nie erlebt hatte, und er mußte seine ganze Willenskraft aufbieten, sich ihnen überhaupt zu nähern. Schon am Tor hatte er ihren üblen, fauligen Geruch wahrnehmen können.

Aber irgendwie gelangte er trotzdem bis zu den Spiegeln und stand schließlich dem bösen Zauberer gegenüber.

Kessell musterte den Boten eine Zeitlang. Er hatte bestimmt nicht damit gerechnet, daß ein Halbling die Stadt repräsentierte, und wunderte sich, daß Cassius nicht selber zu einem derart wichtigen Treffen gekommen war. »Kommst du zu mir als der offizielle Vertreter von Bryn Shander und allen, die sich jetzt innerhalb seiner Mauern aufhalten?«

Regis nickte. »Ich bin Regis aus Waldheim«, stellte er sich vor, »ein Freund von Cassius und ehemaliges Mitglied des Zehnerrats. Ich bin ernannt worden, für die Menschen in der Stadt zu sprechen.«

Kessells Augen verengten sich voller Vorfriede auf seinen Sieg. »Und du willst mir die Mitteilung überbringen, daß die Stadt bedingungslos kapituliert?«

Regis wand sich unruhig hin und her, um so den Rubinanhänger auf seiner Brust in Schwingung zu setzen. »Ich wünsche eine vertrauliche Besprechung mit dir, mächtiger Zauberer, damit wir die Bedingungen aushandeln können.«

Kessells Augen weiteten sich. Er sah zu Cassius auf die Mauer hinauf. »Ich sagte doch bedingungslos!« kreischte er. Hinter ihm begannen die Lichter von Cryshal-Tirith zu wirbeln und größer zu werden. »Jetzt sollst du Zeuge der Konsequenzen dieser törichten Frechheit werden!«

»Warte!« flehte Regis und hüpfte herum, um die Aufmerksamkeit des Zauberers wiederzugewinnen. »Es gibt einiges, was du wissen solltest, bevor alles entschieden wird!«

Kessell schenkte dem Gerede des Halbblings wenig Beach-

tung, aber der Rubinanhänger fesselte plötzlich seine Aufmerksamkeit. Selbst bei dem Schutz, der ihm die Entfernung zwischen seinem wirklichen Körper und seinem Ebenbild im Spiegel bot, fand er den Edelstein faszinierend.

Regis konnte dem Drang zu lächeln nicht widerstehen, auch wenn es fast unmerklich war. Er sah, daß der Zauberer nicht mehr blinzelte. »Ich verfüge über Informationen, die du bestimmt sehr wertvoll findest«, sagte der Halbling leise.

Kessell gab ihm ein Zeichen, er solle fortfahren.

»Nicht hier«, flüsterte Regis. »Hier sind zu viele neugierige Ohren. Die versammelten Goblins wären sicher nicht erfreut zu hören, was ich dir zu sagen habe!«

Kessell dachte eine Zeitlang über die Worte des Halblings nach. Merkwürdigerweise fühlte er sich vollkommen energielos. »Na schön, Halbling«, stimmte er zu. »Ich werde mir deine Worte anhören.« Mit einem Blitz verschwand der Zauberer in einer Rauchwolke.

Regis sah über die Schulter zu den Menschen auf der Mauer hoch und nickte.

Nach einem telepathischen Befehl vom Turm stellten die Trolle die Spiegel so auf, daß sie jetzt Regis' Spiegelbild einfangen konnten. Zum zweiten Mal gab es einen Blitz und eine Rauchwolke, und dann war auch Regis verschwunden.

Auf der Mauer erwiderte Cassius das Nicken des Halblings, obwohl der bereits verschwunden war. Der Sprecher atmete erleichtert auf. Der letzte Blick, den Regis ihm zugeworfen hatte, hatte ihn genauso beruhigt wie die Tatsache, daß die Sonne bereits unterging und Bryn Shander immer noch stand. Falls seine Vermutung, die sich auf den Zeitpunkt der Auftritte des Zauberers gründete, zutraf, bezog Cryshal-Tirith den größten Teil seiner Energie aus dem Sonnenlicht.

Es hatte den Anschein, als ob sie mit seinem Plan zumindest eine weitere Nacht gewonnen hätten.

Selbst mit seinen getrübten Augen erkannte Drizzt den dunklen Schatten, der über ihm aufragte. Der Dunkelelf war am Kopf vom Knauf des Krummsäbels getroffen worden, als dieser vom Himmel heruntergefallen war, und Guenhwyvar, sein treuer Gefährte, hatte die vielen langen Stunden, in denen der Dunkelelf bewußtlos dalag, eine stille Wache gehalten, obwohl auch

die Katze durch den Kampf mit Errtu arg zugerichtet worden war.

Drizzt setzte sich auf und versuchte, sich in seiner Umgebung zurechtzufinden. Zuerst dachte er, die Morgendämmerung wäre angebrochen, aber dann erkannte er, daß das schwache Sonnenlicht aus dem Westen kam. Er hatte den größten Teil des Tages geschlafen, denn der Krummsäbel hatte ihm in dem Kampf mit dem Tanar-Ri seine Lebensenergie entzogen und ihn völlig erschöpft zurückgelassen.

Guenhwyvar sah noch schlechter aus. Seine Schulter hing von dem Zusammenprall mit der Steinwand schlaff herunter, und Errtu hatte ihm eine tiefe Schnittwunde in einer Vorderpfote zugefügt.

Doch das magische Tier litt mehr unter Erschöpfung als unter den Verletzungen. Es hatte seine normale Aufenthaltsdauer auf der materiellen Ebene um viele Stunden überschritten. Das Band zwischen seiner Heimatebene und der des Dunkelelfen wurde nur durch seine magische Energie aufrechterhalten, und mit jeder Minute, die es auf dieser Welt verbrachte, verlor es weiter an Kraft.

Drizzt streichelte ihm den kräftigen Hals. Er verstand das Opfer, das Guenhwyvar ihm gebracht hatte, und er wünschte sich, seinen Bedürfnissen entgegenkommen und ihn in seine eigene Welt zurückschicken zu können.

Aber er konnte das nicht. Wenn die Katze jetzt zu ihrer Ebene zurückkehrte, würde es Stunden dauern, bis sie genügend Kraft gesammelt hatte, um erneut eine Verbindung zu seiner Welt herzustellen. Und er brauchte die Katze jetzt.

»Noch ein wenig länger«, flehte er. Das treue Tier legte sich neben ihn und gab kein Zeichen des Protestes von sich. Drizzt sah es voller Mitleid an und streichelte es wieder am Nacken. Wie sehr er sich doch wünschte, die Katze aus seinem Dienst entlassen zu können! Aber er konnte nicht!

Errtu hatte ihm gesagt, daß der Eingang zum Turm Cryshal-Tirith allen Lebewesen der materiellen Ebene unsichtbar war.

Drizzt brauchte die Augen der Katze.



# Eine Lüge in einer Lüge

Regis rieb sich die Augen, da ihn der Blitz immer noch blendete, und fand sich wieder vor dem Zauberer. Kessell rekelte sich auf einem Kristallthron; den Rücken hatte er gegen eine Armlehne gestützt, und die Beine lagen lässig über der anderen. Sie befanden sich in einem quadratischen Zimmer aus Kristall, dessen Wände einen glänzenden, beinahe glitschigen und gleichzeitig steinharten Eindruck machten. Regis wußte sofort, daß sie im Turm waren. Das Zimmer enthielt Dutzende von verzierten, seltsam geformten Spiegeln. Besonders ein Spiegel, der größte und mit den meisten Verzierungen, erregte seine Aufmerksamkeit, denn in dessen Tiefen brannte ein Feuer. Zuerst sah Regis sich um, um den Ursprung dieses Bildes zu finden, aber dann begriff er, daß die Flammen keine Spiegelung waren, sondern ein tatsächliches Ereignis, das sich in den Dimensionen des Spiegels abspielte.

»Willkommen in meinem Haus«, lachte der Zauberer. »Du solltest dich glücklich schätzen, diese Pracht bewundern zu dürfen!« Aber Regis richtete den Blick auf Kessell und musterte ihn eingehend. Der Ton in seiner Stimme hörte sich überhaupt nicht wie das typische Genuschel derjenigen an, die er bisher mit dem Rubin in Trance versetzt hatte.

»Verzeih mir meine Überraschung, als wir uns kennengelernt haben«, fuhr Kessell fort. »Ich hatte von den robusten Männern von Zehn-Städte nicht erwartet, daß sie einen Halbling schicken, ihre Arbeit zu verrichten!« Wieder lachte er, und Regis erkannte, daß der Zauber, den er vor dem Turm auf den Zauberer geworfen hatte, an Kraft verloren hatte.

Der Halbling konnte sich denken, was geschehen war. Er spürte die pulsierende Kraft des Raumes; offensichtlich stärkte sich Kessell durch sie. Als sich seine Seele außerhalb befunden hatte, war der Zauberer für die Magie des Edelsteins empfänglich gewesen, aber hier im Innern widerstand diese Kraft dem Einfluß des Rubins.

»Du hast gesagt, du hättest Informationen für mich«, erinnerte ihn Kessell plötzlich. »Sprich, und laß nichts aus! Sonst wirst du einen unangenehmen Tod erleiden!«

Regis stotterte und versuchte, eine neue Lüge zu erfinden.

Die hinterhältigen Geschichten, die er eigentlich hatte anbringen wollen, würden ohne Einfluß des Rubins bei dem Zauberer wenig ausrichten. Ganz im Gegenteil würden sie mit ihren offenkundigen Schwachstellen möglicherweise sogar viel über Cassius' eigentliche Strategien enthüllen.

Kessell richtete sich auf seinem Thron auf, beugte sich zu dem Halbling vor und durchbohrte ihn mit seinem Blick. »Sprich!« befahl er mit ruhiger Stimme.

Regis spürte, daß sein ganzes Denken von einem eisernen Willen durchdrungen wurde, der ihn zwang, jedem Befehl von Kessell zu gehorchen. Doch er merkte auch, daß diese Kraft nicht von dem Zauberer selber ausging, sondern eher von einer äußeren Quelle. Vielleicht war es der Gegenstand, den der Zauberer gelegentlich in einer Tasche seiner Roben umklammerte.

Doch Halblinge verfügen über einen starken natürlichen Widerstand gegen Magie, und eine Gegenkraft – der Edelstein – half Regis, den fremden Willen, der sich ihm aufdrängte, zu bekämpfen und ihn allmählich von sich zu weisen. Plötzlich hatte er eine Idee. Er hatte genügend Leute gesehen, die seinem Zauber zum Opfer gefallen waren, um einen Trancezustand nachahmen zu können. Er stellte sich hin, als wäre er plötzlich völlig locker und entspannt, und richtete seinen leeren Blick auf ein Bild hinter Kessells Schulter. Er spürte, daß seine Augen trocken wurden, widerstand aber der Versuchung zu blinzeln.

»Welche Information möchtest du haben?« fragte er in mechanischem Tonfall.

Kessell sank voll Zuversicht auf seinen Thron zurück. »Nenn mich Meister Kessell«, befahl er.

»Welche Information möchtest du haben, Meister Kessell?«

»So ist es gut.« Der Zauberer grinste. »Gestehe die Wahrheit, Halbling, du solltest mich doch mit dieser Geschichte, mit der man dich zu mir geschickt hat, in die Irre führen.«

Warum nicht? dachte Regis. Eine Lüge, wenn sie mit einigen Körnchen Wahrheit garniert war. »Ja«, antwortete er. »Um dir einzureden, daß deine treuesten Verbündeten gegen dich ein Komplott schmieden.«

»Und wozu?« drang Kessell auf ihn ein, der mit sich jetzt sehr

zufrieden war. »Die Bewohner von Bryn Shander wissen doch bestimmt, daß ich sie auch ohne Verbündete mit Leichtigkeit vernichten kann. Der Plan hat doch offensichtlich viele Schwächen.«

»Cassius denkt nicht daran, dich zu besiegen, Meister Kessell«, antwortete Regis.

»Warum bist du dann hier? Und warum hat Cassius die Stadt nicht einfach übergeben, wie ich es gefordert habe?«

»Man hat mich geschickt, um bei dir Zweifel zu säen«, erwiderte Regis, der blind improvisierte, um Kessell interessiert und beschäftigt zu halten. Während er sprach, versuchte er, sich einen neuen Plan auszudenken. »Damit Cassius Zeit gewinnt, seinen wahren Plan zu verwirklichen.«

Kessell beugte sich vor. »Und was soll das für ein Plan sein?« Regis hielt inne und suchte nach einer Antwort.

»Du kannst mir nicht widerstehen!« brüllte Kessell. »Mein Wille ist zu stark! Antworte mir, oder ich werde dir die Wahrheit aus deinem Gehirn reißen!«

»Um zu fliehen«, plärrte Regis, und mit dieser Antwort eröffneten sich ihm gleich mehrere Möglichkeiten.

Kessell entspannte sich wieder. »Unmöglich«, urteilte er lässig. »Meine Armee ist viel zu stark, als daß Menschen sie an irgendeiner Stelle durchbrechen könnten.«

»Vielleicht nicht so stark, wie du glaubst, Meister Kessell«, log Regis. Er hatte jetzt einen roten Faden gefunden. Eine Lüge in einer weiteren Lüge. Der Ausdruck gefiel ihm.

»Erkläre mir das näher!« befahl Kessell, und ein Schatten von Sorge bewölkte seine Miene.

»Cassius hat Verbündete in deinen Reihen.«

Vor Wut zitternd sprang der Zauberer von seinem Thron auf. Regis wunderte sich, wie wirkungsvoll seine einfache Pose funktionierte. Er fragte sich kurz, ob eines von seinen Opfern bei ihm vielleicht auch schon einmal den Spieß umgedreht hatte, legte diese beunruhigende Vorstellung aber erst einmal für später beiseite.

»Schon seit vielen Monaten leben Orks bei den Bewohnern von Zehn-Städte«, fuhr Regis fort. »Ein Stamm hat sogar Handelsbeziehungen zu den Fischern aufgenommen. Aber auch sie sind deinem Ruf zu den Waffen gefolgt, und dabei halten sie

immer noch Cassius die Treue, falls einer ihrer Art wirklich jemals einem die Treue halten kann. Sogar als sich deine Armee auf dem Gelände um Bryn Shander verschanzt hat, wurden die ersten Nachrichten zwischen dem Orkhäuptling und Orkboten ausgetauscht, die aus Bryn Shander hinausgeschlüpft sind.«

Kessell strich sich das Haar zurück und rieb sich nervös mit einer Hand über das Gesicht. War es möglich, daß seine scheinbar unbesiegbare Armee eine geheime Schwachstelle hatte?

Nein, niemand würde es wagen, gegen Akar Kessell zu arbeiten!

Aber trotzdem, falls sich einige gegen ihn verschworen hatten – falls sich alle gegen ihn verschworen hatten –, würde er nicht davon wissen? Wo war bloß Errtu? Steckte vielleicht der Tannar-Ri dahinter?

»Welcher Stamm?« fragte er Regis in leisem Ton, was verriet, daß ihn die Neuigkeiten des Halbblings verunsicherten.

Regis zog den Zauberer jetzt völlig in das Täuschungsmanöver hinein. »Die Truppe, die du zum Plündern nach Bremen geschickt hast, die Orks vom Stamm der Abgeschnittenen Zunge«, antwortete er und beobachtete voller Zufriedenheit, daß sich die Augen des Zauberers immer mehr weiteten. »Meine Aufgabe bestand lediglich darin, dich davon abzuhalten, vor Einbruch der Nacht Maßnahmen gegen Bryn Shander zu ergreifen, denn die Orks werden sicher vor Tagesanbruch zurücksein. Angeblich nehmen sie wieder die Stellungen auf dem Gelände ein, die ihnen zugeordnet wurden, aber in Wahrheit werden sie eine Lücke in deiner westlichen Flanke öffnen. Cassius will die Menschen an den westlichen Hängen entlang in die offene Tundra führen. Sie hoffen nur, daß deine Armee sich mit Hilfe der Orks so lange im Durcheinander befindet und handlungsunfähig ist, um einen guten Vorsprung zu bekommen. Und dann wirst du gezwungen sein, sie den ganzen Weg nach Luskan zu verfolgen!«

Der Plan hatte viele schwache Punkte, aber es schien vorstellbar, daß Menschen in einer verzweifelten Lage ein derartiges Wagnis eingehen oder zumindest den Versuch unternehmen. Kessell schlug mit einer Faust auf die Thronlehne. »Diese Narren!« knurrte er.

Regis atmete erleichtert auf. Kessell hatte ihm die Lüge abgenommen.

»Errtu!« brüllte er plötzlich, da er nicht wußte, daß der Tanar-Ri aus der Welt verbannt worden war.

Es kam keine Antwort. »Verdammt sollst du sein, Tanar-Ri!« fluchte Kessell. »Wenn ich dich am dringendsten brauche, bist du nicht zur Stelle!« Er wirbelte zu Regis herum. »Du wartest hier! Ich werde später noch weitere Fragen an dich haben!« Zornentbrannt sah er ihn an. »Aber zuerst muß ich mit einigen meiner Generäle sprechen. Ich werde den Orks der Abgeschnittenen Zunge schon zeigen, was es heißt, sich gegen mich zu stellen!«

Nach Cassius' Beobachtungen waren die Orks vom Stamm der Abgeschnittenen Zunge eigentlich die stärksten und ergebensten Anhänger von Kessell.

Eine Lüge in einer Lüge.

Später am Abend beobachteten die auf dem Maer Dualdon versammelten Schiffe der vier Städte argwöhnisch, wie eine zweite Gruppe von Ungeheuern das Lager verließ und in Richtung Bremen marschierte.

»Merkwürdig«, sagte Kemp zu Muldoon aus Waldheim und dem Sprecher der verbrannten Stadt Bremen, die neben ihm auf dem Deck von Targos' Flaggschiff standen. Die gesamte Bevölkerung von Bremen war auf dem See. Nach den ersten Pfeilschüssen der Bewohner war die erste Orkgruppe in der Stadt auf keinen weiteren Widerstand gestoßen. Und Bryn Shander stand noch. Warum dehnte der Zauberer dann seinen Machtbereich immer noch weiter aus?

»Akar Kessell verwirrt mich«, sagte Muldoon. »Entweder geht sein Genie über meinen Verstand, oder er begeht wirklich krasse taktische Fehler!«

»Geh von der zweiten Alternative aus«, meinte Kemp hoffnungsvoll, »denn alles, was wir zu unternehmen versuchen, wird wohl vergebens sein, wenn die erste zutrifft!«

Wie die Flüchtlinge auf den zwei anderen Seen stellten sie ihre Krieger für einen zum Angriff günstigen Moment bereit und brachten ihre Kinder und Frauen in den restlichen Schiffen zu den noch freien Anlegestellen nach Waldheim.

Auf der Mauer von Bryn Shander beobachteten Cassius und

Glensater ebenfalls den Abzug des Orktrupps. Sie verstanden, was dort vorging.

»Meisterhaft ausgeführt, Halbling«, flüsterte Cassius in den Nachtwind.

Lächelnd legte Glensater eine Hand beruhigend auf die Schulter seines Kollegen. »Ich werde unsere Truppenführer informieren«, sagte er. »Wenn die Zeit zum Angriff kommt, werden wir bereitstehen!«

Cassius drückte Glensater die Hand und nickte zustimmend. Als der Sprecher aus Osthafen von dannen eilte, beugte sich Cassius über den Mauerrand und funkelte entschlossen die jetzt dunkel gefärbten Mauern von Cryshal-Tirith an. Durch seine zusammengebißenen Zähne flüsterte er: »Und die Zeit wird kommen!«

Von seinem hohen Aussichtspunkt auf Kelvins Steinhügel wurde Drizzt Do'Urden ebenfalls Zeuge des plötzlichen Abzuges der Orkgruppe. Er hatte gerade die Vorbereitungen für seinen waghalsigen Angriff auf Cryshal-Tirith abgeschlossen, als das flackernde Licht einer großen Zahl von Fackeln, die sich nach Westen bewegten, in der Ferne sichtbar wurde. Er und Guenhwyvar saßen ruhig da, studierten eine Zeitlang die Situation und versuchten einen Anhaltspunkt zu finden, was diese Aktion veranlaßt haben konnte.

Sie konnten nichts sicher erkennen, aber die Nacht ging ihrem Ende entgegen, und er mußte sich beeilen. Er wußte nicht, ob sich der Truppenabzug als hilfreich erweisen würde, da sich die Reihen der Angreifer lichteten, oder als störend, falls sich die Alarmbereitschaft der restlichen Ungeheuer erhöhte. Doch er wußte, daß die Lage der Bewohner von Bryn Shander keinen Aufschub duldete. Er ging den Bergpfad hinunter, und der große Panther folgte ihm lautlos.

Er erreichte das offene Gelände rechtzeitig und begann eilig, Bremens Paß zu überqueren. Hätte er angehalten, um seine Umgebung zu untersuchen oder um sein empfindliches Ohr auf den Boden zu legen, hätte er wohl das ferne Poltern im Norden der Tundra vernommen, das ankündigte, daß eine weitere Armee anrückte.

Aber der Mittelpunkt seines Interesses lag im Süden, und sein Blickfeld war auf Cryshal-Tiriths wartende Dunkelheit be-

schränkt, auf die er zueilte. Er hatte nur wenige Dinge bei sich, und es waren ausschließlich solche, die er für seine Aufgabe als notwendig erachtete. Er trug seine fünf Waffen: die beiden Krummsäbel, die in ledernen Scheiden an seinen Hüften hingen, einen Dolch, der in seinem Gürtel hinten am Rücken befestigt war, und zwei Messer, die in seinen Stiefeln versteckt waren. Um den Hals trug er sein heiliges Symbol und seinen Beutel mit den Kostbarkeiten, und der kleine Sack Mehl, der von dem Angriff auf die Höhle der Riesen übriggeblieben war, hing noch immer an seinem Gürtel – eine sentimentale angenehme Erinnerung an seine wagemutigen Abenteuer mit Wulfgar. Alle anderen Habseligkeiten, Tornister, Seil, Wasserflaschen und andere Dinge, die für das Überleben in der rauen Tundra erforderlich waren, hatte er in dem kleinen Tal zurückgelassen.

Er hörte das Geschrei eines Goblingelages, als er östlich an Termalaine vorbeikam. »Schlagt jetzt zu, Fischer vom Maer Dualdon«, sagte der Dunkelelf leise. Aber als er länger darüber nachdachte, war er froh, daß die Schiffe draußen auf dem See blieben. Selbst wenn sie sich in die Stadt hineinschleichen und die Ungeheuer blitzschnell angreifen könnten, würden sie sich die Verluste, die sie erleiden würden, nicht erlauben können. Termalaine konnte warten; es gab eine wichtigere Schlacht zu schlagen.

Drizzt und Guenhwyvar erreichten schließlich Kessells Hauptlager. Der Dunkelelf war beruhigt, als er sah, daß sich die Unruhe im Lager gelegt hatte. Eine einsame Orkwache stützte sich müde auf einen Speer. Selbst wenn der Ork aufmerksam gewesen wäre, hätte er nicht das verstohlene Herannahen der zwei Gestalten bemerkt, die dunkler waren als die schwarze Nacht.

»Melde dich!« ertönte ein Befehl von fern.

»Alles ruhig!« erwiderte der Wachmann.

Drizzt hörte zu, wie an verschiedenen Stellen in der Ferne ebenfalls die Überprüfung erfolgte. Er gab Guenhwyvar ein Zeichen, er solle zurückbleiben, und schlich sich in Reichweite an den Wachmann heran.

Der erschöpfte Ork hörte nicht einmal das Schwirren des Dolches.

Sofort stand Drizzt neben ihm und hielt seinen Sturz in die Dunkelheit auf. Der Dunkelfelf zog seinen Dolch aus der Kehle des Orks und legte sein Opfer behutsam auf den Boden. Wie unbemerkte Schatten des Todes bewegten Guenhwyvar und er sich weiter.

Sie hatten den einzigen Wachtposten überwältigt, der am nördlichen Rand aufgestellt worden war, und setzten ohne Schwierigkeiten ihren Weg durch das schlafende Lager fort. Drizzt hätte Dutzende von Orks, Goblins und sogar einen Verbeeg töten können. Aber das Verstummen ihres lauten Schnarchens hätte vielleicht Aufmerksamkeit erregt, und außerdem konnte er es sich nicht erlauben, seinen Schritt zu verlangsamen. Jede Minute zehrte an Guenhwyvars Kraft, und jetzt wurden erste Anzeichen eines zweiten Feindes, die nahende Dämmerung, am östlichen Himmel sichtbar.

Nachdem sie so schnell vorangekommen waren, waren Drizzts Hoffnungen gestiegen, aber als sie Cryshal-Tirith erreichten, sank sein Mut wieder. Eine Gruppe von Ogerwächtern umgab den Turm und verspernte ihnen den Weg.

Unentschlossen, wie sie vorgehen sollten, hockte er sich neben die Katze. Um aus dem großen Lager zu entkommen, bevor die Dämmerung sie preisgab, stand ihnen nur der Weg zur Verfügung, auf dem sie hereingekommen waren. Drizzt bezweifelte, daß Guenhwyvar es in seinem erbarmungswürdigen Zustand überhaupt schaffen würde. Doch weiterzugehen hieß, sich einem hoffnungslosen Kampf mit einer Ogergruppe zu stellen. Es schien keinen Ausweg zu geben.

Doch plötzlich gab es Unruhe im nordöstlichen Teil des Lagers und öffnete den verstohlenen Gefährten einen Weg. Auf einmal wurden Alarmsrufe laut, woraufhin sich die Oger einige Schritte von ihren Posten entfernten. Drizzt dachte zuerst, daß die ermordete Orkwache gefunden worden wäre, aber die Rufe kamen zu weit aus dem Osten.

Bald trug die Brise der Morgenfrühe das Klirren von Stahl herüber. Dort fanden Kämpfe statt. Rivalisierende Stämme, vermutete Drizzt, aber aus dieser Entfernung konnte er nicht erkennen, wer die Gegner waren.

Aber er wurde nicht von Neugierde geplagt. Die undisziplinierten Oger hatten sich noch weiter von ihren Wachtposten



entfernt. Und Guenhwyvar hatte den Eingang entdeckt. Die zwei zögerten nicht eine Sekunde.

Die Oger bemerkten die zwei Schatten überhaupt nicht, die hinter ihnen den Turm betraten.

Eine seltsame Empfindung, Schwingungen und ein Summen überkamen Drizzt beim Eintreten in Cryshal-Tirith, als bewegte er sich in dem Leib eines lebenden Wesens. Doch unbeirrt setzte er seinen Weg durch den düsteren Korridor im Erdgeschoß des Turms fort und bestaunte die seltsamen Kristallwände und -böden des Gebäudes.

Schließlich gelangte er in einen quadratischen Raum, den untersten von den vier Zimmern, aus denen der Turm bestand. Hier traf sich gewöhnlich Kessell mit seinen Generälen. Es war die Audienzhalle des Zauberers, in der er, abgesehen von seinen ranghöchsten Befehlshabern, alle Besucher empfing.

Drizzt spähte zu den dunklen Formen und den tieferen Schatten, die sie hervorriefen. Obwohl er keine Bewegung sah, spürte er, daß er nicht alleine war. Er wußte, daß Guenhwyvar das gleiche unbehagliche Gefühl hatte, denn das schwarze Fell an seinem Genick sträubte sich, und er knurrte leise.

Für Kessell war dieser Raum eine Pufferzone zwischen ihm und dem Pöbel der Außenwelt. Es war das Zimmer im ganzen Turm, das er am seltensten aufsuchte. Es war der Ort, an dem Akar Kessell seine Trolle untergebracht hatte.

## Andere Möglichkeiten

Kurz nach Sonnenuntergang hatten die Zwerge von Mithril-Halle den ersten ihrer geheimen Ausgänge fertiggestellt. Bruenor war der erste, der die Leiter hinaufstieg und unter dem ausgeschnittenen Rasenstück auf die dösende Monsterarmee spähte. So geschickt waren die zwergischen Bergarbeiter gewesen, daß sie einen Schacht direkt unter einer großen Gruppe von Goblins und Ogern gegraben hatten, ohne die geringste Aufmerksamkeit der Ungeheuer zu erregen.

Bruenor lächelte, als er wieder zu seinen Männern hinunterstieg. »Macht die anderen neun Tunnel fertig!« befahl er ihnen, während er mit Catti-brie seinen Tunnel hinunterging. »Heute nacht werden einige Jungs von Kessell in sehr tiefen Schlaf fallen!« verkündete er und fuhr mit der Hand über seine Axt, die in seinem Gürtel steckte.

»Welche Rolle soll ich denn in dieser Schlacht spielen?« fragte Catti-brie, nachdem sie einige Schritte gegangen waren.

»Du wirst einen der Hebel betätigen und die Tunnel zum Einstürzen bringen, wenn einer von den Schweinen nach unten kommt«, erklärte Bruenor.

»Und falls ihr alle auf dem Schlachtfeld getötet werdet?« wollte Catti-brie wissen. »Alleine in diesen Tunneln begraben zu sein, hört sich für mich nicht gerade verheißungsvoll an.«

Bruenor strich sich über den roten Bart. Aus diesem Blickwinkel hatte er das Problem noch nie gesehen, sondern sich nur vorgestellt, daß Catti-brie hinter den eingestürzten Tunneln ziemlich sicher sein würde, falls er und seine Sippe im Kampf den Tod finden würden. Aber wie sollte sie hier unten alleine leben? Welchen Preis würde sie für das Überleben zahlen müssen?

»Möchtest du denn lieber mitkämpfen? Mit dem Schwert bist du ja recht gut, und ich werde direkt an deiner Seite sein!«

Catti-brie überlegte sich kurz diesen Vorschlag. »Ich bleibe bei dem Hebel«, entschied sie. »Du wirst oben genug zu tun haben und wirst auf deinen eigenen Kopf aufpassen müssen. Und einer muß hierbleiben und im Notfall die Tunnel einstürzen lassen. Wir können nicht zulassen, daß die Goblins unsere Hallen als ihr Heim betrachten! Außerdem«, fügte sie mit einem

Lächeln hinzu, »war es dumm von mir, mir überhaupt Sorgen zu machen. Ich weiß, daß du zu mir zurückkommen wirst, Bruenor. Keiner von euch, weder du noch einer deiner Sippe, hat mich jemals enttäuscht!« Sie küßte den Zwerg auf die Stirn und hüpfte davon.

Bruenor lächelte ihr nach. »Du bist schon ein mutiges Mädchen, meine Catti-brie«, murmelte er.

Wenige Stunden später war die Arbeit an den Tunneln beendet. Die Schächte waren gegraben, und der gesamte Tunnelkomplex war darauf vorbereitet, daß er zum Einsturz gebracht werden konnte, um den Rückzug zu decken oder vorrückende Goblins zu zerschmettern. Die ganze Sippe, die zur Tarnung die Gesichter mit Ruß geschwärzt und die schweren Rüstungen und Waffen unter dunklen Kleidungsstücken verborgen hatte, stellte sich am Fuß der zehn Schächte auf. Bruenor stieg zuerst hinauf, um die Lage zu erforschen. Er spähte hinaus und lächelte grimmig. Jetzt hatten sich alle Oger und Goblins um ihn herum zum Schlafen hingelegt.

Gerade wollte er seinen Verwandten das Zeichen zum Vorücken geben, als im Lager plötzlich Unruhe ausbrach. Bruenor blieb oben am Schacht stehen, duckte aber den Kopf unter das ausgeschnittene Rasenstück (auf das ein vorbeieilender Goblin trampelte) und versuchte herauszufinden, was die Ungeheuer in solche Alarmbereitschaft versetzt hatte. Er hörte Befehle und einen Lärm wie von einer großen Streitmacht, die sich bereitstellt.

Noch mehr Befehle folgten und Rufe nach dem Tod der Sippe der Abgeschnittenen Zunge. Obwohl der Zwerg diesen Namen noch nie gehört hatte, erriet er schnell, daß damit ein Orkstamm gemeint war. »So, jetzt bekämpfen sie sich also schon gegenseitig«, murmelte er leise und kicherte. Mit der Erkenntnis, daß ihr Angriff warten mußte, kletterte er wieder die Leiter hinunter.

Die Zwerge waren zwar enttäuscht über diese Verzögerung, gingen aber nicht auseinander. Sie waren entschlossen, die geplante nächtliche Arbeit zu verrichten. Also warteten sie.

Die halbe Nacht verstrich, und noch immer war Lärm aus dem Lager zu hören. Doch die Warterei zermürbte die Entschlossenheit der Zwerge auf keinen Fall. Ganz im Gegenteil, durch die Verzögerung wurde ihr Kampfeifer erhöht und ihr

Hunger auf Goblinblut gesteigert. Denn diese Zwerge waren nicht nur Krieger, sondern auch Schmiede, die viele Stunden damit verbrachten, an einer einzigen Schuppe für eine Drachenstatue zu arbeiten. Sie verstanden, sich in Geduld zu üben.

Schließlich kehrte wieder Ruhe ein, und Bruenor stieg ein zweites Mal die Leiter hinauf. Noch bevor er seinen Kopf unter dem Rasenstück hervorgestreckt hatte, hörte er die beruhigenden Geräusche regelmäßigen Atmens und lauten Schnarchens.

Ohne noch länger zu warten, schlüpfte die Zwergensippe aus ihren Löchern hervor und machte sich methodisch an ihre mörderische Arbeit. Ein Zweikampf von Angesicht zu Angesicht war ihnen zwar lieber, und die Rolle als Meuchelmörder sagte ihnen keineswegs zu, aber sie sahen sehr wohl ein, daß diese Form eines Überfalls notwendig war, und das Leben eines Goblin zählte bei ihnen sowieso nichts.

Im Lager wurde es immer ruhiger, je mehr Monster in den leisen Schlaf des Todes übergingen. Die Zwerge konzentrierten sich zuerst auf die Oger, um für den Fall, daß ihr Angriff entdeckt werden würde, genügend Schaden angerichtet zu haben. Aber diese Vorsichtsmaßnahme war nicht nötig. Viele Minuten verstrichen, ohne daß sie auf Gegenwehr stießen.

Als einer der Wachtposten schließlich bemerkte, was vor sich ging, und Alarm gab, war der Boden von dem Blut von mehr als tausend Soldaten von Kessell aufgeweicht.

Überall um sie herum ertönten Schreie, aber Bruenor rief nicht zum Rückzug. »Antreten!« befahl er. »Dicht bei den Tunneln!« Er wußte, daß der erste Ansturm des Gegenangriffs ungeordnet und unvorbereitet verlaufen würde.

Die Zwerge bildeten eine dichte Verteidigungslinie und hatten keine Schwierigkeiten, weitere Goblins niederzumetzeln. Bruenors Axt erhielt schon viele Kerben, bevor ein Goblin überhaupt nach ihm schlagen konnte.

Doch allmählich stellte sich bei Kessells Soldaten Ordnung ein, und sie rückten in geschlossenen Formationen gegen die Zwerge vor. Immer mehr Soldaten im Lager wurden wach und mobilisierten andere, und die wachsende Stärke der Gegenseite begann den Angreifern schwer zuzusetzen. Und dann

stürmte eine Gruppe Oger, Kessells Elitetruppe, durch das Lager.

Die ersten Zwerge, die sich zurückziehen sollten, waren die Tunnelfachleute, denn ihnen oblag die letzte Überprüfung der Vorbereitungen für den Einsturz. Sie stellten sich auf den untersten Sprossen der Leitern in den Schächten auf. Die Flucht zurück in die Tunnel war ein kompliziertes Unternehmen, und der entscheidende Faktor für ihren Erfolg oder ihr Scheitern lag in Gewandtheit und Schnelligkeit.

Doch dann befahl Bruenor auf einmal unplanmäßig den Tunnelfachleuten, wieder aus den Schächten herauszukommen, und rief die Zwerge auf, sie sollten die Stellung halten.

Er hatte die ersten Töne eines uralten Liedes gehört, eines Liedes, das ihn vor nur wenigen Jahren mit Angst und Schrecken erfüllt hatte. Aber jetzt erfüllte es ihn mit Hoffnung.

Denn er erkannte die Stimme wieder, die die anderen Stimmen übertönte.

Ein abgetrennter Arm fauligen Fleisches flog auf den Boden: ein weiteres Opfer von Drizzt Do'Urdens schwirrendem Krummsäbel.

Aber immer mehr der furchtlosen Trolle drangen ein. Normalerweise hätte Drizzt bereits auf der Türschwelle ihre Gegenwart wahrgenommen. Ihr schrecklicher Gestank machte es ihnen unmöglich, sich verborgen zu halten. Aber diese hatten sich bisher nicht im Zimmer aufgehalten. Als sich Drizzt weiter in den Raum hineingewagt hatte, war er über eine magische Alarmvorrichtung gestolpert, worauf Zauberlicht erstrahlte und die Wächter erschienen waren. Sie kamen aus den magischen Spiegeln, die Kessell zur Beobachtung überall im Zimmer aufgestellt hatte.

Drizzt hatte bereits eine der scheußlichen Bestien besiegt, aber jetzt dachte er eher an eine Fluchtmöglichkeit als an Kampf. Fünf weitere waren an die Stelle des ersten getreten, und sie waren jedem Krieger überlegen. Drizzt schüttelte ungläubig den Kopf, als sich plötzlich der Körper des Trolls, den er gerade geköpft hatte, wieder erhob und blindlings um sich schlug.

Und dann packte ihn eine Klauenhand am Knöchel. Er brauchte nicht erst hinzusehen, um zu wissen, daß es die Hand

war, die er gerade abgeschnitten hatte.

Entsetzt trat er nach dem makabren Arm, drehte sich um und lief zu der Wendeltreppe, die vom hinteren Teil des Raumes zur ersten Ebene führte. Auf seinen Befehl hin hatte sich Guenhwyvar, geschwächt wie er war, bereits die Stufen hinaufgeschleppt und wartete jetzt am Treppenabsatz auf ihn.

Drizzt hörte deutlich die schlurfenden Schritte seiner ekelhaften Verfolger und ein Kratzen, das von den schmutzigen Nägeln der abgetrennten Hand herrührte, die ebenfalls die Verfolgung aufgenommen hatte. Der Dunkelelf sprang die Stufen hinauf, ohne einen Blick zurückzuwerfen, und hoffte nur, daß ihm seine Schnelligkeit und Flinkheit den Vorsprung verschaffen würden, den er brauchte, um sich nach einer Fluchtmöglichkeit umschauen zu können.

Doch am Ende der Treppe gab es keine Tür.

Der Treppenabsatz war rechteckig, und seine längere Seite maß ungefähr drei Meter. An zwei Seiten war er offen, die dritte nahm die Treppe ein, die sie hochgekommen waren, und die vierte wurde von einem flachen Spiegel eingenommen, der genauso breit war wie der Absatz und bis zur Decke reichte. Als Drizzt von der obersten Stufe aus den Spiegel betrachtete, hoffte er, die Feinheiten dieser ungewöhnlichen Tür verstehen zu können, falls es sich wirklich um eine handelte.

Es würde nicht leicht sein.

Obwohl sich im Spiegel ein reichverzierter Wandteppich zeigte, der direkt gegenüber an der Wand des Treppenschachtes hing, war seine Oberfläche völlig glatt und enthielt keinen Spalt oder Griff, der auf eine verborgene Öffnung hinwies. Drizzt steckte seine Waffen ein und fuhr mit den Händen über die Oberfläche, um zu prüfen, ob seinen scharfen Augen etwas entgangen war, aber das Befühlen des glatten Glases bestätigte nur seine Beobachtung.

Die Trolle waren bereits auf der Treppe.

Drizzt versuchte, das Glas zu durchstoßen, rief alle Befehle zum Öffnen, die er jemals gelernt hatte, und suchte nach einem extradimensionalen Portal, das denen ähnlich war, aus denen Kessells entsetzliche Wächter herausgekommen waren. Aber der Spiegel blieb ein Spiegel.

Der erste Troll hatte die Treppe zur Hälfte geschafft.

»Es muß doch einen Hinweis geben!« stöhnte der Dunkelelf. »Zauberer lieben zwar Herausforderungen, aber hier hört der Spaß auf!« Die einzige mögliche Antwort lag in den komplizierten Mustern und Bildern in dem Wandteppich. Drizzt startete auf ihn und versuchte, in den Tausenden von miteinander verwobenen Bildern einen Anhaltspunkt zu finden, der ihm den Weg in die Sicherheit zeigen würde.

Der Gestank der Trolle strömte zu ihm herauf. Er konnte das Sabbern der unersättlichen Ungeheuer hören.

Aber er mußte seinen Ekel beherrschen und sich auf die unzähligen Bilder konzentrieren. Plötzlich fiel ihm auf dem Teppich etwas ins Auge: die Zeilen eines Gedichts, das am oberen Rand durch alle anderen Bilder gewebt war. Im Gegensatz zu den sonst bereits verblaßten Farben des uralten Kunstwerks verrieten jene Buchstaben, die mit ihren leuchtenden Farben deutlich hervorstanden, daß sie neueren Ursprungs waren. Hatte Kessell sie etwa hinzugefügt?

*Nimm, wenn du möchtest,  
An der Orgie teil,  
Aber finde erst den Schlüssel  
Gesehen und nicht gesehen,  
Gewesen und doch nicht gewesen,  
Und ein Griff, den Fleisch nicht greifen kann.*

Besonders eine Zeile rief Erinnerungen in ihm wach. Den Satz »Gewesen und doch nicht gewesen« hatte er in seiner Kindheit in Menzoberranzan gehört. Er bezog sich auf Urgutha Forka, einen bössartigen Tanar-Ri, der in uralten Zeiten, als Drizchts Vorfahren noch auf der Oberfläche gelebt hatten, den Planeten mit einer besonders schlimmen Plage verwüstet hatte. Die Lichtelfen hatten Urgutha Forkas Existenz stets bestritten und den Dunkelelfen die Schuld an der Plage zugeschrieben, aber die wußten es besser. Aufgrund ihrer besonderen körperlichen Eigenschaften waren sie gegen den Tanar-Ri unempfindlich, und nachdem sie erkannt hatten, wie verheerend sich das Fehlen dieser Eigenschaft bei ihren Feinden auswirkte, hatten sie es darauf angelegt, den Verdacht der Lichtelfen zu bestätigen und Urgutha als Verbündeten zu gewinnen.

Folglich war die Zeile »Gewesen und doch nicht gewesen«

eine abschätzige Anspielung auf die lange Geschichte der Dunkelelfen, ein geheimer Witz über ihre verhaßten Vettern, von denen Tausende wegen einer Kreatur gestorben waren, deren Existenz sie leugneten.

Wer die Geschichte von Urgutha Forka nicht kannte, konnte das Rätsel unmöglich lösen. Der Dunkelelf hatte einen nützlichen Hinweis gefunden. Er durchforschte die Widerspiegelung des Wandteppichs nach einem Bild, das einen Bezug zu dem Tanar-Ri herstellte. Und er fand es am äußersten Rand des Spiegels in Gürtelhöhe: Ein Bildnis zeigte Urgutha in seiner schrecklichen Pracht. Der dargestellte Tanar-Ri zertrümmerte den Schädel eines Elfen mit seinem Symbol, einem schwarzen Stab. Drizzt hatte dieses Porträt vorher auch schon einmal gesehen. Nichts schien falsch zu sein oder deutete auf etwas Ungewöhnliches hin.

Die Trolle hatten die letzte Biegung der Treppe erreicht. Drizzt hatte kaum noch Zeit.

Er drehte sich um und suchte im Original nach einer Unstimmigkeit. Sie fiel ihm unverzüglich auf. Das Bild im Wandteppich zeigte Urgutha, wie er den Elfen mit der Faust erschlug. Ein Stab war gar nicht vorhanden!

»Gesehen und nicht gesehen.«

Drizzt wirbelte zu dem Spiegel herum und berührte die trügerische Waffe des Tanar-Ri. Aber er spürte nur das glatte Glas. Vor Enttäuschung schrie er fast auf.

Aber seine Erfahrungen hatten ihn Selbstbeherrschung gelehrt, und er gewann schnell die Fassung wieder. Er nahm die Hand vom Spiegel und versuchte, sich so hinzustellen, daß er im Spiegel an der Stelle zu sehen war, wo eigentlich der Stab sein mußte. Er schloß langsam die Finger und beobachtete voller Erregung über den erhofften Erfolg, wie sich das Spiegelbild seiner Hand um einen Stab legte.

Er bewegte leicht seine Hand.

Ein schmaler Spalt erschien im Spiegel.

Der erste Troll erreichte den Treppenabsatz, aber Drizzt und Guenhwyvar waren verschwunden.

Der Dunkelelf schloß die seltsame Tür hinter sich, lehnte sich an sie zurück und stöhnte vor Erleichterung auf. Eine schwach beleuchtete Treppe vor ihm führte nach oben und endete an



einem Absatz, der in die erste Ebene des Turms führte. Diesmal stand ihm keine Tür im Weg, sondern nur ein Vorhang aus Perlenschnüren, die im Fackellicht aus dem dahinterliegenden Zimmer orangefarben funkelten. Drizzt hörte Gekicher.

Lautlos stieg er mit der Katze die Stufen hinauf und spähte über den Rand des Absatzes. Sie standen vor Kessells Harem.

Das Zimmer wurde durch Fackeln, die unter großen Schirmen brannten, sanft erleuchtet. Auf dem Boden lagen überall große Kissen, und einige Teile des Zimmers waren mit Vorhängen abgeteilt. Die Haremsmädchen, Kessells seelenloses Spielzeug, saßen im Kreis auf dem Boden und kicherten mit der ungehemmten Begeisterung spielender Kinder. Drizzt nahm nicht an, daß sie ihn überhaupt wahrnahmen, aber selbst dann war das kein Grund zur Sorge, denn er erkannte sofort, daß diese mitleiderregenden, gebrochenen Wesen unfähig waren, gegen ihn etwas zu unternehmen.

Trotzdem blieb er auf der Hut, insbesondere wegen der abgeschirmten Nischen. Er glaubte zwar nicht, daß Kessell hier Wachen aufgestellt hatte, und gewiß keine so böartigen wie die Trolle, aber er konnte sich keinen Fehler erlauben.

Mit Guenhwyvar dicht an seiner Seite bewegte er sich lautlos von Schatten zu Schatten, und nachdem die beiden Gefährten die Stufen hinaufgestiegen waren und den Treppenabsatz vor der Tür zur zweiten Ebene erreicht hatten, ließ seine Anspannung nach.

Doch jetzt kehrte das summende Geräusch zurück, das Drizzt bereits beim Betreten des Turms gehört hatte. Es war, als rührte das Lied von den Schwingungen der Turmmauern, um Kräfte zu sammeln. Drizzt sah sich überall nach einer möglichen Quelle für dieses Geräusch um.

An der Decke hingen Glocken, die schaurig zu läuten anfangen. Die Flammen der Fackeln an den Wänden schlugen unruhig hoch.

Doch dann begriff Drizzt.

Der Turm erwachte zu einem eigenen Leben. Die Umgebung um den Turm herum war noch in die Schatten der Nacht gehüllt, aber das erste Licht der Morgendämmerung strahlte auf die hohe Turmspitze.

Plötzlich flog die Tür zu der zweiten Ebene, zu Kessells

Thronsaal, auf.

»Gut gemacht!« rief der Zauberer. Er stand Drizzt gegenüber auf der anderen Zimmerseite hinter seinem Kristallthron, hielt eine Kerze in der Hand, die jedoch nicht angezündet war, und sah zur offenen Tür hinüber. Neben ihm stand Regis gehorsam mit leerem Gesichtsausdruck.

»Bitte tritt ein«, lud Kessell Drizzt mit falscher Höflichkeit ein. »Mach dir um meine Trolle, die du verletzt hast, keine Sorgen. Die werden schon wieder gesund werden!« Er warf den Kopf zurück und lachte.

Drizzt kam sich vor wie ein Narr: Seine ganze Vorsicht und Verstoßenheit hatte keinem anderen Zweck als der Belustigung des Zauberers gedient! Er legte die Hände an die Griffe seiner Krummsäbel und trat durch die Türöffnung.

Guenhwyvar blieb im Schatten der Treppe zurück. Einerseits schien der Zauberer sowieso nichts von seiner Gegenwart zu wissen, und andererseits wollte die geschwächte Katze sich nicht mit unnötigen Bewegungen verausgaben.

Drizzt blieb vor dem Thron stehen und verneigte sich tief. Regis neben dem Zauberer stehen zu sehen, beunruhigte ihn zutiefst, aber es gelang ihm, zu verbergen, daß er den Halbling kannte. Auch Regis hatte beim Anblick des Dunklelfen keinen Hinweis auf Vertrautheit von sich gegeben, aber Drizzt war sich nicht sicher, ob es eine bewußte Anstrengung war oder ob der Halbling unter dem Einfluß einer Verzauberung stand.

»Ich grüße dich, Akar Kessell«, stotterte Drizzt mit dem gebrochenen Akzent der Bewohner der Unterwelt, als wäre ihm die Sprache der Oberfläche fremd und ungewohnt. Er hatte vor, es erst einmal mit der gleichen Taktik zu versuchen, die er bei dem Tanar-Ri angewendet hatte. »Ich wurde von meinem Volk geschickt, mit dir Angelegenheiten zu besprechen, die unsere gemeinsamen Interessen betreffen.«

Kessell lachte laut. »Ach ja!« Das breite Lächeln, das auf seinem Gesicht lag, wich abrupt einem finsternen Ausdruck, und seine Augen verengten sich böseartig. »Ich kenne dich, Dunklelf! Jeder, der einmal in Zehn-Städte gelebt hat, hat den Namen Drizzt Do'Urden in einer Geschichte oder im Scherz gehört! Behalte also deine Lügen für dich!«

»Verzeihung, mächtiger Zauberer«, sagte Drizzt ruhig und

änderte seine Taktik. »Es scheint, daß du in vielen Dingen klüger bist als dein Tanar-Ri.«

Die selbstsichere Miene verschwand von Kessells Gesicht. Er hatte sich bereits gefragt, was Errtu daran gehindert hatte, seinen Ruf zu beantworten, und er musterte den Dunkelelfen daher mit mehr Respekt. Hatte dieser Einzelkämpfer etwa einen bedeutenden Tanar-Ri besiegt?

»Gestatte mir, noch einmal von vorne anzufangen«, sagte Drizzt. »Ich grüße dich, Akar Kessell!« Er verneigte sich tief. »Ich heiße Drizzt Do'Urden und bin ein Wächter des Waldes, der Gwaeron Windstrom dient, und Wächter des Eiswindtals. Ich bin gekommen, dich zu töten.«

Die Krummsäbel schnellten aus ihren Scheiden.

Aber Kessell hatte nicht einfach abgewartet. Plötzlich flackerte die Kerze in seiner Hand auf. Ihre Flamme war in dem Labyrinth aus Prismen und Spiegeln gefangen, die den Raum füllten, und wurde auf jede spiegelnde Stelle gelenkt und verstärkt. Gleichzeitig mit dem Aufleuchten der Kerze waren drei zusammenlaufende Lichtstrahlen aufgetaucht, die den Dunkelelfen in ein dreieckiges Gefängnis einschlossen. Bis jetzt wurde er von keinem Strahl berührt, aber er spürte ihre Kraft und wagte nicht, in ihre Bahn zu gelangen.

Drizzt hörte deutlich den Turm summen, der jetzt vollständig vom Tageslicht erfaßt wurde. Im Zimmer wurde es erheblich heller, und mehrere Wandverkleidungen, die im Schein der Fackeln wie Spiegel ausgesehen hatten, entpuppten sich als Fenster.

»Hast du geglaubt, du könntest einfach hier hereinspazieren und mich umbringen?« fragte Kessell ungläubig. »Ich bin Akar Kessell, du Narr! Der Tyrann von Eiswindtal! Ich befehle die größte Armee, die jemals über die zugefrorenen Steppen dieses gottverlassenen Landes marschiert ist! Sieh dir meine Armee an!« Er winkte mit einer Hand, woraufhin einer der Wahrsagespiegel einen Teil des riesigen Lagers um den Turm herum zeigte. Sogar die Stimmen der wach werdenden Soldaten waren zu hören.

Plötzlich erscholl aus einem anderen, unsichtbaren Abschnitt des Lagers ein Todesschrei. Instinktiv konzentrierten sich der Dunkelelf und der Zauberer auf dieses ferne Geräusch und

lauschten dem anhaltenden Lärm einer Schlacht. Drizzt sah Kessell neugierig an und fragte sich, ob der Zauberer eigentlich wußte, was da im nördlichen Teil seines Lagers vor sich ging.

Kessell antwortete auf die unausgesprochene Frage des Dunkeelfen mit einer Handbewegung. Einen Augenblick lang legte sich Nebel über das Bild im Spiegel, und dann erschien ein anderer Bereich des Lagers. Die Rufe und der Lärm der Schlacht drangen laut aus den Tiefen des Wahrsagespiegels zu ihnen herauf. Nachdem sich der Nebel gelichtet hatte, waren Bruenors Männer, die Rücken an Rücken inmitten einer Überzahl von Goblins kämpften, deutlich zu erkennen. Das Gelände um die Zwerge herum war mit den Leichen von Goblins und Ogern übersät.

»Siehst du wohl, wie dumm es ist, sich mir zu widersetzen?« kreischte Kessell.

»Mir scheint, daß die Zwerge gute Arbeit geleistet haben.«

»Unsinn!« schrie Kessell. Wieder machte er eine Handbewegung, und erneut verschleierte sich der Spiegel. Plötzlich ertönte das Lied an Tempus aus seinen Tiefen. Drizzt beugte sich vor und versuchte angestrengt, durch den Nebelschleier einen Blick auf den Führer des Chors zu erhaschen.

»Während diese dummen Zwerge noch ein paar meiner unbedeutenden Gefolgsleute niedermetzeln, strömen immer mehr herbei, um in mein Heer einzutreten! Der Untergang ist euch allen bestimmt, Drizzt Do'Urden! Akar Kessell kommt!«

Der Nebel lichtete sich.

Mit tausend wilden Kriegern hinter sich kam Wulfgar auf die ahnungslosen Ungeheuer zu. Die Goblins und Orks, die den anstürmenden Barbaren als erste begegneten und deren Glaube an die Worte ihres Meisters ungebrochen war, jubelten über das Eintreffen der versprochenen Verbündeten.

Dann starben sie.

Die Barbarenhorde jagte durch ihre Reihen und sang und tötete mit leidenschaftlicher Hingabe. Trotz des lauten Klirrens der Waffen konnte man heraushören, daß die Zwerge inzwischen in das Lied an Tempus eingefallen waren.

Mit großen Augen, offenem Mund und vor Zorn bebend winkte Kessell das schockierende Bild weg und wirbelte wieder zu Drizzt herum. »Das spielt keine Rolle!« sagte er und versuchte

krampfhaft, seiner Stimme einen beherrschten Klang zu geben. »Ich werde ohne Gnade gegen sie vorgehen! Und dann wird Bryn Shander in Flammen aufgehen! Aber erst bist du dran, du verräterischer Dunkelelf. Mörder deiner eigenen Art. Welche Götter sind dir denn geblieben, zu denen du beten kannst?« Er blies gegen die Kerze, und die Flamme bewegte sich in die andere Richtung.

Der Winkel der Spiegelung änderte sich, und ein Strahl fiel auf Drizzt, bohrte ein Loch durch den Knauf seines alten Krummsäbels und schnitt sich tief in die schwarze Haut seiner Hand. Drizzt verzog vor Schmerzen das Gesicht und preßte die andere Hand auf seine Wunde, nachdem er den Krummsäbel auf den Boden fallen gelassen hatte und der Strahl auf seine ursprüngliche Bahn zurückgekehrt war.

»Siehst du wohl, wie einfach das ist?« höhnte Kessell. »Dein schwacher Verstand kann sich gar nicht vorstellen, welche Kraft Crenshinibon innewohnt! Fühle dich gesegnet, daß ich dir erlaube, ein Beispiel seiner Kraft zu spüren, bevor du stirbst!«

Drizzt spannte die Kiefer an, und in seinen Augen lag nicht die Andeutung eines Flehens, während er den Zauberer anstarrte. Er hatte vor langer Zeit akzeptiert, daß der Tod ihn möglicherweise bei seinen Unternehmungen ereilte, und er war entschlossen, in Würde zu sterben.

Kessell versuchte, den Schweiß aus ihm zu treiben. Der Zauberer bewegte die todbringende Kerze aufreizend hin und her, und die Lichtstrahlen folgten der Bewegung der Flamme. Als der Zauberer schließlich erkannte, daß er aus dem stolzen Dunkelelfen weder ein Wimmern noch Betteln herausholen würde, wurde er des Spiels überdrüssig. »Leb wohl, du Narr«, knurrte er und schürzte die Lippen, um gegen die Flamme zu blasen.

Da blies Regis die Kerze aus.

Einige Sekunden lang war es vollkommen still im Raum. Voll Verwunderung und Entsetzen sah der Zauberer auf den Halbling hinab, den er für seinen Sklaven gehalten hatte. Regis zuckte bloß die Achseln, als sei er genauso wie Kessell über diesen für ihn so untypischen Mut überrascht.

Instinktiv schleuderte der Zauberer den silbernen Kerzen-

halter in den Spiegel und lief schreiend auf den hinteren Teil des Zimmers zu, wo im Schatten eine kleine Leiter stand. Drizzt hatte erst ein paar Schritte getan, als in dem Spiegel bereits Flammen loderten. Vier bössartige, rote Augen starrten heraus, die die Aufmerksamkeit des Dunkelelfen auf sich zogen. Dann sprangen zwei Feuerhunde durch das zerbrochene Glas.

Guenhwyvar flog an seinem Herren vorbei und stürzte sich kopfüber auf einen der Feuerhunde, um ihn aufzuhalten. Die beiden Tiere wichen zurück und waren nur noch ein schwarzer und gelbbrauner Schleier aus Fängen und Klauen und warfen Regis um.

Der zweite Hund setzte seinen Feueratem gegen Drizzt ein, aber wie bei dem Tanar-Ri machte ihm das Feuer nichts aus. Jetzt war er mit seinem Angriff an der Reihe. Der feuerhassende Krummsäbel schnellte hervor und spaltete das angreifende Tier. Die Kraft der Klinge verblüffte Drizzt, aber er hatte keine Zeit, sein Opfer länger anzustarren, sondern nahm die Verfolgung auf.

Er erreichte die Leiter. Hoch oben erschien durch die offene Klapptür, die zu der obersten Ebene des Turms führte, das rhythmische Aufblitzen eines pulsierenden Lichts. Drizzt spürte, daß seine Heftigkeit mit jeder Schwingung zunahm. Cryshal-Tiriths Herz schlug stärker, je höher die Sonne in den Himmel stieg. Drizzt war sich der Gefahr bewußt, in die er sich begab, aber ihm blieb keine Zeit, innezuhalten und über seine Chancen nachzudenken.

Und dann stand er wieder Kessell gegenüber, diesmal in dem kleinsten Raum des Turms. Zwischen ihnen hing der beängstigende pulsierende Kristall – das Herz von Cryshal-Tirith. Es war viereckig und doch wie ein Eiszapfen geformt. Drizzt erkannte in ihm das verkleinerte Ebenbild des Turms wieder, auch wenn er nicht einmal einen Fuß maß.

Und er war das genaue Ebenbild von Crenshinibon.

Der Kristall strahlte eine Lichtmauer ab und teilte das Zimmer in zwei Hälften, in denen sich der Dunkelelf auf der einen und der Zauberer auf der anderen gegenüberstanden. Drizzt entnahm dem Kichern des Zauberers, daß diese Schranke so hart war wie Stein. Anders als in dem unteren Raum, der mit Wahrsagespiegeln vollgestopft war, enthielt dieser nur einen einzi-

gen Spiegel auf der Seite des Zauberers, und der sah eher wie ein Fenster in der Turm wand aus.

»Greif ruhig das Herz an, Dunkelelf«, lachte Kessell. »Du Narr! Das Herz von Cryshal-Tirith ist mächtiger als jede Waffe auf der Welt! Nichts, was du versuchen würdest, ob magisch oder nicht, könnte den kleinsten Kratzer auf seiner makellosen Oberfläche hinterlassen! Greif es an! Beweise deine törichte Unverschämtheit!«

Drizzt hatte jedoch andere Pläne. Er war flexibel und klug genug, um zu erkennen, wann ein Feind nicht mit bloßer Gewalt zu besiegen war. Aber immer gab es auch noch andere Möglichkeiten.

Er steckte seine Waffe, den magischen Krummsäbel, ein, und löste das Band, mit dem der Beutel an seinem Gürtel befestigt war. Kessell sah ihm neugierig zu. Ihn beunruhigte die Gelassenheit, die der Dunkelelf zeigte, obwohl sein Tod unumgänglich schien. »Was machst du da?« herrschte Akar Kessell ihn an.

Drizzt gab keine Antwort. Er ging methodisch und unbeirrbar vor, löste das Zugband des Beutels und öffnete ihn.

»Ich habe dich gefragt, was du da tust!« knurrte Kessell, als Drizzt auf das Herz zuging. Plötzlich schien dem Zauberer das Ebenbild des Kristalls doch verwundbar. Ihn überkam das unbehagliche Gefühl, daß dieser Dunkelelf gefährlicher war, als er anfangs gedacht hatte.

Auch Crenshinibon spürte es. Der Gesprungene Kristall wies Kessell telepathisch an, er solle einen Blitz der Vernichtung auf den Dunkelelfen loslassen.

Aber Kessell hatte Angst.

Drizzt näherte sich dem Kristall. Er versuchte, ihn mit der Hand zu berühren, aber die Lichtwand hinderte ihn daran. Er nickte, da er damit gerechnet hatte, und öffnete den Beutel so weit wie möglich. Seine Konzentration war völlig auf den Turm selbst gerichtet, und die ganze Zeit blickte er weder zu dem Zauberer hinüber, noch reagierte er auf dessen Toben.

Und dann schüttete er den Beutel mit Mehl über den Edelstein aus.

Der Turm schien aus Protest zu stöhnen und verdunkelte sich.

Die Lichtmauer, die den Dunkelelfen von dem Zauberer getrennt hatte, verschwand.

Aber immer noch konzentrierte sich Drizzt auf den Turm. Er wußte, daß die Mehlschicht die kraftvollen Strahlungen des Edelsteins nur kurze Zeit aufhalten konnte.

Die Zeit reichte ihm jedoch, um den leeren Beutel über den Stein zu stülpen und das Band festzuziehen. Kessell jammerte und sprang nach vorne, blieb aber vor dem gezogenen Krummsäbel stehen.

»Nein!« erhob der Zauberer hilflos Einspruch. »Erkennst du denn nicht die Konsequenzen dessen, was du da angerichtet hast?« Wie zur Antwort erbehte der Turm. Er beruhigte sich zwar schnell wieder, aber sowohl der Dunkelelf als auch der Zauberer spürten die nahende Gefahr. Irgendwo im Innern von Cryshal-Tirith hatte der Zusammenbruch bereits eingesetzt.

»Ich verstehe vollkommen«, erwiderte Drizzt. »Ich habe dich besiegt, Akar Kessell. Deine kurze Zeit als selbsternannter Herrscher über Zehn-Städte ist zu Ende.«

»Du hast dich selbst getötet, Dunkelelf!« gab Kessell zurück, als Cryshal-Tirith wieder erbehte, diesmal heftiger als zuvor. »Du kannst nicht einmal hoffen, zu entkommen, bevor der Turm über dir zusammenfällt!«

Wieder behte es. Und dann wieder.

Drizzt zuckte gelassen die Achseln. »Dann soll es so sein«, sagte er. »Meine Aufgabe ist erfüllt, denn auch du wirst umkommen.«

Plötzlich brach der Zauberer in ein wahnsinniges Kichern aus. Er wirbelte von Drizzt herum und stürzte sich in den Spiegel, der in der Turmwand eingebettet war. Statt durch das Glas zu brechen und unten im Freien zu landen, wie Drizzt vermutet hatte, glitt Kessell in den Spiegel und war verschwunden.

Wieder erbehte der Turm, und diesmal hörte das Zittern nicht mehr auf. Als Drizzt zur Falltür ging, fand er kaum einen festen Halt. Überall an den Wänden brachen Risse auf.

»Regis!« brüllte er, aber er bekam keine Antwort. Im unteren Zimmer war ein Teil der Wand bereits eingestürzt. Drizzt konnte am Fuß der Leiter den Schutt sehen. Er betete, daß seine Freunde bereits entkommen waren, und nahm den einzigen Weg, der ihm noch blieb.



Er folgte Kessells Beispiel und stürzte sich in den magischen Spiegel.

# Die Schlacht von Eiswindtal

Die Menschen in Bryn Shander hörten die Schlacht draußen im Lager toben, aber erst im Licht der vollen Morgendämmerung konnten sie sehen, was da vor sich ging. Sie jubelten ungestüm den Zwergen zu und waren verblüfft, als die Barbaren in Kessells Reihen stürmten und mit ausgelassener Hingabe Goblins niederschlugen.

Cassius und Glensater, die ihren Platz auf der Mauer eingenommen hatten, stellten über die unerwartete Wende der Ereignisse Vermutungen an. Sie waren unentschlossen, ob sie ihre Soldaten in den Kampf schicken sollten.

»Barbaren?« keuchte Glensater. »Sind das denn nun Freunde oder Feinde?«

»Sie töten Orks«, antwortete Cassius. »Also sind es Freunde!«

Draußen auf dem Maer Dualdon hörten auch Kemp und die anderen den Lärm der Schlacht, doch konnten sie nicht sehen, wer daran beteiligt war. Noch verwirrender für sie war es, daß im Südwesten in der Stadt Bremen ein zweiter Kampf ausgebrochen war. Waren die Männer aus Bryn Shander gekommen und hatten den Angriff eröffnet? Oder fielen sich jetzt Kessells Soldaten gegenseitig an?

Plötzlich legte sich über Cryshal-Tirith Dunkelheit, und seine glasartigen, pulsierenden Wände zeigten glanzlose, totenähnliche Ruhe.

»Regis«, murmelte Cassius, der den Kräfteverlust des Turms spürte. »Wenn wir je einen Held hatten!«

Der Turm zitterte und schwankte, und über seine Mauern zogen sich große Risse. Dann brach er zusammen.

Die Monsterarmee schaute entsetzt und ungläubig drein, als das Bollwerk jenes Zauberers, den sie lange als Gott verehrt hatten, in sich zusammenfiel.

In Bryn Shander wurden Hörner geblasen. Kemp's Leute jubelten ausgelassen und stürzten an die Ruder. Jensin Brents Kundschafter signalisierten der Flotte auf dem Lac Dinneshere die verblüffenden Neuigkeiten, von wo sie zum Rotwassersee weitergegeben wurden. An allen provisorischen Zufluchtstätten, wo sich die vertriebenen Bewohner von Zehn-Städte aufhielten,

erscholl der gleiche Befehl.

»Angriff!«

Die Armee von Bryn Shander strömte aus den großen Toren auf das Schlachtfeld hinaus. Die Schiffe aus Caer-König und Caer-Dineval auf dem Lac Dinneshere und aus Gutanger und Dougans Bucht im Süden hielten die Segel, um sich den Ostwind zunutze zu machen, und fuhren eilig über die Seen. Die auf dem Maer Dualdon versammelte Flotte ruderte kräftig. Voller Hast, endlich Rache nehmen zu können, kämpften sie gegen denselben Wind an.

Nach wenigen von Chaos und Überraschung gekennzeichneten Augenblicken hatte sich die letzte Schlacht von Eiswindtal entfaltet.

Regis wälzte sich aus dem Weg, als die beiden Tiere wieder an ihm vorbeistürzten. In einem heftigen Kampf gingen der Feuerhund und der Panther mit Krallen und Fängen aufeinander los. Normalerweise hätte Guenhwyvar keine Schwierigkeiten gehabt, den Feuerhund zu töten, aber in seinem geschwächten Zustand kämpfte er um sein Leben. Der heiße Atem der Bestie versengte sein schwarzes Fell, und die starken Fänge gruben sich in seinen muskulösen Hals.

Regis wollte der Katze helfen, aber er kam nicht einmal dicht genug heran, um dem Gegner einen Tritt zu versetzen. Warum war Drizzt so plötzlich davongelaufen?

Guenhwyvar spürte, daß sein Hals von dem kräftigen Gebiß zermalmt wurde. Die Katze drehte sich herum, und ihr Gewicht zog den Hund mit. Aber der Griff seiner Zähne löste sich nicht. Sie bekam keine Luft mehr, und ihr wurde schwindelig. Sie begann, ihren Geist über die Ebenen zu ihrer wahren Heimat zurückzuschicken, obwohl sie es bedauerte, ihren Herrn in dieser Stunde der Not enttäuschen zu müssen.

Doch dann verdunkelte sich der Turm. Der erschreckte Feuerhund lockerte seinen Griff, und Guenhwyvar nutzte unverzüglich die Gelegenheit. Die Katze legte die Pfoten auf die Rippen des Feuerhundes, stieß sich von ihm ab und rollte sich in die Dunkelheit.

Der Feuerhund suchte seinen Gegner, aber bei dem Geschick des Panthers im Versteckten versagten selbst seine überaus scharfen Sinne. Und dann erblickte der Hund ein an-

deres Opfer, und mit einem Sprung war er bei Regis.

Guenhwyvar spielte jetzt ein Spiel, das er hervorragend beherrschte. Der Panther war ein Geschöpf der Nacht, ein Raubtier, das aus der Dunkelheit zuschlug und tötete, bevor seine Beute überhaupt seine Anwesenheit wahrnahm. Der Feuerhund kauerte sich nieder und wollte gerade Regis anspringen. Doch dann sank er auf einmal zu Boden, als der Panther mit seinem ganzen Gewicht auf seinem Rücken aufkam und seine Klauen tief in das rostfarbene Fell grub.

Der Hund jaulte nur einmal auf, als die todbringenden Fänge seinen Hals fanden.

Spiegel splitterten und zersprangen. Ein plötzliches Loch im Boden ließ Kessells Thron verschwinden. Kristallene Splitter flogen überall herum, als der Turm in seinem endgültigen Toteskampf erzitterte. Den Schreien aus dem Harem, der ein Stockwerk tiefer lag, entnahm Regis, daß sich im ganzen Gebäude ein ähnliches Bild der Zerstörung bot. Er war zwar erleichtert, daß Guenhwyvar den Höllenhund getötet hatte, aber er sah auch die Sinnlosigkeit dieser Heldentat. Sie konnten nirgendwohin laufen; es gab keine Möglichkeit, dem Zusammenbruch von Cryshal-Tirith zu entkommen.

Regis rief Guenhwyvar zu sich.

Er konnte die schwarze Katze in der Dunkelheit nicht sehen, nur ihre Augen, die aufmerksam auf ihn gerichtet waren und sich im Kreis bewegten, als pirschte sie sich an ihn heran. »Was?« schrie der Halbling verblüfft und fragte sich, ob die Anspannung und die Verletzungen, die der Hund Guenhwyvar zugefügt hatte, ihn in den Wahnsinn getrieben hatten.

Ein großes Stück der Wand landete krachend direkt neben ihm und warf ihn zu Boden. Er sah die Augen der Katze, die sich nach oben bewegten: Guenhwyvar war in die Luft gesprungen.

Von dem Staub mußte Regis würgen, und er nahm kaum mehr wahr, wie der Kristallturm schließlich zusammenfiel. Endlich wurde er von einer tiefen Finsternis umgeben, als sich die schwarze Katze über ihn senkte.

Drizt spürte, daß er stürzte.

Das Licht war zu hell, als daß er etwas erkennen konnte. Er hörte nichts, nicht einmal den stürmischen Wind. Aber er wußte

mit Sicherheit, daß er stürzte.

Und dann verblaßte das Licht zu einem grauen Nebel, als flöge er durch eine Wolke. Alles war unwirklich wie in einem Traum. Er konnte sich nicht erinnern, wie er in diese Situation geraten war. Er konnte sich nicht einmal mehr an seinen Namen erinnern.

Als er schließlich in tiefen Schnee fiel, wußte er, daß er nicht träumte. Er hörte den Wind heulen und spürte schneidende Kälte. Er versuchte aufzustehen, um sich einen Überblick über seine Umgebung zu verschaffen.

Und dann vernahm er weit entfernt und tief unten die Schreie einer Schlacht, die dort tobte. Er erinnerte sich an Cryshal-Tirith, er erinnerte sich daran, wo er gewesen war. Es konnte nur eine Antwort geben.

Er war auf einem Gipfel von Kelvins Steinhügel.

Die Soldaten von Bryn Shander und Osthafen, die gemeinsam unter der Führung von Cassius und Glensater kämpften, stürmten den abfallenden Hügel hinunter und schlugen wild auf die verwirrten Goblins ein. Die zwei Sprecher hatten ein bestimmtes Ziel vor Augen: Sie wollten sich ihren Weg durch die Reihen der Ungeheuer zu Bruenors Männern hauen. Einige Minuten zuvor hatten sie von der Mauer aus gesehen, daß die Barbaren die gleiche Strategie verfolgten, und sie glaubten, daß sich ihre schlechten Bedingungen erheblich verbesserten, wenn sich alle drei Armeen gegenseitige Unterstützung an den Flanken geben konnten.

Die Goblins wichen vor dem Angriff zurück. Voller Niedergeschlagenheit und Überraschung angesichts der plötzlichen Wende der Ereignisse waren die Ungeheuer nicht in der Lage, irgendeine Form der Verteidigung zu organisieren.

Als die Flotte auf dem Maer Dualdon nördlich von den Ruinen von Targos landete, stieß sie auf den gleichen unorganisierten und orientierungslosen Widerstand. Kemp und die anderen Führer hatten überlegt, wie sie auf dem Land mühelos Fuß fassen konnten. Ihre Hauptsorge war, daß die große Goblinstreitmacht, die Termalaine besetzt hielt, ihnen in den Rücken fallen könnte, wenn sie vom Strand aus einfiel und ihnen die einzige Fluchtmöglichkeit abschneiden würde.

Doch ihre Sorgen waren unbegründet. Zu Beginn der

Schlacht waren die Goblins in Termalaine zwar felsenfest entschlossen gewesen, ihrem Zauberer zur Hilfe zu eilen. Aber dann war Cryshal-Tirith zusammengestürzt. Die Goblins waren bereits mißtrauisch geworden, als sie in der Nacht Gerüchte gehört hatten, Kessell hätte eine große Truppe entsandt, um die Orks vom Stamm der Abgetrennten Zunge in der eroberten Stadt Bremen auszuradieren. Und als sie sahen, wie der Turm, das Symbol von Kessells Macht, zu einem Trümmerhaufen zusammenfiel, hatten sie noch einmal überlegt und die möglichen Folgen abgewogen. Sie flohen zurück nach Norden in die Sicherheit der offenen Ebene.

Ein Schneetreiben trug zu dem dichten Nebelschleier oben auf dem Berg bei. Drizzt hielt den Blick gesenkt, aber er konnte kaum die eigenen Füße erkennen, die er entschlossen weiterbewegte. Den magischen Krummsäbel hielt er in der Hand, und der glühte in einem blassen Licht, als gefiele ihm die eisige Temperatur.

Sein Körper erstarrte immer mehr und flehte ihn an, den Berg hinunterzusteigen. Aber er ging die hohe Wand entlang weiter zu einem der angrenzenden Gipfel. Im Wind lag noch ein anderer beunruhigender Ton – das gackernde Lachen eines Wahnsinnigen.

Und dann erblickte er verschwommen die Gestalt des Zauberers, der sich über den südlichen Abgrund beugte und versuchte, einen Blick auf die Geschehnisse des Schlachtfeldes zu werfen.

»Kessell!« rief Drizzt. Er sah, wie sich die Gestalt jählings bewegte, und wußte, daß der Zauberer ihn durch den heulenden Wind gehört hatte. »Im Namen der Bewohner von Zehn-Städte fordere ich dich auf, dich mir zu ergeben! Schnell, sonst wird uns der unbarmherzige Atem des Winters auf der Stelle einfrieren!«

Kessell schnaubte. »Du verstehst nicht, wem du gegenüberstehst, nicht wahr?« fragte er erstaunt. »Glaubst du wirklich immer noch, daß du diese Schlacht gewonnen hast?«

»Wie es den Leuten unten geht, weiß ich noch nicht«, erwiderte Drizzt. »Aber du bist besiegt! Dein Turm ist zerstört, Kessell, und ohne ihn bist du nichts anderes als ein kleiner Gauerner!« Während er mit dem Zauberer sprach, war er wei-

tergegangen und stand jetzt nur noch wenige Meter von ihm entfernt. Trotzdem war sein Gegner nur als schwarzer, undeutlicher Reck in einer grauen Landschaft zu erkennen.

»Willst du wissen, wie es ihnen geht, Dunkelelf?« fragte Kessel. »Dann sieh her! Erlebe den Untergang von Zehn-Städte!« Er griff unter seinen Umhang und holte einen glänzenden Gegenstand – einen Gesprungenen Kristall – hervor. Die Wolken schienen vor ihm zurückzuschrecken, und der Wind verstummte weit um sie herum. Drizzt konnte eine unglaubliche Kraft spüren, und unter dem Licht des Kristalls kehrte das Blut in seine tauben Hände zurück. Auf einmal war der graue Nebelschleier wie weggebrannt, und der Himmel vor ihnen war klar.

»Der Turm zerstört?« höhnte Kessel. »Du hast lediglich eines von Crenshinibons zahlreichen Ebenbildern zerstört! Ein Sack Mehl! Um das mächtigste Relikt auf der ganzen Welt zu vernichten? Schau nach unten auf die närrischen Männer, die es wagen, sich gegen mich zu erheben!«

Vor dem Dunkelelfen breitete sich das Schlachtfeld aus. Er konnte die weißen Segel der Schiffe aus Caer-Dineval und Caer-König sehen, die sich mit geblähten Segeln dem westlichen Ufer des Lac Dinneshere näherten.

Im Süden hatten die Fischer aus Gutanger und Dougans Bucht bereits angelegt. Sie waren dort auf keinen Widerstand gestoßen und machten sich jetzt für den Landangriff bereit. Die Goblins und Orks im südlichen Abschnitt des Gürtels, den Kessel um die Stadt gelegt hatte, hatten die Zerstörung von Cryshal-Tirith nicht miterlebt, spürten aber trotzdem den Verlust von Kraft und Führung. Viele blieben, wo sie waren, oder ließen ihre Kameraden im Stich und ergriffen die Flucht, und andere stürmten zum Hügel von Bryn Shander, um sich der Schlacht anzuschließen.

Auch Kemps Soldaten waren an Land gegangen und kamen vorsichtig vom Strand näher, wobei sie ein wachsames Auge auf den Norden hatten. Diese Gruppe näherte sich der dichtesten Zusammenballung von Kessells Gefolgsleuten. Dort war der Einfluß des Turms am stärksten gewesen, und daher hatte sich sein Einsturz am verheerendsten ausgewirkt. Die Fischer fanden hier überwiegend Goblins vor, die eher an Flucht und gar nicht so sehr an einem Kampf interessiert waren.

In der Mitte des Lagers, wo die schwersten Kämpfe tobten, schien es den Menschen von Zehn-Städte und ihren Verbündeten gutzugehen. Die Barbaren hatten die Zwerge fast erreicht. Angespornt von der Kraft von Wulfgars Hammer und dem beispiellosen Mut von Bruenor schlugen die beiden Armeen auf alles ein, was sich ihnen in den Weg stellte. Und sie würden bald noch gefährlicher werden, denn auch Cassius und Glensater kamen in schnellem Tempo immer näher.

»Aber meine Augen erzählen mir eine andere Geschichte, nämlich die, daß es deiner Armee nicht gut geht«, gab Drizzt zurück. »Die >närrischen< Männer von Zehn-Städte sind offenbar keineswegs besiegt!«

Kessell hielt den Gesprungenen Kristall hoch über sich, und dessen Licht glühte noch heller. Unten auf dem Schlachtfeld erkannten seine Truppen trotz der großen Entfernung sofort, daß die kraftvolle Gegenwart, die sie als Cryshal-Tirith kennengelernt hatten, wiedererwacht war. Menschen, Zwerge und Goblins gleichermaßen und selbst jene, die in einen tödlichen Kampf verstrickt waren, hielten einen Moment inne und sahen zum Berg und zu dem strahlenden Licht empor. Die Ungeheuer, die die Rückkehr ihres Gottes spürten, brachen in wildes Jubelgeschrei aus und gaben ihre bisherige Haltung auf, wo sie nur noch an Verteidigung gedacht hatten. Ermutigt durch das glorreiche Wiedererscheinen von Kessell erwiderten sie den Angriff mit heftiger Wut.

»Siehst du, wie meine bloße Anwesenheit sie anstachelt!« prahlte Kessell stolz.

Aber Drizzt schenkte weder dem Zauberer noch der Schlacht Beachtung. Der Schnee war unter der Wärme des strahlenden Relikts geschmolzen, und er stand jetzt in einer Wasserpfütze. Sein scharfes Gehör hatte durch den Lärm der Schlacht noch ein anderes Geräusch wahrgenommen, auf das er sich jetzt konzentrierte. Es war das erboste Grollen der gefrorenen Gipfel von Kelvins Steinhügel.

»Seht den Ruhm von Akar Kessell!« brüllte der Zauberer. Die Kraft des Relikts in seiner Hand verstärkte seine Stimme. »Seht, mit welcher Leichtigkeit ich die Schiffe dort unten auf dem See zerstören werde!«

Drizzt erkannte, daß Kessell in seiner Arroganz und in Mi-



ßachtung der Gefahren, die um ihn herum wuchsen, einen ungeheueren Fehler beging. Er mußte den Zauberer lediglich für die nächsten Minuten ablenken. Unwillkürlich griff er nach dem Dolch, den er auf seinem Rücken im Gürtel trug, und schleuderte ihn nach Kessell. Ihm war zwar bewußt, daß Kessell mit Crenshinibon in einer unnatürlichen Symbiose verbunden war und die kleine Waffe wohl kaum ihr Ziel treffen würde, aber er hoffte, auf diese Weise den Zorn des Zauberers auf sich zu ziehen und ihn von den Geschehnissen auf dem Schlachtfeld abzulenken.

Der Dolch schwirrte durch die Luft. Drizzt drehte sich um und lief weg.

Ein dünner Lichtstrahl schoß aus Crenshinibon und schmolz die Waffe, bevor sie ihr Ziel erreichen konnte, aber Kessell war außer sich. »Du solltest dich vor mir in Ehrfurcht verbeugen!« schrie er Drizzt an. »Du gotteslästerlicher Schuft, du hast die Ehre verdient, an diesem Tag mein erstes Opfer zu sein!« Er bewegte den Kristall von der Ebene fort und richtete ihn auf den fliehenden Dunkelelfen. Aber während er herumwirbelte, sank er plötzlich bis zu den Knien in den schmelzenden Schnee ein.

Und dann hörte auch er das wütende Poltern des Bergs.

Drizzt entfernte sich aus dem Wirkungsbereich des Relikts und lief, ohne noch einen Blick hinter sich zu werfen, weiter, um die südliche Wand von Kelvins Steinhügel so weit wie möglich hinter sich zu lassen.

Kessell, der inzwischen bis zur Brust im Schnee versunken war, versuchte, sich aus der wäßrigen Masse zu befreien. Wieder rief er Crenshinibons Kraft auf, aber unter der großen Anspannung seines drohenden Untergangs war seine Konzentration stark beeinträchtigt.

Zum ersten Mal seit Jahren fühlte sich Akar Kessell wieder schwach. Er war nicht mehr der Tyrann vom Eiswindtal, sondern der stotternde Lehrling, der seinen Meister umgebracht hatte.

Es war, als hätte der Gesprungene Kristall ihn abgelehnt.

Und dann stürzte die ganze schneebedeckte Seite des Berges auf ihn herunter. Das Poltern erschütterte das Land im Umkreis von vielen Meilen, und Männer, Orks, Goblins und sogar Oger wurden zu Boden geschleudert.

Kessell umklammerte den Kristall noch fester, als er zu fallen begann. Aber Crenshinibon verbrannte ihm die Hände und stieß ihn von sich. Kessell hatte zu oft versagt. Das Relikt erkannte ihn nicht mehr als seinen Herrn an.

Kessell schrie, als er spürte, daß der Kristall durch seine Finger schlüpfte. Doch sein Schrei wurde von dem Donnern der Lawine übertönt. Die kalte Dunkelheit des Schnees hüllte ihn ein und ließ ihn bei seinem Sturz den Hang hinunter nicht mehr los. Kessell klammerte sich verzweifelt an den Glauben, daß er den Gesprungenen Kristall noch in der Hand hielt und auch diese Gefahr überleben würde. So tröstete er sich, bis er auf einem niedrigeren Gipfel von Kelvins Steinhügel liegenblieb.

Und die Schneemassen des halben Gipfels legten sich auf ihn.

Die Monsterarmee hatte ihren Gott zum zweiten Mal fallen sehen. Sein Einfluß, der ihr Handeln bestimmt hatte, hatte sich nach seinem ersten Verschwinden schnell aufzulösen begonnen. Aber bei Kessells Wiederauftauchen hatte sich bei ihnen wieder ein gewisser Grad an Organisation eingestellt. Zwei Frostriesen, offensichtlich die einzigen überlebenden echten Riesen in der ganzen Armee des Zauberers, hatten das Kommando übernommen. Sie riefen die Oger-Elitetruppe zu sich und befahlen dann den Ork- und Goblinstämmen, sich um diese zu scharen und ihrer Führung zu folgen.

Dennoch war die Bestürzung und Verunsicherung der Armee offenbar. Stammesrivalitäten, die unter Akar Kessells eisenharter Herrschaft begraben worden waren, kamen jetzt in Form von tiefem Mißtrauen wieder zum Vorschein. Nur ihre Angst vor dem Feind hielt sie in der Armee, und nur ihre Angst vor den Giganten hielt sie in einer Reihe mit den anderen Stämmen.

»Schön, daß wir uns sehen, Bruenor!« rief Wulfgar, der gerade einen weiteren Goblinkopf zerschmetterte. Die Barbarhorde hatte schließlich die Zwerge erreicht.

»Finde ich auch, Junge!« erwiderte der Zwerg und grub seine Axt in die Brust eines Gegners. »Es war höchste Zeit, daß du zurückgekommen bist! Ich dachte schon, ich müßte auch noch deinen Anteil an Feinden töten.«

Wulfgars Aufmerksamkeit war jedoch auf etwas anderes ge-

richtet. Er hatte die beiden Giganten ausgemacht, die das Kommando übernommen hatten. »Frostriesen«, sagte er zu Bruenor und lenkte dessen Blick auf den Kreis der Oger. »Nur sie alleine halten die Stämme zusammen!«

»Ein guter Zeitvertreib!« lachte Bruenor. »Geh voraus!«

Und mit seinem Gefolge und Bruenor an seiner Seite begann der junge König, sich seinen Weg durch die Goblinreihen zu schlagen.

Die Oger hatten sich vor ihren neuen Befehlshabern aufgebaut, um den Barbaren aufzuhalten.

Aber inzwischen war Wulfgar dicht genug bei ihnen.

Aegisfang zischte an den Ogern vorbei und traf einen der Giganten am Kopf, so daß dieser leblos zu Boden sank. Der andere glotzte ungläubig, daß ein Mensch aus solcher Entfernung zu diesem tödlichen Wurf in der Lage gewesen war, und zögerte dann nur einen kurzen Augenblick, bevor er die Flucht ergriff.

Unbeeindruckt griffen die bössartigen Oger Wulfgars Gruppe an und drängten sie zurück. Aber Wulfgar hatte sein Ziel erreicht und war jetzt erpicht darauf, sich wieder den Menschen und Zwergen anzuschließen. Daher gab er vor dem Ansturm bereitwillig wieder Boden preis.

Doch Bruenor war dazu nicht so schnell bereit. Diese Form eines chaotischen Kampfes liebte er am meisten. Er verschwand zwischen den langen Beinen der ersten Oger und bewegte sich, im Staub und in der Verwirrung ungesehen, in ihren Reihen.

Aus dem Augenwinkel sah Wulfgar erstaunt, wie der Zwerg verschwand. »Wohin gehst du denn?« rief er ihm nach, aber der schlachthungrige Bruenor konnte die Frage nicht hören und hätte sie sowieso nicht beachtet.

Wulfgar konnte den Weg des wilden Zwerges zwar nicht genau verfolgen, aber er konnte dessen Standort bestimmen, beziehungsweise den, wo er kurz zuvor gewesen war, da sich ein Oger nach dem anderen überrascht vor Schmerzen krümmte und die Hand gegen ein Knie, eine Sehne oder seine Lenden preßte.

Und während des ganzen Durcheinanders hatten jene Orks und Goblins, die gerade nicht im Kampf standen, ein wachsames Auge auf Kelvins Steinhügel und hofften, daß Kessell ein

zweites Mal wiederauftauchen würde.

Aber an den niedrigen Hängen des Berges war nur noch Schnee zu sehen.

Die Krieger aus Caer-König und Caer-Dineval brannten auf Rache und brachten ihre Schiffe unter vollen Segeln herein und ließen sie leichtfertig im seichten Wasser auflaufen, um sich nicht mit dem Befestigen in tieferen Gewässern aufzuhalten. Sie sprangen von den Schiffen, wateten ans Land und stürzten sich mit einer furchtlosen Besessenheit in den Kampf, die allein schon ausreichte, um ihre Gegner in die Flucht zu treiben.

Kaum hatten sie das Land erreicht, stellte Jenson Brent sie in geschlossener Formation auf und führte sie nach Süden. Der Sprecher hörte aus dieser Richtung weit entfernt den Lärm der Schlacht und wußte, daß sich die Männer aus Gutanger und Dougans Bucht von Norden durchschlugen, um mit seinen Männern zusammenzutreffen. Sein Plan war, sich mit ihnen auf dem Ostweg zu treffen und gemeinsam nach Westen auf Bryn Shander zu marschieren.

Auf dieser Seite der Stadt waren schon viele Goblins geflohen, und noch mehr waren nach Nordwesten zu den Ruinen von Cryshal-Tirith gezogen, wo der Kampf am stärksten tobte. Die Armee vom Lac Dinneshere näherte sich in schnellem Tempo ihrem Ziel. Sie erreichte die Straße mit geringen Verlusten und grub sich ein, um auf die Feinde zu warten, die aus dem Süden kommen würden.

Kemp hielt gespannt nach einem Signal von dem einsamen Schiff auf dem Maer Dualdon Ausschau. Der Sprecher aus Targos, Befehlshaber über die Streitmächte der vier Städte am See, hatte sich bisher nur vorsichtig weiterbewegt, da er Angst vor einem schweren Angriff aus dem Norden hatte. Er hatte seinen Männern strengstens Einhalt geboten, gegen jemand anders als die Ungeheuer zu kämpfen, die in ihre unmittelbare Nähe kamen, obwohl diese Zurückhaltung ihm angesichts der Schlachtgeräusche, die über die Ebene zu ihm drangen, sehr zu schaffen machte.

Nachdem einige Zeit vergangen war, ohne daß Zeichen einer Goblin-Verstärkung sichtbar wurden, hatte der Sprecher einen kleinen Schoner beauftragt, die Küste entlangzufahren und herauszufinden, was die Besatzungstruppen in Termalaine auf-

hielt.

Dann kamen endlich die weißen Segel in Sicht. Hoch oben am Bug des kleinen Schiffes war die Signalfolge gehißt, die sich Kemp am meisten gewünscht, aber am wenigsten erwartet hatte: der rote Wimpel, mit dem ein Fang bekanntgegeben wurde, was in diesem Fall hieß, daß Termalaine frei war und die Goblins nach Norden flohen.

Kemp, dessen Gesicht vor Sehnsucht nach Rache rot anlief, rannte zu der höchsten Stelle, die er finden konnte. »Zerstört die Linien, Jungs!« brüllte er seinen Männern zu. »Schlagt mir eine Schneise in die Stadt auf dem Hügel! Laßt Cassius zurückkommen und feststellen, daß wir nach getaner Arbeit auf der Schwelle seiner Stadt sitzen!«

Mit jedem Schritt schrien sie wild auf. Es waren Männer, die ihr Zuhause und ihre Verwandten verloren und ihre Städte brennen gesehen hatten. Viele von ihnen hatten nichts mehr zu verlieren. Das einzige, was sie sich noch erhofften, war, bittere Befriedigung erfahren zu können.

Den ganzen Morgen tobte die Schlacht. Männer und Ungeheuer hoben ihre Schwerter und Speere, die ihr Gewicht verdoppelt zu haben schienen. Doch auch wenn ihre Reflexe durch die Erschöpfung langsamer wurden, der Zorn, der in ihrem Blut wallte, war immer noch nicht verrauchet.

Die Schlachtlinien waren nicht mehr auseinanderzuhalten, je länger die Kämpfe anhielten und die Soldaten von ihren Befehlshabern getrennt wurden. An vielen Stellen waren Goblins und Orks miteinander in Kämpfe verstrickt, da sie trotz des gemeinsamen Feindes in unmittelbarer Reichweite nicht in der Lage waren, den seit langem unter den rivalisierenden Stämmen schwelenden Haß für einen Augenblick zu vergessen. Eine dicke Staubwolke hüllte die dichtesten Zusammenballungen ein; das betäubende Klirren und Gekratze von Stahl und von Schwertern gegen Schilde, die anschwellenden Schreie des Sterbens, der Schmerzen und des Sieges machten das, was als geordneter Zusammenstoß begonnen hatte, zu einer wirren Massenschlägerei.

Die einzige Ausnahme dabei bildeten die kampferfahrenen Zwerge. Ihre Reihen blieben stets geschlossen, obwohl Bruenor nach seinem seltsamen Verschwinden noch nicht zu ihnen

zurückgekehrt war.

Die Zwerge lieferten den Barbaren einen soliden Rückhalt, von dem aus sie angreifen konnten, und boten Wulfgar und seiner kleinen Truppe einen Orientierungspunkt für ihre Rückkehr. Der junge König erreichte seine Männer im selben Augenblick, als auch Cassius zu ihnen stieß. Der Sprecher von Bryn Shander und Wulfgar musterten sich gespannt, denn beide waren sich nicht sicher, was sie voneinander halten sollten. Aber beide waren klug genug, sich zumindest im Augenblick auf ihr Bündnis völlig zu verlassen. Beide gingen sie davon aus, daß intelligente Feinde ihre Meinungsverschiedenheiten angesichts eines größeren Feindes beiseite legen.

Gegenseitige Unterstützung war der entscheidende Vorteil, der ihnen aus ihrem neuen Bündnis entstehen konnte. Gemeinsam waren sie zahlenmäßig überlegen und konnten jeden einzelnen Ork- und Goblinstamm überwältigen, auf den sie stießen. Und da die Goblinstämme nicht zusammenarbeiteten, hatte keine ihrer Gruppen an den Flanken Unterstützung. Wulfgar und Cassius, die die Bewegungen des anderen verfolgten und sich unterstützten, verteilten einige Gruppen zur Rundumverteidigung, während der Hauptteil der vereinigten Armee sich jeweils auf einen Stamm konzentrierte.

Obwohl im Verhältnis auf mehr als zehn Goblins nur ein Soldat fiel, war Cassius wirklich besorgt. Tausende von Ungeheuern waren mit den Menschen bisher noch gar nicht in Berührung gekommen und hatten noch nie eine Waffe erhoben, und seine Männer fielen vor Erschöpfung fast um. Er mußte sie in die Stadt zurückbringen. Er ließ die Zwerge sie auf dem Weg anführen.

Wulfgar, der ebenfalls Bedenken wegen der Ausdauer seiner Krieger hatte, wußte, daß ihnen keine andere Fluchtmöglichkeit blieb, und daher wies er seine Männer an, Cassius und den Zwergen zu folgen. Es war ein riskantes Unternehmen, denn der Barbarenkönig war sich nicht völlig sicher, ob die Bewohner von Bryn Shanders seine Krieger überhaupt in ihre Stadt einlassen würden.

Kemps Soldaten waren bei ihrem Ansturm auf den Hügel der Hauptstadt bisher sehr gut vorangekommen, aber als sie sich ihrem Ziel näherten, stießen sie auf größere und entschlossene

Zusammenballungen von Feinden. Nicht einmal hundert Meter vom Hügel entfernt blieben sie stecken und wurden von allen Seiten angegriffen.

Den Armeen, die von Osten anrückten, erging es besser. Auf ihrem Marsch auf dem Ostweg waren sie kaum auf Widerstand gestoßen, und sie waren die ersten, die den Hügel erreichten. Sie hatten wie besessen die Seen überquert und waren den ganzen Weg über die Ebene gelaufen und hatten gekämpft, aber Jensein Brent ließ sie nicht ausruhen. Er war der einzige Sprecher der vier Städte, der überlebt hatte, da Schermont und die zwei aus den südlichen Städten auf dem Ostweg gefallen waren. Er hörte deutlich den Lärm der hitzigen Schlacht und wußte, daß die mutigen Männer auf dem nördlichen Gelände, die dem Hauptteil von Kessells Armee gegenüberstanden, jede Unterstützung brauchten, die sie nur bekommen konnten.

Doch als der Sprecher seine Soldaten um die letzte Biegung zum Nordtor der Stadt führte, blieben sie angesichts der brutalsten Schlacht, die sie je gesehen oder von denen sie in den Übertreibungen vieler Geschichten gehört hatten, wie erstarrt stehen. Gegner bekämpften sich auf den Leichen der Gefallenen, und Krieger, die ihre Waffen verloren hatten, bissen und zerkratzten ihre Feinde.

Brent vermutete, daß Cassius und seine große Streitmacht in der Lage wären, den Rückzug in die Stadt alleine zu bewältigen. Aber die Armee vom Maer Dualdon war in Bedrängnis.

»Nach Westen!« schrie er seinen Männern zu und stürmte in die Richtung zu der bedrängten Armee. Seine bereits erschöpften Truppen bekamen neuen Auftrieb und eilten ihren Kameraden zu Hilfe. Auf Brents Befehl liefen sie die Hänge Seite an Seite in einer langen Reihe hinunter, aber als sie das Schlachtfeld erreicht hatten, setzte nur die mittlere Gruppe ihren Weg unverändert fort. Die Soldaten an den Enden der Formation bewegten sich zur Mitte, und bald bildete die ganze Armee einen Keil, dessen Spitze durch die Reihen der Ungeheuer drang und zu Kempss schwer bedrängten Soldaten gelangte.

Kemps Männer nahmen durch diese Unterstützung den Kampf mit neuer Entschlossenheit auf, und die vereinte Streitmacht war bald in der Lage, den Rückzug zum nördlichen Hügel anzutreten. Die letzten Versprengten wankten zur gleichen

Zeit herbei, als Cassius' Armee, Wulfgars Barbaren und die Zwerge die dichtesten Goblinreihen durchbrachen und das offene Gelände am Hügel hinaufstiegen.

Jetzt, wo sie sahen, daß sich Menschen und Zwerge zu einer Streitmacht zusammengeschlossen hatten, bewegten sich die Goblins nur noch zögernd. Ihre Verluste waren überwältigend gewesen. Weder Giganten noch Oger hatten überlebt, und ganze Stämme von Goblins und Orks waren gefallen. Von Cryshal-Tirith war ein schwarzer Schutthaufen übriggeblieben, und Akar Kessel lag in einem eisigen Grab.

Die Männer auf Bryn Shanders Hügel waren arg mitgenommen und konnten sich vor Erschöpfung kaum auf den Beinen halten, doch ihr grimmiger Gesichtsausdruck verriet den überlebenden Ungeheuern eindeutig, daß sie bis zum letzten Atemzug kämpfen würden. Sie waren in die Enge getrieben, und es gab keinen Rückzug mehr für sie.

In das Bewußtsein eines jeden Goblins und Orks schlichen sich Zweifel, ob der Krieg weitergeführt werden sollte. Zwar konnten sie mit ihrer Überzahl ihr Ziel erreichen, aber es würden noch sehr viele fallen, bevor die wilden Männer von Zehn-Städte und ihre gefährlichen Verbündeten niedergemetzelt sein würden. Und falls sie gewinnen sollten, welcher der überlebenden Stämme würde dann den Sieg für sich beanspruchen? Ohne die Führung des Zauberers würden die Überlebenden dieser Schlacht bestimmt in harte Bedrängnis kommen, wenn es darum ging, die Beute gerecht und ohne weiteren Kampf aufzuteilen.

Die Schlacht von Eiswindtal war nicht so verlaufen, wie Akar Kessel es versprochen hatte.



# Sieg?

Die Menschen von Zehn-Städte hatten sich mit den verbündeten Zwergen und Barbaren von allen Seiten ihren Weg über das riesige Schlachtfeld erkämpft und standen jetzt gemeinsam vor dem Nordtor von Bryn Shander. Und während ihre Armee im Kampf zusammengeschweißt worden war, indem sich alle einst getrennten Gruppen auf das gemeinsame Ziel des Überlebens hin zusammengeschlossen hatten, hatte Kessells Armee die entgegengesetzte Entwicklung genommen. Als die Goblins über den Eiswindpaß gestürmt waren, war ihr gemeinsames Ziel ein Sieg zum Ruhm Akar Kessells gewesen. Aber Kessell war tot, und Cryshal-Tirith war zerstört, und das Band, das die bisherigen erbitterten Feinde, die rivalisierenden Ork- und Goblinstämme, zusammengehalten hatte, hatte sich bereits wieder gelöst.

Die Menschen und Zwerge sahen auf die Menge der Eindringlinge und schöpften neue Hoffnung, denn überall am Rand der großen Armee lösten sich dunkle Gestalten aus den Reihen und flohen von dem Schlachtfeld zurück in die Tundra.

Trotzdem standen Verteidiger von Zehn-Städte mit dem Rücken zur Wand, geschützt von Bryn Shanders Mauer. Die Ungeheuer machten zwar keine Anstalten, den Angriff weiterzutreiben, aber Tausende von Goblins hielten auf dem nördlichen Gelände vor der Stadt die Stellung.

Zu Beginn der Schlacht, als sie die Eindringlinge durch Erstangriffe überraschen wollten, hätten die Anführer der Verteidigungstruppen eine solche Kampfpause für verheerend gehalten, denn sie hätten an Schwung verloren und ihren überraschten Feinden erlaubt, sich in besseren Stellungen neu zu gruppieren.

Doch jetzt war die Pause ein zweifacher Segen: Die völlig erschöpften Soldaten konnten sich endlich ausruhen, und die Goblins und Orks konnten den Schlag, den sie erlitten hatten, verarbeiten. Das Schlachtfeld war auf dieser Seite der Stadt mit Leichen übersät, und es waren viel mehr Goblins als Menschen, und der Trümmerhaufen, der einst Cryshal-Tirith gewesen war, verstärkte nur ihre Erkenntnis, daß sie überwältigende Verluste erlitten hatten. Weder Giganten noch Oger hatten ü-

berlebt, um den sich lichtenden Reihen der Goblins und Orks Mut zu machen, und immer mehr Verbündete gaben die Sache auf.

Cassius hatte Zeit, die überlebenden Sprecher zu einer kurzen Beratung zusammenzurufen.

Etwas weiter entfernt von ihnen unterhielten sich Wulfgar und Revjak mit Fender Mallot, den die Zwerge während Bruenors Abwesenheit zu ihrem Führer ernannt hatten. Sie waren über Bruenors Schicksal beunruhigt.

»Wir sind über deine Rückkehr erfreut, mächtiger Wulfgar«, sagte Fender. »Bruenor hat gewußt, daß du zurückkommen würdest.«

Wulfgar sah auf das Schlachtfeld und suchte nach einem Lebenszeichen von Bruenor. »Hast du denn Neuigkeiten über Bruenor?«

»Du hast ihn doch zuletzt gesehen«, erwiderte Fender erbittert.

Schweigend überprüften sie noch einmal sorgfältig das Gelände.

»Laß mich deine schwirrende Axt wieder hören«, flüsterte Wulfgar.

Aber Bruenor konnte ihn nicht hören.

»Jensin«, sprach Cassius den Sprecher aus Caer-Dineval als ersten an, »wo sind eure Frauen und Kinder? Sind sie in Sicherheit?«

»Sie sind in Osthafen gut aufgehoben«, antwortete Jensin Brent. »Inzwischen sind dort auch die Bewohner von Gutanger und Dougans Bucht eingetroffen. Sie sind gut versorgt und haben Wachen aufgestellt. Falls Kessells Wichte es auf die Stadt abgesehen haben, werden sie über die Gefahr frühzeitig informiert sein, so daß sie auf den Lac Dinneshere hinausfahren können.«

»Aber wie lange könnten sie auf dem Wasser überleben?« fragte Cassius.

Jensin Brent zuckte müde die Achseln. »Bis zum Winteranbruch, denke ich. Aber sie werden immer irgendwo anlegen können, denn die übriggebliebenen Goblins und Orks werden nicht mehr als die Hälfte des Seeufers besetzen können.«

Cassius schien zufrieden. Er wandte sich an Kemp.

»In Waldheim«, beantwortete Kemp die unausgesprochene Frage. »Und ich schätze, daß es ihnen besser geht als uns! Sie haben genügend Schiffe an den Anlegestellen, um mitten auf dem Maer Dualdon eine Stadt zu gründen.«

»Das ist gut«, sagte Cassius. »Damit steht uns eine weitere Möglichkeit zur Verfügung. Wir können hier vielleicht eine Weile den Boden halten und uns dann hinter die Stadtmauern zurückziehen. Trotz ihrer Überzahl können die Goblins und Orks nicht hoffen, uns hier zu besiegen!«

Die Idee schien Jensin Brent zu gefallen, aber Kemp zog ein finsternes Gesicht. »Unser Volk ist also in Sicherheit«, sagte er, »aber was ist mit den Barbaren?«

»Ihre Frauen sind robust und können gut ohne die Hilfe ihrer Männer überleben«, erklärte Cassius.

»Ihre übelriechenden Frauen interessieren mich nicht im geringsten«, brauste Kemp auf und hob absichtlich die Stimme, damit Wulfgar und Revjak, die nicht weit entfernt ihren eigenen Rat abhielten, ihn hören konnten. »Ich spreche von diesen wilden Hunden! Du wirst ihnen doch nicht etwa deine Tore öffnen und sie einladen!«

Der stolze Wulfgar ging auf die Sprecher zu.

Cassius richtete sich wütend gegen Kemp. »Dickköpfiger Idiot«, flüsterte er barsch. »Unsere einzige Hoffnung liegt in der Einheit!«

»Unsere einzige Hoffnung liegt im Angriff!« gab Kemp zurück. »Wir haben ihnen Angst eingejagt, und jetzt willst du, daß wir weglaufen und uns verstecken!«

Der große Barbarenkönig trat vor die Sprecher, die er beide überragte. »Ich grüße dich, Cassius aus Bryn Shander«, sagte er höflich. »Ich bin Wulfgar, Sohn von Beornegar und Führer der Stämme, die gekommen sind, sich deiner ehrenhaften Sache anzuschließen.«

»Was kann deine Art schon von Ehre wissen?« unterbrach ihn Kemp.

Wulfgar ging nicht auf ihn ein. »Ich habe viel von eurer Unterhaltung mitbekommen«, fuhr er ungerührt fort. »Meiner Meinung nach hat dein unhöflicher und undankbarer Ratgeber«, er hielt inne, um sich zu beruhigen, »die sinnvollste Lösung vorgeschlagen.«

Cassius, der immer noch erwartete, daß Wulfgar über Kemps Beleidigungen in Zorn geraten würde, war zuerst verwirrt.

»Angriff«, erklärte Wulfgar. »Die Goblins sind jetzt völlig verunsichert, welche Vorteile sie überhaupt noch gewinnen können. Sie fragen sich, warum sie dem bösen Zauberer eigentlich an diesen Ort des Untergangs gefolgt sind. Wenn ihnen erlaubt wird, ihre Kampfeslust wiederzufinden, werden sie sich als ernstzunehmende Feinde erweisen.«

»Ich danke dir für deine Worte, Barbarenkönig«, erwiderte Cassius. »Aber ich gehe davon aus, daß dieser Pöbel nicht in der Lage ist, eine Belagerung durchzuhalten. Noch vor Ende der Woche werden sie das Schlachtfeld räumen.«

»Vielleicht«, räumte Wulfgar ein. »Aber auch in diesem Fall wird dein Volk teuer bezahlen. Wenn die Goblins freiwillig abziehen, werden sie nicht mit leeren Händen zu ihren Höhlen zurückkehren. Es gibt immer noch einige ungeschützte Städte, die sie auf ihrem Rückweg angreifen und plündern können. Und was noch schlimmer ist, sie werden nicht mit Angst im Nacken verschwinden. Dein Rückzug wird einigen deiner Männer das Leben retten, Cassius, aber er wird nicht verhindern, daß deine Feinde in der Zukunft wiederkommen!«

»Dann stimmst du zu, daß wir angreifen sollen?« fragte Cassius.

»Unsere Feinde haben gelernt, uns zu fürchten. Sie schauen sich jetzt um und sehen den Untergang, den wir über sie gebracht haben. Angst ist ein mächtiges Werkzeug, insbesondere bei den feigen Goblins. Laß uns angreifen, um sie vollständig in die Flucht zu schlagen, so wie es dein Volk mit meinem vor fünf Jahren getan hat...« Cassius sah den Schmerz in Wulfgars Augen bei der Erwähnung dieses Vorfalles, »... und diese widerwärtigen Bestien in ihre Höhlen im Gebirge zurückjagen! Viele Jahre werden vergehen, bevor sie erneut wagen, deine Städte anzugreifen.«

Cassius sah den jungen Barbaren mit tiefem Respekt und brennender Neugierde an. Er konnte es kaum glauben, daß diese stolzen Tundrakrieger, die das Gemetzel überlebt hatten, das die Bewohner von Zehn-Städte unter ihnen angerichtet hatten, und sich lebhaft daran erinnerten, gekommen waren, um den Fischerstädten zu helfen. »Tatsächlich hat mein Volk

dein Volk damals in die Flucht geschlagen, edler König, und das auf brutale Weise. Warum seid ihr dann gekommen?»

»Das ist eine Angelegenheit, die wir besprechen können, wenn unsere Aufgabe erfüllt ist«, antwortete Wulfgar. »Jetzt laßt uns singen! Laßt uns die Herzen unserer Feinde mit Entsetzen füllen und sie zermürben!«

Er wandte sich an Revjak und einige seiner Anführer. »Singt, stolze Krieger!« befahl er. »Laßt uns mit dem Lied an Tempus den Goblins ihren Tod verkünden!« In den Barbarenreihen brach stürmischer Jubel aus, und stolz erhoben sie ihre Stimmen zu ihrem Kriegsgott.

Cassius fiel auf, welche Wirkung das Lied auf die Ungeheuer in ihrer Nähe hatte. Sie wichen einen Schritt zurück und hielten krampfhaft ihre Waffen fest.

Ein Lächeln zog über das Gesicht des Sprechers. Er konnte die Unterstützung durch die Barbaren immer noch nicht fassen, aber Erklärungen mußten warten. »Schließt euch unseren Barbarenverbündeten an!« schrie er seinen Soldaten zu. »Heute ist der Tag des Sieges!«

Die Zwerge hatten bereits ebenfalls das grimmige Kriegslied aus ihrer uralten Heimat angestimmt. Die Fischer von Zehn-Städte fielen in das Lied an Tempus zuerst zögernd ein, bis ihnen die fremden Worte und die Aussprache leichter über die Lippen kamen. Aber dann stimmten sie voll mit ein und gaben den Ruhm ihrer Städte und die Barbaren den ihrer Stämme kund.

Das Tempo wurde schneller, und die Lautstärke schwoll immer mehr an. Die Goblins erzitterten angesichts der wachsenden Begeisterung ihrer Todfeinde. Der Strom der Fahnenflüchtigen am Rande des Hauptlagers wurde immer größer.

Und dann stürmten Menschen und Zwerge einer Todeswelle gleich den Hügel hinunter.

Drizzt hatte sich zwar von der südlichen Wand weit genug entfernen können, um der Wucht der Lawine zu entgehen, befand sich aber immer noch in einer gefährlichen Lage. Kelvins Steinhügel war zwar kein hoher Berg, doch das oberste Drittel war mit ewigem, tiefem Schnee überzogen und dem eisigen Wind, der dem Land seinen Namen verliehen hatte, völlig preisgegeben.

Noch schlimmer war für den Dunkelelfen, daß seine Füße naß geworden waren, als Crenshinibon den Schnee geschmolzen hatte. Inzwischen war das Wasser an seiner Haut zu Eis gefroren, und er konnte sich nur noch unter Schmerzen im Schnee bewegen.

Er entschloß sich, sich zur westlichen Wand weiterzuschleppen, die den besten Schutz vor dem Wind bot. Seine Bewegungen waren heftig und übertrieben, denn er brachte immer wieder seine ganze Energie auf, um den Blutkreislauf anzuregen.

Nachdem er den Rand des Berggipfels erreicht hatte, wo er abwärts steigen konnte, mußte er sich vorsichtiger bewegen, denn er befürchtete, daß ihn bei plötzlich auftretenden Erschütterungen das gleiche bittere Schicksal wie Akar Kessell ereilen konnte.

Bald waren seine Beine völlig taub, aber er zwang sich dazu, sie weiterzubewegen.

Doch dann rutschte er aus.

Wulfgars wilde Krieger waren die ersten, die in die Reihen der Goblins hineinplatzten, sie niedermetzten und zurückdrängten. Weder Goblins noch Orks wagten, dem mächtigen König entgegenzutreten, aber in dem dichtgedrängten Durcheinander des Gefechts konnten ihm nur wenige ausweichen. Einer nach dem anderen fiel tot zu Boden.

Die Angst hatte alle Goblins gelähmt, und dieses leichte Zögern hatte die ersten Gruppen bei dem Zusammenprall mit den ungezähmten Barbaren das Leben gekostet.

Doch letzten Endes erfolgte der Untergang von Kessells Armee von den hinteren Reihen. Die Stämme, die noch nicht in den Kampf verwickelt waren, überlegten, ob es eigentlich noch klug war, diesen Feldzug weiterzuführen. Ihnen wurde klar, daß sie ihren heimatlichen Rivalen gegenüber, die von Verlusten geschwächt waren, in großem Vorteil waren und daß sie ihre Gebiete am Grat der Welt ausdehnen konnten. Kurz nachdem das Gefecht zum zweiten Mal ausgebrochen war, stieg wieder eine Staubwolke von stampfenden Füßen über den Eiswindpaß, als Dutzende von Ork- und Goblinstämmen den Heimweg antraten.

Und die Wirkung der Massenabwanderung war auf jene

Goblins, die nicht so einfach fliehen konnten, verheerend, denn selbst der dümmste Goblin verstand, daß sein Volk nur Aussicht auf Sieg über die dickköpfigen Verteidiger von Zehn-Städte hatte, wenn sie ihre überwältigende zahlenmäßige Überlegenheit behielten.

Aegisfang schlug immer wieder dumpf auf, während Wulfgar alleine vorwärts stürmte und sich einen Weg der Vernichtung bahnte. Selbst die Menschen von Zehn-Städte, verstört durch seine Wildheit und Kraft, wichen von ihm zurück. Aber seine Männer sahen ehrfürchtig zu ihm auf und taten ihr Bestes, seiner glorreichen Führung zu folgen.

Wulfgar stürmte auf eine Orkgruppe zu. Aegisfang schlug in einen ein, tötete ihn und schleuderte die hinter ihm Stehenden zu Boden. Auf seiner anderen Seite gelang ihm das gleiche Ergebnis, als er den Hammer mit einem Aufschwung benutzte. Nach einem Schlag lag mehr als die Hälfte der Orkgruppe tot oder kampfunfähig da.

Die anderen verspürten nicht mehr den Wunsch, sich dem kräftigen Menschen zu stellen.

Auch Glensater aus Osthafen ging auf eine Goblingruppe zu, in der Hoffnung, seine Männer mit dem gleichen Zorn beflügeln zu können wie der Barbar. Aber Glensater war kein beeindruckender Riese wie Wulfgar und schwang keine mächtige Waffe wie Aegisfang. Mit seinem Schwert machte er den ersten Goblin nieder, wirbelte geschickt herum und tötete den zweiten. Der Sprecher hatte gute Arbeit geleistet, aber bei seinem Angriff fehlte etwas – und genau dieses stellte Wulfgar über die anderen Männer. Glensater hatte zwar zwei Goblins getötet, aber er hatte nicht das Chaos in ihren Reihen ausgelöst, das notwendig war, um den Angriff weiterzuführen. Statt daß sie flohen, wie es zuvor bei Wulfgar der Fall gewesen war, drangen die übrigen Goblins von hinten auf ihn ein.

Glensater hatte gerade den Barbarenkönig erreicht, als sich die grausame Spitze eines Speers in seinen Rücken bohrte und vorne aus seiner Brust wieder zum Vorschein kam.

Als er das greuliche Schauspiel sah, richtete Wulfgar Aegisfang nach hinten und schlug dem speerschwingenden Goblin den Kopf ab. Glensater hörte noch, daß der Hammer hinter seinem Rücken sein Ziel fand, und konnte sogar zum Dank

lächeln, bevor er tot ins Gras fiel.

Die Zwerge verfuhrten nach einer anderen Methode als ihre Verbündeten. Wieder bildeten sie eine dichte Formation und mähten gleichzeitig ganze Goblinreihen nieder. Und die Fischer, die um das Leben ihrer Frauen und Kinder kämpften, kämpften und starben ohne Angst.

Es dauerte nicht einmal eine Stunde, bis alle Goblingruppen zerschlagen waren, und eine halbe Stunde später fiel das letzte Ungeheuer tot auf den blutbefleckten Boden.

Drizzt wurde von einer weißen Woge fallenden Schnees die Bergwand hinuntergetragen. Während des Sturzes versuchte er vergeblich, sich festzuhalten, sobald er die vorspringende Spitze eines Findlings auf seinem Weg erblickte. Als er sich dem Fuß des Hangs näherte, fand seine Rutschpartie ein Ende. Er wurde über graue Steine und Findlinge geschleudert, als hätten die stolzen und unbesiegbaren Gipfel ihn wie einen ungeladenen Gast ausgespuckt.

Seine Flinkheit – und eine große Portion Glück – waren seine Rettung. Als er schließlich seine Fahrt bremsen und Halt finden konnte, stellte er fest, daß seine zahlreichen Wunden nur oberflächlich waren: ein Kratzer am Knie, eine blutige Nase und ein verstauchtes Handgelenk. Rückblickend pries Drizzt die kleine Lawine als Segen, denn auf diese Weise war er schnell den Berg heruntergekommen, und er war sich nicht einmal sicher, ob ihn nicht ohne ihre Hilfe das gleiche eisige Schicksal wie Kessell ereilt hätte.

Die Schlacht im Süden hatte gerade aufs neue begonnen. Drizzt, der die Kampfgeräusche hörte, beobachtete neugierig, daß Tausende von Goblins das Tal der Zwerge auf der anderen Seite passierten und den Eiswindpaß als ersten Abschnitt ihrer langen Heimreise hinauf marschierten. Der Dunkelfelf wußte zwar nicht genau, was passiert war, aber die Feigheit der Goblins war bekannt.

Aber darüber machte er sich nicht mehr so viele Gedanken, denn die Schlacht war nicht mehr sein wichtigstes Anliegen. Sein Blick folgte einem schmalen Pfad hinunter zu dem Haufen zerbrochener schwarzer Steine, die einst Cryshal-Tirith gewesen waren. Er beendete seinen Abstieg von Kelvins Steinhügel und steuerte auf den Trümmerhaufen zu.



Er mußte herausfinden, ob Regis und Guenhwyvar entkommen waren.

Sieg!

Für Cassius, Kemp und Jensin Brent schien das ein schwacher Trost angesichts des schaurigen Anblicks, den das Schlachtfeld bot. Die drei waren die einzigen der zehn Sprecher, die den Krieg überlebt hatten.

»Wir haben gewonnen«, erklärte Cassius bitter. Er sah ohnmächtig zu, wie immer mehr Soldaten tot umfielen, Männer, die im Kampf tödliche Wunden erlitten, aber sich dagegen gewehrt hatten, zu stürzen und zu sterben, ehe sie nicht das Ende miterlebt hatten. Mehr als die Hälfte aller Männer von Zehn-Städte war tot, und viele andere würden noch sterben, denn fast die Hälfte der Überlebenden war schwer verletzt. Vier Städte lagen in Schutt und Asche, und eine weitere war von den Besatzungstruppen ausgeplündert und zerstört worden.

Ihren Sieg hatten sie teuer bezahlen müssen.

Auch die Zahl der Barbaren war stark verringert worden. Überwiegend jung und unerfahren, hatten sie mit der Hartnäckigkeit ihrer Rasse gekämpft und ihren Tod als das glorreiche Ende ihrer Lebensgeschichte angenommen.

Lediglich die Zwerge, durch viele Schlachten diszipliniert, waren verhältnismäßig unversehrt davongekommen. Mehrere waren tot und einige verwundet, aber die meisten hätten nur zu gerne den Kampf wieder aufgenommen, wenn sie nur noch Goblins zum Köpfeinschlagen gefunden hätten! Ihr einziger Jammer war jedoch, daß von Bruenor immer noch jede Spur fehlte.

»Kümmert euch um eure Leute«, sagte Cassius zu den anderen Sprechern. »Und kehrt heute abend zur Ratsversammlung zurück. Kemp soll für alle Bewohner der vier Städte am Maer Dualdon sprechen, und Jensin Brent für die Bewohner an den anderen Seen.«

»Wir müssen viele Entscheidungen treffen und haben wenig Zeit, sie in die Tat umzusetzen«, meinte Jensin Brent. »Der Winter wird bald einbrechen.«

»Wir werden überleben«, verkündete Kemp mit jenem Trotz, der für ihn bezeichnend war. Aber dann wurde er sich der düsteren Mienen seiner Kollegen bewußt und machte ein wenig

Zugeständnisse an ihren Realitätssinn. »Auch wenn es ein harter Kampf sein wird.«

»So wird es auch für mein Volk sein«, mischte sich eine vierte Stimme ein. Die drei Sprecher drehten sich um und sahen den riesengroßen Wulfgar über das staubige, düstere Schlachtfeld kommen. Der Barbar war schmutzverkrustet und mit dem Blut seiner Feinde beschmiert, aber trotzdem sah er aus wie ein edler König. »Ich bitte darum, an deiner Ratsversammlung teilnehmen zu dürfen, Cassius. Es gibt vieles, was sich unsere Völker in diesen harten Zeiten gegenseitig bieten können.«

Kemp zog ein finsternes Gesicht. »Wenn wir Lasttiere brauchen, kaufen wir uns Ochsen.«

Cassius warf Kemp einen drohenden Blick zu und sprach seinen unerwarteten Verbündeten an. »Natürlich darfst du der Ratsversammlung beiwohnen, Wulfgar, Sohn von Beornegar. Für deine Hilfe am heutigen Tag ist mein Volk dir sehr zu Dank verpflichtet. Und wieder frage ich dich, warum du gekommen bist?«

Zum zweiten Mal an diesem Tag überhörte Wulfgar Kempes Beleidigungen. »Um eine Schuld zu begleichen«, antwortete er Cassius. »Und vielleicht auch, um das Leben unserer Völker zu verbessern.«

»Durch das Töten von Goblins?« fragte Jensin Brent, der vermutete, daß der Barbar mehr im Sinn hatte.

»Das war ein Anfang«, erwiderte Wulfgar. »Doch gibt es noch viel mehr, was wir gemeinsam zustande bringen können. Mein Volk kennt die Tundra noch besser als die Yetis, und wir wissen, wie man überleben kann. Dein Volk würde aus unserer Freundschaft Nutzen ziehen, insbesondere in den harten Zeiten, die vor euch liegen.«

»Pah!« schnaubte Kemp, aber Cassius brachte ihn zum Schweigen. Der Sprecher aus Bryn Shander war von diesen Möglichkeiten begeistert.

»Und was könnte dein Volk aus einem solchen Bündnis gewinnen?«

»Den Anschluß«, antwortete Wulfgar. »Den Anschluß an eine Welt des Wohlstandes, wie wir sie noch nie erfahren haben. Die Stämme besitzen einen Drachenschatz, aber Gold und Juwelen ersetzen weder in einer Winternacht die Wärme noch Nahrung,

wenn das Wild knapp ist. Dein Volk wird sehr viel mit dem Wiederaufbau zu tun haben, und mein Volk verfügt über genügend Reichtum, um bei dieser Aufgabe zu helfen. Dafür kann Zehn-Städte meinem Volk ein besseres Leben ermöglichen.« Cassius und Jensin Brent nickten zustimmend, während Wulfgar seinen Plan erläuterte.

»Schließlich und vielleicht am wichtigsten«, sagte der Barbar zum Schluß, »ist die Tatsache, daß wir uns, zumindest im Augenblick, gegenseitig brauchen. Unsere Völker sind geschwächt und durch die Gefahren dieses Landes verwundbar. Gemeinsam würden wir es schaffen, den Winter zu überstehen.«

»Du faszinierst und überraschst mich«, sagte Cassius. »Ich freue mich überaus, dich auf der Ratsversammlung begrüßen zu dürfen, damit wir einen Plan aufstellen können, von dem alle, die den Kampf gegen Akar Kessel überlebt haben, einen Vorteil haben!«

Als Cassius sich umdrehte, ergriff Wulfgar mit einer seiner Riesenhände Kemps Hemd und hob den Sprecher mit spielerischer Leichtigkeit vom Boden hoch. Kemp schlug nach seinem kräftigen Vorderarm, sah aber ein, daß er keine Chance hatte, sich aus dem eisernen Griff des Barbaren zu befreien.

Wulfgar funkelte ihn gefährlich an. »Zur Zeit«, sagte er, »trage ich die Verantwortung für mein ganzes Volk. Aus diesem Grund habe ich deine Beleidigungen überhört. Aber wenn der Tag kommt, an dem ich nicht mehr König bin, solltest du mir lieber nicht über den Weg laufen!« Mit einer ruckartigen Bewegung seines Handgelenks schleuderte er den Sprecher zu Boden.

Kemp, der im Moment zu eingeschüchtert war, um wütend oder verlegen zu sein, blieb sitzen, wo er gelandet war, und gab keine Antwort. Cassius und Brent stießen sich an und grinsten.

Doch ihre Fröhlichkeit hielt nur so lange an, bis sie das Mädchen sahen, das auf sie zukam. Ihr Arm lag in einer blutigen Schlinge, und ihr Gesicht war staubbedeckt. Wulfgar sah sie auch, und der Anblick ihrer Verletzungen schmerzte ihn mehr, als es bei einer eigenen jemals möglich sein konnte.

»Catti-brie!« rief er und eilte auf sie zu. Sie beruhigte ihn mit einer ausgestreckten Hand.

»Es ist nichts Ernsthaftes«, versicherte sie Wulfgar gleich-

mütig, obwohl er durchschaute, daß das nicht stimmte. »Aber ich wage mir nicht auszumalen, was passiert wäre, wenn Bruenor nicht gekommen wäre.«

»Du hast Bruenor gesehen?«

»In den Tunneln«, erklärte Catti-Brie. »Einige Orks fanden den Weg hinein – vielleicht hätte ich die Tunnel einstürzen lassen sollen. Doch es waren nicht so viele, und ich konnte hören, daß mit den Zwergen oben auf dem Schlachtfeld alles in Ordnung war. Dann kam Bruenor, aber hinter ihm waren sehr viele Orks her. Ein Stützbalken stürzte ein. Ich glaube, Bruenor hatte ihn vorbereitet und angeschnitten, und dann war alles so stauig, und es gab ein wildes Durcheinander.«

»Und Bruenor?« fragte Wulfgar gespannt.

Catti-brie sah über das Schlachtfeld. »Dort drüben. Er hat nach dir gefragt.«

Als Drizzt die Trümmer von Cryshal-Tirith erreicht hatte, war die Schlacht zu Ende. Der Anblick und die Geräusche des greulichen Nachspiels drangen von allen Seiten auf ihn ein, aber er ging zielstrebig weiter auf die Ruinen zu.

Im Grunde kam sich der Dungelelf wie ein Narr vor, daß er einer derart hoffnungslosen Sache nachging. Selbst wenn Regis und Guenhwyvar nicht aus dem Turm gekommen waren, wie konnte er überhaupt hoffen, sie zu finden?

Dickköpfig drängte er weiter und weigerte sich, auf die logischen Argumente seiner inneren Stimme zu hören. An diesem Punkt unterschied er sich von seinem Volk, und das war auch der Grund, der ihn zu guter Letzt aus der ungebrochenen Dunkelheit der riesigen Städte vertrieben hatte. Drizzt Do'Urden erlaubte es sich, Mitgefühl zu empfinden.

Er erreichte die Trümmer und begann mit bloßen Händen im Schutt zu graben. Größere Steinblöcke behinderten ihn, sehr tief hineinzufassen, aber er gab nicht auf und zwängte seine Hände in gefährlich enge und lockere Spalten. Die verbrannte linke Hand konnte er kaum benutzen, und die rechte blutete bald vom Scharren. Aber er gab nicht auf, ging um den Schutthügel herum und stieg schließlich hinauf.

Für seine Beharrlichkeit, für seine Gefühle wurde er belohnt. Kaum hatte er die Spitze des Trümmerhaufens erreicht, nahm er die vertraute Aura der magischen Kraft wahr. Sie führte ihn

zu einem kleinen Spalt zwischen zwei Steinen. Er griff zaghaft hinein. Immer noch trieb ihn die Hoffnung, den Gegenstand unversehrt vorzufinden. Langsam zog er die Statuette heraus. Seine Finger zitterten, als er sie nach Schäden untersuchte. Aber er fand nichts – die dem Gegenstand innewohnende Magie hatte dem Gewicht der Steine widerstanden.

Dennoch überkamen den Dunkelelfen gemischte Gefühle. Auch wenn er erleichtert war, daß Guenhwyvar offensichtlich überlebt hatte, teilte ihm das Vorhandensein der Statuette mit, daß Regis wohl nicht entkommen war. Ihn verließ der Mut. Und er verließ ihn noch mehr, als etwas Funkelndes in demselben Spalt seine Aufmerksamkeit erregte. Er griff hinein und holte die goldene Kette mit dem Rubinanhänger hervor. Seine Befürchtungen waren bestätigt.

»Ein passendes Grab für dich, mutiger kleiner Freund«, sagte er düster, und in diesem Augenblick beschloß er, die Ruinen Regis' Steinhügel zu nennen. Trotzdem war es ihm unverständlich, wie der Halbling von seiner Kette getrennt worden war, denn an ihr war kein Blut oder ein anderer Hinweis zu sehen, der darauf hindeutete, daß Regis sie beim Sterben getragen hatte.

»Guenhwyvar«, rief er. »Komm zu mir, mein Schatten.« Er spürte die vertrauten Schwingungen in der Statuette, als er sie auf den Boden vor sich hinstellte. Dann erschien der schwarze Nebel und verwandelte sich in die große Katze. Sie war wieder unversehrt und hatte sich in den wenigen Stunden auf ihrer Ebene etwas erholt.

Drizzt ging schnell auf seinen Gefährten zu, aber dann hielt er abrupt inne, als in kurzer Entfernung ein zweiter Nebel auftauchte und Gestalt anzunehmen begann.

Regis!

Der Halbling saß mit geschlossenen Augen und offenem Mund da, als wollte er gerade in eine äußerst appetitliche unsichtbare Delikatesse beißen. Eine Hand hielt er ungeduldig an der Wange, und die andere schwebte geöffnet in der Luft.

Als sein Mund in leere Luft biß, schlug er überrascht die Augen auf. »Drizzt!« stöhnte er. »Wirklich, hättest du mich nicht fragen können, bevor du mich wegholst! Diese einfach wunderbare Katze hat mir gerade ein köstliches Mahl besorgt!«

Drizzt schüttelte den Kopf und lächelte halb erleichtert und halb ungläubig.

»Das ist ja hervorragend«, rief Regis. »Du hast also meinen Edelstein gefunden. Ich dachte schon, ich hätte ihn verloren! Aus mir unerklärlichen Gründen hat er die Reise mit der Katze und mir nicht geschafft.«

Drizzt gab ihm den Rubin zurück. Die Katze konnte jemanden auf ihren Reisen zwischen den Ebenen mitnehmen? Drizzt beschloß, sich mit diesem Aspekt von Guenhwyvars Kraft später zu befassen.

Er streichelte die Katze am Hals und entließ sie in ihre Welt, wo sie sich weiter erholen konnte. »Komm, Regis«, sagte er grimmig. »Laß uns sehen, wo wir helfen können.«

Regis zuckte resigniert die Schultern und erhob sich, um dem Dunkelelfen zu folgen. Als sie oben auf den Trümmern standen und das Blutbad sahen, das sich vor ihnen erstreckte, begriff der Halbling erst das Ausmaß der Zerstörung. Seine Beine versagten ihm fast den Dienst, aber mit Hilfe seines flinken Freundes schaffte er den Abstieg.

»Haben wir gewonnen?« fragte er Drizzt, als sie sich dem festen Boden näherten. Er wußte wirklich nicht, ob die Bewohner von Zehn-Städte das, was er vor sich sah, einen Sieg oder eine Niederlage nennen würden.

»Wir haben überlebt«, verbesserte ihn Drizzt.

Plötzlich erscholl ein Ruf von einer Gruppe von Fischern, die die zwei Gefährten entdeckt hatten. Sie liefen auf sie zu und riefen ungestüm: »Zauberertöter und Turmzerstörer!«

Der bescheidene Drizzt senkte die Augen.

»Heil, Regis«, fuhren die Männer fort, »Held von Zehn-Städte!«

Drizzt schenkte seinem Freund einen überraschten und bestaunten Blick. Regis zuckte bloß hilflos die Schultern und tat so, als wäre er wie Drizzt das Opfer eines Mißverständnisses.

Die Männer ergriffen den Halbling und hoben ihn auf ihre Schultern. »Wir werden dich in Ehren zur Ratsversammlung tragen, die gerade in der Stadt stattfindet!« verkündete einer. »Du sollst mehr als alle anderen bei den Entscheidungen, die getroffen werden, ein Wörtchen mitreden!« Und nachträglich lud der Mann auch Drizzt ein: »Du kannst auch kommen, Dun-

kelelf.«

Drizzt lehnte dankend ab. »Alles Gute, Regis«, sagte er, und ein Lächeln spielte um seine Lippen. »Ach, kleiner Freund, immer hast du das Glück, Gold im Schlamm zu finden, wo sich andere suhlen!« Er klopfte dem Halbling auf den Rücken und trat zur Seite, als sich die Prozession in Bewegung setzte.

Regis sah über eine Schulter zurück und verdrehte die Augen, als ließe er sich nur ungern tragen.

Aber Drizzt wußte es besser.

Die Belustigung des Dunkelelfen hielt nur kurz an.

Bevor er noch einen Schritt getan hatte, kamen zwei Zwerge auf ihn zu.

»Es ist gut, daß wir dich gefunden haben, Elfenfreund«, begrüßte ihn einer. Der Dunkelelf wußte sofort, daß sie schlechte Nachrichten für ihn hatten.

»Bruenor?« fragte er.

Die Zwerge nickten. »Er liegt im Sterben. Gerade in diesem Augenblick ist er vielleicht bereits von uns gegangen. Er hat nach dir gefragt.«

Ohne ein weiteres Wort zu verlieren, führten die Zwerge Drizzt über das Schlachtfeld zu einem kleinen Zelt, das sie in der Nähe ihrer Tunnelausgänge aufgestellt hatten, und begleiteten ihn hinein.

Im Innern flackerte sanftes Kerzenlicht. Hinter der einzelnen Pritsche an der Wand gegenüber dem Eingang standen Wulfgar und Catti-brie mit ehrfurchtsvoll gesenkten Köpfen.

Bruenor lag auf der Pritsche. Sein Kopf und sein Oberkörper waren in blutbefleckte Verbände gewickelt. Sein Atem kam krächzend und flach, als wäre jeder Zug sein letzter. Drizzt trat feierlich an seine Seite und war trotz allem entschlossen, die Tränen zurückzuhalten, die in seinen blauviolettten Augen aufstiegen. Bruenor würde Stärke bevorzugen.

»Ist es... der Elf?« keuchte Bruenor, als er die dunkle Gestalt über sich gebeugt sah.

»Ich bin gekommen, teuerster aller Freunde«, erwiderte Drizzt.

»Um dich von mir... zu verabschieden?«

Drizzt konnte auf diese schonungslos offene Frage keine ehrliche Antwort geben. »Verabschieden?« Er zwang sich trotz

seiner zusammengeschnürten Kehle zu einem Lachen. »Du hast Schlimmeres durchgemacht! Ich will kein Gerede vom Sterben hören – wer soll denn dann Mithril-Halle finden?«

»Ach, meine Heimat...« Bruenor legte sich bei dem Namen zurück und schien sich zu entspannen, als wüßte er, daß seine Träume ihn auf der finsternen Reise begleiten würden, die ihm bevorstand. »Du kommst also doch mit mir?«

»Natürlich«, stimmte Drizzt zu. Er sah mit der Bitte um Unterstützung zu Wulfgar und Catti-brie, aber die waren in ihre Trauer verloren und hielten die Augen abgewendet.

»Aber jetzt nicht, nein, nein«, erklärte Bruenor. »Würde nichts bringen, da der Winter so dicht bevorsteht!« Er hustete. »Im Frühling. Ja, im Frühling.« Seine Stimme verlor sich, und er schloß die Augen.

»Ja, mein Freund«, sagte Drizzt. »Im Frühling. Ich werde dich im Frühling in deine Heimat begleiten.«

Bruenor öffnete wieder die Augen, und ihr sterbender Glanz war wie weggeblasen von einem Hauch des alten Funkens. Ein zufriedenes Lächeln legte sich auf sein Gesicht, und Drizzt war glücklich, seinen sterbenden Freund getröstet zu haben.

Wieder sah der Dunkelelf zu Wulfgar und Catti-brie, und auch die beiden lächelten. Sie lächeln sich an, bemerkte Drizzt verwundert.

Plötzlich richtete sich Bruenor zu Driztzs Überraschung und Entsetzen auf und riß seine Verbände herunter.

»Da!« brüllte er zur Belustigung aller Anwesenden im Zelt. »Du hast es gesagt, und dafür habe ich Zeugen!«

Nachdem sich Drizzt vom ersten Schock erholt hatte, funkelte er Wulfgar wütend an. Der Barbar und Catti-brie versuchten krampfhaft, sich das Lachen zu verkneifen.

Wulfgar zuckte die Achseln und konnte sein Kichern nicht zurückhalten. »Bruenor hat mir angedroht, mich in Zwergenhöhe zurechtzustutzen, falls ich ein Wort verraten hätte.«

»Und das gleiche hat er mir auch gesagt!« fügte Catti-brie hinzu. Die zwei verschwanden schleunigst aus dem Zelt. »Eine Ratsversammlung in Bryn Shander«, erklärte Wulfgar eilig. Kaum waren sie aus dem Zelt, brachen sie in hemmungsloses Gelächter aus.

»Du sollst verdammt sein, Bruenor Heldenhammer!« fluchte



der Dunkelelf. Aber dann konnte er sich nicht mehr zurückhalten, warf die Arme um den kugelrunden Zwerg und umarmte ihn.

»Erhol dich davon«, stöhnte Bruenor, der die Umarmung hinnahm. »Aber mach schnell. Wir haben im Winter eine Menge zu erledigen. Der Frühling wird schneller kommen, als du denkst, und am ersten warmen Tag brechen wir nach Mithril-Halle auf!«

»Wo immer das sein soll«, lachte Drizzt, dessen Erleichterung zu groß war, als daß er über den Trick wütend sein konnte.

»Wir werden es schon schaffen, Dunkelelf«, sagte Bruenor.  
»Wie immer.«

# Nachwort

Für die Bewohner von Zehn-Städte und ihre barbarischen Verbündeten war der Winter nach dieser Schlacht eine schwere Zeit, aber dadurch, daß sie ihre Fähigkeiten und Hilfsmittel austauschten, konnten sie überleben. In den langen Monaten wurden viele Ratsversammlungen abgehalten, auf denen Cassius, Jensin Brent und Kemp die Bevölkerung von Zehn-Städte vertraten und Wulfgar und Revjak für die Barbarenstämme sprachen. Der erste Punkt der Tagesordnung war die offizielle Anerkennung des Bündnisses zwischen den beiden Völkern. Unter vergangene Geschehnisse wurde ein Schlußstrich gezogen, auch wenn auf beiden Seiten starke Einwände erhoben wurden.

Die Städte, die von Akar Kessells Armee unbehelligt geblieben waren, waren während des unbarmherzigen Winters mit Flüchtlingen überfüllt. Mit dem Wiederaufbau wurde bei den ersten Anzeichen des Frühlings begonnen. Als sich die Städte auf dem Weg der Erholung befanden und nachdem die von Wulfgar entsandte Barbarenexpedition mit dem Drachenschatz zurückgekehrt war, wurden Versammlungen abgehalten, in denen die Aufteilung der Städte unter den Überlebenden geregelt wurde. Ohne die gebieterische Ausstrahlung von Wulfgar und die unentwegte Ruhe und Gelassenheit von Cassius wären die Verhandlungen zwischen den beiden Völkern mehrmals beinahe gescheitert.

Als schließlich alles geklärt war, erhielten die Barbaren die Städte Bremen und Caer-König zum Wiederaufbau. Die Obdachlosen aus Caer-König wurden in die wiederaufgebaute Stadt Caer-Dineval umgesiedelt, und den Flüchtlingen von Bremen, die nicht mit den Stämmen zusammenleben wollten, wurden Häuser in der neugebauten Stadt Targos zur Verfügung gestellt.

Es war eine schwierige Zeit, als die alten Feinde gezwungen waren, ihre Streitigkeiten zu begraben und in engen Quartieren zusammenzuleben. Auch wenn sie die Schlacht gewonnen hatten, konnten sich die Bewohner der Städte nicht als Sieger bezeichnen. Alle hatten tragische Verluste erlitten, und niemand war aus der Schlacht besser als die anderen herausgekommen.

Abgesehen von Regis.

Der anpassungsfähige und stets auf seinen Vorteil bedachte Halbling erwarb den Titel des Ersten Bürgers und erhielt das schönste Haus in ganz Zehn-Städte für seine Verdienste in der Schlacht. Cassius überließ dem »Turmzerstörer« bereitwillig seinen Palast. Regis nahm das Angebot des Sprechers und alle anderen Geschenke an, die aus den anderen Städten eintrafen. Wenn er auch die Auszeichnungen nicht wirklich verdient hatte, rechtfertigte er sein Glück damit, daß er sich als Partner des anspruchslosen Dunkelelfen verstand. Und da Drizzt Do'Urden nicht nach Bryn Shander kam, um die Belohnungen einzusammeln, empfand Regis es als seine Pflicht, ihn zu vertreten.

Nach einem solchen Lebensstil hatte sich der Halbling schon immer gesehnt, und er genoß den übermäßigen Reichtum und Überfluß in vollen Zügen. Erst später sollte er erfahren, daß Ruhm immer einen horrenden Preis hat.

Drizzt und Bruenor hatten die Winterzeit mit Vorbereitungen für ihre Suche nach Mithril-Halle verbracht. Obwohl der Dunkelelf hereingelegt worden war, wollte er zu seinem Wort stehen, denn sein Leben hatte sich nach der Schlacht nicht sonderlich verändert. Auch wenn er der eigentliche Held des Kampfes war, wurde er von den Bewohnern von Zehn-Städte nur geduldet. Und abgesehen von Wulfgar und Revjak mieden ihn die Barbaren und murmelten Schutzgebete zu ihren Göttern, wenn sie ihm zufällig begegneten.

Aber der Dunkelelf nahm mit dem für ihn typischen Gleichmut hin, daß er gemieden wurde.

»In der Stadt munkelt man, daß du dein Stimmrecht im Rat Revjak übergeben hast«, sagte Catti-brie zu Wulfgar bei einem ihrer vielen Besuche in Bryn Shander.

Wulfgar nickte. »Er ist älter und in vielen Dingen weiser als ich.«

Catti-brie unterzog Wulfgar mit ihren dunklen Augen einer unbequemen Untersuchung. Sie wußte, daß Wulfgar auch aus anderen Gründen als König abgedankt hatte. »Du willst sie begleiten«, sagte sie geradeheraus.

»Das schulde ich dem Dunkelelfen«, war Wulfgars einzige Erklärung, während er sich umdrehte. Er war nicht dazu aufgelegt, mit dem ungestümen Mädchen zu streiten.

»Und wieder fällt dir eine Antwort ein«, lachte Catti-brie. »Du gehst nicht, weil du eine Schuld bezahlen willst. Du gehst, weil du die Straße gewählt hast!«

»Was weißt du schon davon?« knurrte Wulfgar, den die Treffsicherheit in dieser Bemerkung des Mädchens verunsicherte. »Was weißt du denn schon von Abenteuern?«

Catti-bries Augen funkelten ihn entwaffnend an. »Viel«, gab sie zurück. »Jeder Tag an jedem Ort ist ein Abenteuer. Das hast du nur noch nicht gelernt. Und darum läufst du fremde Straßen hinunter und hoffst, so das Verlangen nach Aufregung stillen zu können, das in deinem Herzen brennt. Dann geh also, Wulfgar aus dem Eiswindtal. Folge dem Weg deines Herzens und werde glücklich!

Wenn du zurückkehrst, wirst du vielleicht die Aufregung verstehen, die das Leben auch hier zu bieten hat.« Sie küßte ihn auf die Wange und hüpfte zur Tür.

Wulfgar, der über ihren Kuß angenehm überrascht war, rief ihr nach: »Vielleicht werden dann unsere Unterhaltungen friedlicher verlaufen!«

»Aber nicht mehr so interessant!« rief sie zurück.

An einem schönen Frühlingsmorgen war schließlich für Drizzt und Bruenor die Zeit zum Aufbruch gekommen. Catti-brie half ihnen, ihre überfüllten Beutel zu packen.

»Wenn wir den Ort ausfindig gemacht haben, werde ich dich dort hinbringen!« versprach Bruenor dem Mädchen, und das nicht zum ersten Mal. »Deine Augen werden bestimmt glänzen, wenn du die silbernen Ströme in Mithril-Halle siehst.«

Catti-brie lächelte nachsichtig.

»Und dir wird es bestimmt gutgehen?« fragte Bruenor in ernsterem Ton. Er wußte es zwar, aber die väterliche Sorge überflutete ihn.

Catti-bries Lächeln wurde breiter. Den ganzen Winter lang hatten sie unzählige Male darüber geredet. Catti-brie wußte zwar, daß sie den Zwerg sehr vermissen würde, aber trotzdem war sie über sein Gehen froh, denn es lag auf der Hand, daß er niemals wirklich zufrieden sein würde, solange er nicht zumindest den Versuch unternommen hatte, seine uralte Heimat wiederzufinden.

Und sie wußte besser als alle anderen, daß der Zwerg in gu-

ter Gesellschaft sein würde.

Bruenor war zufrieden. Es war Zeit zu gehen.

Die Gefährten verabschiedeten sich von den Zwergen und machten sich auf den Weg nach Bryn Shander, um dort ihren beiden engsten Freunden Lebewohl zu sagen.

Am späten Morgen erreichten sie Regis' Haus und fanden dort Wulfgar vor, der mit Aegisfang und Gepäck neben sich auf den Stufen saß und auf sie wartete.

Drizzt musterte argwöhnisch die Habseligkeiten des Barbaren, als sie sich den beiden näherten, denn er erriet Wulfgars Absichten beinahe. »Schön, daß wir uns sehen, König Wulfgar«, begrüßte er ihn. »Willst du nach Bremen oder vielleicht nach Caer-König, um die Arbeiten deines Volkes zu überprüfen?«

Wulfgar schüttelte den Kopf. »Ich bin nicht mehr König«, erklärte er. »Ratsversammlungen und Reden sollte man lieber älteren Männern überlassen. Ich habe davon mehr als genug gehabt. Revjak spricht jetzt für die Menschen der Tundra.«

»Und was hast du jetzt vor?« fragte Bruenor.

»Ich begleite euch«, antwortete Wulfgar. »Um meine letzte Schuld zu begleichen.«

»Du schuldest mir nichts!« gab Bruenor zurück.

»Das ist richtig«, stimmte Wulfgar zu. »Und bei Zehn-Städte und meinem Volk habe ich auch alle Schulden beglichen. Aber eine Schuld steht noch offen.« Er sah Drizzt direkt an. »Bei dir, Elfenfreund.«

Drizzt wußte nicht, was er sagen sollte. Er schlug dem großen Mann auf die Schulter und lächelte ihn herzlich an.

»Komm mit uns, Knurrbauch«, sagte Bruenor, nachdem sie ein köstliches Mittagessen im Palast eingenommen hatten. »Vier Abenteurer in den offenen Ebenen. Es wird dir guttun, wenn du am Bauch ein wenig abnimmst!«

Regis umfaßte seinen kugeligen Bauch mit beiden Händen und schüttelte ihn. »Ich liebe meinen Bauch und will ihn behalten, danke. Ich möchte sogar, daß er noch ein wenig dicker wird! Ich verstehe sowieso nicht, warum ihr so erpicht auf diese Suche seid«, füge er ernster hinzu. Im Winter hatte er viele Stunden damit verbracht, Bruenor und Drizzt von ihrem Vorhaben abzubringen. »Uns geht es doch gut hier! Warum wollt ihr

unbedingt aufbrechen?«

»Das Leben hat mehr zu bieten als nur gutes Essen und weiche Kissen, kleiner Freund«, erklärte Wulfgar. »Die Abenteuerlust brennt in unserem Blut. Da jetzt Frieden herrscht, kann uns Zehn-Städte weder den Nervenkitzel der Gefahr noch die Genugtuung des Sieges bieten.« Drizzt und Bruenor nickten zustimmend, doch Regis schüttelte den Kopf.

»Und dieser erbärmliche Platz ist für dich Wohlstand?« kicherte Bruenor und schnalzte mit den dicken Fingern. »Wenn ich von Mithril-Halle zurückkomme, werde ich dir ein Haus bauen, das zweimal so groß ist wie dieses, und es wird mit Edelsteinen besetzt sein, wie du es noch nie gesehen hast!«

Aber Regis hatte sich entschieden, daß er sein letztes Abenteuer hinter sich gebracht hatte. Nach dem Mittagessen begleitete er seine Freunde zur Tür. »Wenn ihr zurückkommt...«

»Dein Haus wird unser erstes Absteigequartier sein«, versicherte ihm Drizzt.

Als sie hinausgingen, begegneten sie auf der anderen Straßenseite Kemp aus Targos. Er stand vor Regis' Haus und hielt offensichtlich nach ihnen Ausschau.

»Er wartet auf mich«, erklärte Wulfgar und lächelte über die Vorstellung, daß Kemp ihm aus dem Weg gehen mußte, um ihn los zu sein.

»Leb wohl, ehrbarer Sprecher«, rief Wulfgar und verneigte sich tief. »*Prayne de crabug ahm rinedere be-yogt iglo kes gron.*«

Kemp antwortete dem Barbaren mit einer unanständigen Handbewegung und stolzierte von dannen. Regis überschlug sich fast vor Lachen.

Drizzt erinnerte sich zwar an die Worte, aber er verstand nicht, warum Wulfgar sie zu Kemp gesagt hatte. »Du hast mir einmal erklärt, daß das ein uralter Schlachtruf der Tundra ist«, sagte er dem Barbaren. »Warum entbietest du diese Worte einem Mann als Gruß, den du doch so verachtest?«

Wulfgar suchte stammelnd nach einer Erklärung, die ihn aus der Misere bringen würde, aber Regis antwortete für ihn.

»Schlachtruf?« rief der Halbling. »Das ist ein alter barbarischer Hausmutterfluch, der gewöhnlich bei ehebrecherischen, alten barbarischen Hausvätern angewendet wird.« Die blauvio-

letten Augen des Dunkelelfen verengten sich, als er den Barbaren ansah, während Regis fortfuhr: »Er bedeutet: Mögen sich die Fliegen von tausend Rentieren auf deinen Genitalien niederlassen.«

Bruenor brach in Gelächter aus, und Wulfgar stimmte bald mit ein. Drizzt konnte nicht anders, als sich anzuschließen.

»Kommt, der Tag ist lang«, meinte der Dunkelelf. »Laßt uns dieses Abenteuer beginnen – es könnte interessant werden!«

»Wohin geht ihr denn?« fragte Regis düster. Eigentlich beneidete ein winziger Teil von ihm seine Freunde. Er mußte zugeben, daß er sie vermissen würde.

»Zuerst nach Bremen«, antwortete Drizzt. »Dort werden wir unsere Vorräte ergänzen, und dann marschieren wir Richtung Südwesten.«

»Nach Luskan?«

»Vielleicht, wenn das Schicksal uns wohlgesinnt ist.«

»Viel Glück«, wünschte ihnen Regis, und die drei Gefährten brachen endgültig auf.

Regis sah ihnen nach, als sie verschwanden, und fragte sich, wie er nur an so törichte Freunde hatte geraten können. Er tat es mit einem Schulterzucken ab und kehrte zu seinem Palast zurück – wo noch viel von dem Mittagessen übriggeblieben war.

Er hatte den Fuß noch nicht in der Tür, als er aufgehalten wurde.

»Erster Bürger!« ertönte es von der Straße. Die Stimme gehörte einem Lagerverwalter aus einem südlichen Stadtteil, wo die Handelskarawanen ihre Güter verluden. Regis wartete, bis er näher gekommen war.

»Erster Bürger«, wiederholte der Lagerverwalter und verneigte sich entschuldigend, daß er eine derart wichtige Persönlichkeit störte.

»Ein Mann hat nach dir gefragt. Er behauptet, von der Gesellschaft der Helden in Luskan geschickt worden zu sein, um dich zu ihrer nächsten Versammlung einzuladen. Er hat gesagt, daß er dich gut bezahlen würde.«

»Sein Name?«

»Den hat er mir nicht genannt, aber das hat er mir gegeben.« Der Lagerverwalter öffnete einen kleinen Beutel mit Gold.

Mehr brauchte Regis nicht zu sehen. Er brach sofort auf, um den Mann aus Luskan zu treffen.

Wieder einmal bewahrte reines Glück den Halbling vor dem Tod, denn er erblickte den Fremden, bevor dieser ihn bemerkte. Obwohl er ihn seit Jahren nicht mehr gesehen hatte, erkannte er ihn sofort wieder, und zwar an dem mit Smaragden geschmückten Dolchknauf, der aus einer Scheide an seiner Hüfte herausragte. Regis hatte sich oft überlegt, ob er diese wunderschöne Waffe stehlen könnte. Aber selbst seine Dummheit kannte ihre Grenzen. Der Dolch gehörte Artemis Entreri, Pascha Pooks bestem Meuchelmörder.

Vor dem Morgengrauen des darauffolgenden Tages verließen die drei Gefährten Bremen. Erpicht darauf, endlich ihr Abenteuer zu beginnen, legten sie eine gute Strecke zurück und waren weit draußen in der Tundra, als hinter ihnen die ersten Sonnenstrahlen über den östlichen Horizont spähten.

Bruenor war keineswegs überrascht, Regis zu sehen, der über die leere Ebene rannte, um sie einzuholen.

»Wenn er sich nicht wieder in Schwierigkeiten gebracht hat, bin ich ein bärtiger Gnom«, sagte der Zwerg kichernd zu Wulfgar und Drizzt.

»Schön, dich zu treffen«, begrüßte ihn Drizzt. »Aber haben wir uns nicht bereits gestern verabschiedet?«

»Ich habe gemerkt, daß ich Bruenor nicht alleine gehen lassen kann, denn wenn er in Schwierigkeiten gerät, braucht er meine Hilfe, damit ich ihn da wieder herausholen kann«, keuchte Regis, während er versuchte, seinen Atem unter Kontrolle zu bringen.

»Du kommst mit?« stöhnte Bruenor. »Aber du hast keinen Proviant mitgebracht, törichte Halbling!«

»Ich esse nicht viel«, flehte Regis, und in seine Stimme schlich sich ein Hauch von Verzweiflung.

»Pah! Du ißt mehr als wir drei zusammen! Aber mach dir nichts daraus, wir nehmen dich sowieso mit.«

Das Gesicht des Halbblings strahlte sichtbar auf, und Drizzt hatte den Eindruck, daß die Vermutung des Zwerges über mögliche Schwierigkeiten wohl gar nicht so abwegig war.

»Dann sind wir also zu viert!« verkündete Wulfgar. »Und jeder vertritt die vier großen Rassen: Bruenor die Zwerge, Regis die



Halblinge, Drizzt Do'Urden die Elfen und ich die Menschen. Das paßt doch gut zusammen!«

»Ich kann mir nicht vorstellen, daß die Elfen einen Dunkelfelfen zum Vertreter wählen würden«, merkte Drizzt an.

Bruenor schnaubte: »Glaubst du etwa, die Halblinge würden Knurrbauch zu ihrem Fürsprecher ernennen?«

»Du bist verrückt, Zwerg«, gab Regis zurück.

Bruenor ließ seinen Schild auf den Boden fallen, sprang um Wulfgar herum und baute sich vor Regis auf. Sein Gesicht war in gespielter Zorn verzerrt, als er Regis an den Schultern packte und ihn vom Boden hochhob.

»Das stimmt, Knurrbauch!« brüllte Bruenor. »Verrückt bin ich! Und paß auf, daß du keinem über den Weg läufst, der noch verrückter ist als ich!«

Drizzt und Wulfgar sahen sich mit einem wissenden Lächeln an.

Es sollte wirklich ein interessantes Abenteuer werden.

Und mit der aufgehenden Sonne im Rücken, die ihre Schatten vor ihnen verlängerte, setzten sie ihren Weg fort.

Auf der Suche nach Mithril-Halle.