



Inhalt:

Drizzt do'Urden und Cattie-brie geraten an Bord der Seekobold in größte Gefahr, als ein Doppelgänger, ein rätselhaftes Poem und eine falsch buchstabierte Zauberformel sie zur Rückkehr zwingen. Auf dem von Piraten überfüllten Weg zwischen der Küste der Schwerter und dem Schneeflockengebirge schmieden der Dunkelelf und eine Freunde Bündnisse gegen ein Heer von Feinden, die nicht nur den abtrünnigen Drow Drizzt do'Urden selbst vernichten wollen...

Der Autor:

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*".

Scan & Layout:	KoopaOne
Korrekturen:	Legolas
Version:	1.0, Juni 2003

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

Von R. A. Salvatore bereits erschienen:

Aus den Vergessenen Welten:

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

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

DAS LIED VON DENEIR: 1. Das Elixier der Wünsche (24703), 2. Die Schatten von Shilmista (24704), 3. Die Masken der Nacht (24705), 4. Die Festung des Zwielichts (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 verwunsene Tal (24905), 4. Straße der Schatten (24906), 5. Der steinerne Arm (24936), 6. Abtei im Zwielicht (24937)

Aus der Drachenwelt:

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

Weitere Bände sind in Vorbereitung.

R. A. Salvatore
Die Küste der Schwerter

DIE VERGESSENEN WELTEN

Roman

Aus dem Amerikanischen
von Rainer Gladys



BLANVALET

Die amerikanische Originalausgabe erschien 1996
unter dem Titel »Forgotten Realms®/Passage to Dawn«
bei TSR, Inc., Lake Geneva, Wisconsin, USA

Umwelthinweis:

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

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

Deutsche Erstveröffentlichung 9/97

Copyright © 1996, 1997 TSR, Inc. All rights reserved.

FORGOTTEN REALMS and the TSR logo are registered
trademarks owned by TSR, Inc. All FORGOTTEN REALMS characters and
the distinctive

likeness thereof are trademarks of TSR, Inc. Published in the Federal
Republic of Germany

by Wilhelm Goldmann Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH

Umschlaggestaltung: Design Team München

Umschlagillustration: TSR/Robh Ruppel

Satz: deutsch-türkischer fotosatz, Berlin

Druck: Eisnerdruck, Berlin

Titelnummer: 24741

Redaktion: Regina Winter

V. B. • Herstellung: Peter Papenbrok

Made in Germany

ISBN 3-442-24741-1

www.blanvalet-verlag.de

5 7 9 10 8 6 4

Prolog

Sie war sehr schön, wohlgeformt und hellhäutig, und ihr dichtes, glänzendes Haar fiel ihr bis weit über den nackten Rücken. Sie bot ihre Reize offen und kühn dar, und eine sanfte Berührung verhieß noch mehr. So sanft. Kleine, streichelnde Energieblitze kitzelten sein Kinn, seinen Kiefer, seinen Hals.

Jeder Muskel seines Körpers spannte sich, und er kämpfte um die Kontrolle, kämpfte mit jedem Fetzen Willenskraft, der ihm nach so vielen Jahren noch verblieben war, gegen die Verführerin an.

Er wußte nicht, warum er überhaupt noch Widerstand leistete, erinnerte sich nicht mehr bewußt, welche Verheißenungen der anderen Welt, der wirklichen Welt, seinen Starrsinn speisten. Was hatte »falsch« und »richtig« an diesem Ort zu bedeuten? Was mochte der Preis für diesen Genuß sein?

Was hatte er noch zu geben?

Die sanfte Berührung hielt an, besänftigte seine bebenden Muskeln, erzeugte Gänsehaut, wo immer ihre Finger entlangstreichelten. Sie griff nach ihm. Befahl ihm aufzugeben.

Aufgeben.

Er spürte, wie seine Willenskraft verebbte, lag im Widerstreit mit seinem eigenen Starrsinn. Es gab keinen Grund, sich zu wehren. Er hätte weiche Decken und eine bequeme Matratze haben können; der Geruch – dieser Gestank, der so furchtbar war, daß er sich selbst nach Jahren noch nicht daran hatte gewöhnen können – würde verschwinden. Sie konnte das mit ihrer Magie bewirken. Sie hatte es ihm versprochen.

Er fiel schnell, schloß die Augen halb und spürte weiterhin die Berührung, spürte sie deutlicher als vorher.

Er hörte sie fauchen. Es war ein wildes, raubtierhaftes Geräusch.

Jetzt sah er an ihr vorbei. Sie befanden sich am Rand eines Felsgrates, einem der zahllosen Grate auf dem zerklüfteten, hügeligen Untergrund, der bebte, als wäre er ein lebendes Wesen, das ihn auslachte, ihn verspottete. Sie waren hoch oben. Das wußte er. Die Kluft hinter dem Felsgrat war breit, aber er konnte nur ein paar Fuß über den Rand hinaus sehen. Die Landschaft war durch einen wirbelnden Mantel aus Rauch verhüllt.

Der Abgrund.

Jetzt war es an ihm zu knurren, ein Laut, der nicht raubtierhaft war, nicht urtümlich, sondern aus dem Verstand, aus Moral geboren, aus jenem winzigen Funken, der noch von dem verblieben war, was er einmal gewesen war. Er packte ihre Hand und schob sie von sich, bog sie fort und verdrehte sie. Die Stärke, mit der sie ihm Widerstand leistete, bestätigte seine Erinnerungen, denn sie war übernatürlich, war viel kräftiger, als ihre

zierliche Gestalt zulassen würde.

Aber dennoch war er stärker, und er schob ihre Hand fort, drehte sie herum und starre die Frau an.

Ihr volles Haar war ein wenig zerzaust, und eines ihrer winzigen weißen Hörner ragte daraus hervor.

»Tu es nicht, Geliebter«, schnurrte sie. Die Macht ihrer Bitte zerbrach ihn beinahe. Genau wie ihre Körperkraft, hatte ihre Stimme mehr Gewicht, als zu erwarten war. Ihre Stimme war ein Ausdruck des Betrugs, der ultimativen Lüge, die dieser Ort darstellte.

Ein Schrei löste sich von seinen Lippen, und er schob sie mit aller Kraft von sich, stieß sie von der Felskante.

Riesige, fledermausartige Flügel entfalteten sich, und der Succubus schwebte in der Luft. Sie lachte ihn aus, und ihr geöffneter Mund entblößte schreckliche Reißzähne, die sich in seinen Hals gebohrt hätten. Sie lachte, und er wußte, daß er trotz seines Widerstandes nicht gesiegt hatte, daß er niemals gewinnen würde. Diesmal hätte sie ihn beinahe gebrochen, war ihrem Ziel nähergekommen als zuvor, und beim nächsten Mal würde sie es vielleicht erreichen. Und so lachte sie ihn aus, verspottete ihn. So wie sie ihn immer verspottete!

Ihm war klar, daß es eine Prüfung gewesen war, daß es immer eine Prüfung war. Er wußte, wer dies ersonnen hatte, und war nicht überrascht, als die Peitsche ins Fleisch seines Rückens schnitt und ihn zu Boden warf. Er versuchte, in Deckung zu gehen, spürte, wie sich gewaltige Hitze um ihn herum aufbaute, und wußte, daß es kein Entrinnen gab.

Ein zweiter Hieb ließ ihn zum Felskamm kriechen. Dann kam der dritte Schlag, und er packte die Kante, schrie und zog sich hinüber. Er wollte in die Kluft stürzen, wollte sich auf den Felsen zerschmettern. Er war entschlossen zu sterben.

Errtu, der große Balor, eine zwölf Fuß große Gestalt, die nur aus qualmenden roten Schuppen und knotigen Muskelsträngen zu bestehen schien, schlenderte zum Felsrand und blickte hinüber. Mit Augen, die seit Anbeginn der Zeiten die Nebel des Abgrundes durchdrungen hatten, suchte Errtu nach der fallenden Gestalt und griff dann nach ihr.

Er fiel langsamer. Dann fiel er überhaupt nicht mehr. Er stieg langsam auf, gefangen in einem telekinetischen Netz, das von seinem Herrn eingeholt wurde. Die Peitsche wartete auf ihn, und der nächste Hieb ließ ihn in gnädiger Weise in die Bewußtlosigkeit taumeln.

Errtu holte die Peitschenschnüre nicht wieder ein. Der Balor benutzte abermals telekinetische Energie, um sie um sein Opfer zu wickeln, ihn zu binden. Errtu sah zu dem hysterischen Succubus hinüber und nickte. Sie hatte ihre Sache heute gut gemacht.

Beim Anblick der bewußtlosen Gestalt lief ihr Geifer über die Unterlippe. Sie wollte ihr Festmahl haben. In ihren Augen war der Tisch gedeckt und wartete auf sie. Ein Schlag ihrer Flügel brachte sie wieder auf den Felsgrat

hinab, und sie näherte sich vorsichtig.

Errtu ließ sie nahe herankommen, dann riß er leicht an seiner Peitsche. Sein Opfer zuckte über den Boden, vorbei an den ständig lodernden Flammen des Balors. Errtu trat einen Schritt zur Seite und schob seinen massigen Leib zwischen das Opfer und den Succubus.

»Ich muß«, heulte sie und wagte, halb gehend und halb fliegend näher zu kommen. Ihre täuschend zarten Hände streckten sich aus und krallten in die rauchige Luft. Sie zitterte und keuchte.

Errtu trat beiseite. Sie schob sich stückweise näher.

Der Balor spielte mit ihr, das wußte sie, aber sie konnte nicht widerstehen, nicht mit diesem hilflosen Opfer vor Augen. Sie winselte, denn sie wußte, daß sie bestraft werden würde, aber sie konnte nicht aufhören.

In einem kleinen Bogen ging sie an dem Balor vorbei. Sie winselte erneut, während ihre Füße nach festem Halt tasteten, so daß sie sich auf das Opfer stürzen konnte und zumindest von ihm kosten konnte, bevor Errtu es ihr entzog.

Errtus Arm schoß hervor und hielt ein Schwert, das aus Blitzen geschmiedet war. Er hob es hoch empor, stieß einen Befehl aus, und der Boden erbebte wie von einem Donnerschlag.

Der Succubus wartete nicht, sondern eilte davon. Er rannte zur Kante und sprang in die Luft, dabei ununterbrochen laut kreischend. Errtus Blitz traf die Kreatur in den Rücken und riß sie herum. Sie war bereits tief unterhalb der Felskante, als sie endlich die Kontrolle zurückgewann.

Oben auf dem Felsgrat schenkte Errtu ihr keine Beachtung mehr. Der Balor dachte an seinen Gefangenen, immer nur an seinen Gefangenen. Er genoß es, das Häufchen Elend zu quälen, aber er durfte ihn nicht vernichten, durfte ihn nicht vollständig brechen, sonst würde er seinen Wert als Opfer verlieren. Es war nur ein einzelnes Wesen, und gemessen an dem Versprechen, wieder frei auf der materiellen Ebene wandeln zu dürfen, schien dies kein übermäßiger Preis zu sein.

Nur Drizzt Do'Urden, der abtrünnige Dunklelf, derjenige, der Errtu für hundert Jahre in den Abgrund verbannt hatte, konnte ihm diese Freiheit gewähren. Errtu war sicher, daß der Drow dies im Austausch für das armselige Wesen tun würde.

Errtu wandte seinen gehörnten, affenartigen Kopf und blickte über seine massive Schulter zurück. Die Feuer, die den Balor umgaben, loderten nur noch schwach, ähnlich wie auch Errtus Zorn. Geduld, ermahnte der Balor sich selbst. Der Armselige war kostbar und mußte gehegt werden.

Errtu wußte, daß die Zeit näher kam. Er würde mit Drizzt Do'Urden sprechen, bevor noch ein weiteres Jahr auf der materiellen Ebene verstrichen war. Errtu hatte Kontakt mit der Hexe aufgenommen, und sie würde seine Botschaft überbringen.

Dann würde der Balor, einer der wahren Tanar'ri, die zu den mächtigsten Bewohnern der tieferen Ebenen gehörten, wieder frei sein. Dann würde

Errtu diese armselige Kreatur vernichten, er würde Drizzt Do'Urden vernichten und jedes Wesen, das den abtrünnigen Drow liebte.

Geduld.

TEIL I – Wind und Gischt

Sechs Jahre. Nicht sehr lange für die Lebensspanne eines Drow, und dennoch, wenn ich die Monate, Wochen, Tage und Stunden zählte, kam es mir vor, als wäre ich bereits hundert Mal so lange fort von Mithril-Halle. Es war ein ganzes Leben, eine ganze Lebensweise weit entfernt. Mithril-Halle war nicht mehr als eine Stufe zu...

Wozu? Wohin?

Meine lebendigste Erinnerung an Mithril-Halle ist die an jenen Moment, als ich mit Catti-brie an meiner Seite von dort forttritt, wir über die Schulter zurücksahen und über die Rauchschwaden, die von Siedelstein aufstiegen, zu dem Berg Vierter Gipfel blickten. Mithril-Halle war Bruenos Königreich, Bruenos Heim, und Bruenor gehörte zu meinen liebsten Freunden. Aber es war nicht mein Heim, war es nie gewesen.

Ich konnte es damals nicht erklären und kann es auch jetzt noch nicht. Nach der Abwehr der Invasionsarmee der Drow hätte alles gut sein müssen. Mithril-Halle war mit allen benachbarten Königreichen in Freundschaft und Handel verbunden, es war Teil einer Gemeinschaft von Königreichen, die über die Macht verfügten, ihre Grenzen zu schützen und ihre Bürger zu ernähren.

Aber dennoch war Mithril-Halle nicht mein Zuhause, weder meines noch das von Catti-brie. Und so waren wir fortgezogen und ritten nach Westen zur Küste und nach Tiefwasser.

Ich habe nie mit Catti-brie über ihre Entscheidung gestritten, Mithril-Halle zu verlassen – obgleich sie das sicher von mir erwartete. Wir empfanden dasselbe. Wir hatten beide niemals wirklich unsere Herzen an den Ort gehängt; wir waren zu beschäftigt damit gewesen, unsere Feinde zu besiegen, die Zwergenminen wieder zu öffnen, nach Menzoberranzan zu reisen und schließlich die Dunkelelfen zu bekämpfen, die gegen Mithril-Halle gezogen waren. Nachdem dies alles vorbei war, schien es an der Zeit zu sein, zur Ruhe zu kommen, sich niederzulassen und Geschichten von unseren Taten zu erzählen und auszuschmücken. Wäre Mithril-Halle schon vor diesen Kämpfen unser Heim gewesen, so wären wir auch geblieben. Nach den Kämpfen, nach den Verlusten, war es sowohl für Catti-brie als auch für Drizzt Do'Urden zu spät. Mithril-Halle war Bruenos Heim, nicht das unsere. Es war ein vom Krieg gezeichneter Ort, an dem ich erneut dem Vermächtnis meiner dunklen Herkunft hatte gegenübertreten müssen. Es war der Anfang der Straße, die mich zurück nach Menzoberranzan geführt hatte.

Es war der Ort, an dem Wulfgar gestorben war.

Catti-brie und ich hatten geschworen, eines Tages dorthin zurückzukehren, und das würden wir auch tun, denn Bruenor war dort und

Regis ebenfalls. Aber Catti-brie hatte die Wahrheit erkannt. Man würde den Gestank des Blutes niemals aus den Steinen herauswaschen können. Wir waren dabeigewesen, als das Blut vergossen worden war, und dieser Geruch würde Bilder in uns wecken, die zu schmerzlich waren, als daß wir damit hätten leben können.

Sechs Jahre, und ich habe Bruenor und Regis vermißt und Stumpet Reißklaue und sogar Berkthgar den Tapferen, der über Siedelstein herrscht. Ich habe meine Reisen in das faszinierende Silbrigmond vermißt und den Anblick des Tagesanbruchs, wie er sich von einem der vielen Felskämme von Vierter Gipfel bietet. Ich befahre jetzt die Wellen entlang der Schwertküste, den Wind und die Gischt im Gesicht. Meine Höhlendecke sind die vorbeiziehenden Wolken und ein Baldachin aus Sternen; mein Fußboden sind die knarrenden Planken eines schnellen, sturmerprobten Schiffes, und hinter diesem erstreckt sich die azurene Weite, die flach und still daliegt, die wogt und rollt, unter dem Regen prasselt und unter dem Aufprall eines hindurchbrechenden Wales explodiert.

Ist dies mein Heim? Ich weiß es nicht. Eine weitere Stufe, nehme ich an, aber ich kann nicht sagen, ob es wirklich eine Straße, eine Treppe gibt, die mich zu einem Ort führen wird, den ich Heim nennen kann.

Und ich denke auch nicht oft darüber nach, denn ich habe erkannt, daß es mich nicht kümmert. Wenn diese Straße, diese Treppe, nirgendwohin führt, so sei es. Ich gehe diesen Weg mit Freunden, und bei ihnen habe ich mein Zuhause.

Drizzt Do'Urden

Die Seekobold

Drizzt Do'Urden stand ganz am Ende des Bugspriets, so weit vorne, wie er nur konnte, und hatte mit einer Hand fest das Haltetau des Außenklüvers gepackt. Das Schiff war ein schnittiger Renner, dessen Ballast und Gleichgewicht perfekt ausgeglichen waren und dessen Mannschaft zu den besten zählte. Aber die See war an diesem Tag rauh, und die *Seekobold* schnitt mit vollen Segeln durch die Wogen und hinterließ eine hochspritzen Gischtspur.

Drizzt kümmerte das nicht. Er liebte das Gefühl von Gischt und Wind, den Geruch des Salzwassers. Das war Freiheit: über das Wasser zu gleiten, durch die Wogenkämme zu schneiden, beinahe zu fliegen. Drizzts volles weißes Haar flatterte in der Brise, wogte hinter ihm wie sein grüner Mantel und trocknete fast so schnell, wie das Wasser es benetzte. Flecken aus getrocknetem Salz konnten den Schimmer seiner ebenholzfarbenen Haut nicht verringern, die vor Feuchtigkeit glitzerte. Seine violetten Augen funkelten vor Freude, als er zum Horizont blickte und kurz die Segel des Schiffes ausmachen konnte, das sie verfolgten.

Das sie verfolgten und einholen würden, denn es gab kein Schiff nördlich von Baldurs Tor, das Kapitän Deudermonts *Seekobold* davonsegeln konnte. Sie war ein dreimastiger Schoner neuer Bauart, leicht, schmal gebaut und mit viel Segelfläche. Die Karavelle mit den Rah-Segeln, die sie jagten, war ihnen auf gerader Linie etwa ebenbürtig, aber sobald das klobigere Gefährt auch nur leicht den Kurs änderte, konnte die *Seekobold* sofort ein Stück aufholen. Und sie holte beständig auf.

Zu diesem Zweck war sie geschaffen worden. Erbaut von den besten Ingenieuren und Zauberern von Tiefwasser, finanziert von den Fürsten der Stadt, war der Schoner ein Piratenjäger. Drizzt war ganz begeistert gewesen, als er von dem Glück erfuhr, das sein alter Freund Deudermont gehabt hatte. Mit Deudermont war er einst, als der Meuchelmörder Artemis Entreri Regis den Halbling entführt hatte, den ganzen Weg von Tiefwasser nach Calimshan gesegelt. Jene Reise, insbesondere der Kampf in Asavirs Kanal gegen drei Piratenschiffe, den Kapitän Deudermont – mit der nicht unbeträchtlichen Hilfe von Drizzt und seinen Gefährten – gewonnen hatte, hatte an der gesamten Schwertküste die Aufmerksamkeit von Seeleuten und Händlern erregt, und daher hatten die Herren von Tiefwasser diesen Schoner Deudermont angeboten. Der Kapitän liebte seinen kleinen Zweimaster, die ursprüngliche *Seekobold*, aber kein Seemann hätte dieser neuen Schönheit widerstehen können. Deudermont war in den Dienst von Tiefwasser getreten, und man hatte ihm erlaubt, dem Schiff seinen Namen zu geben und seine Mannschaft selbst auszusuchen.

Drizzt und Catti-brie waren einige Zeit später in Tiefwasser eingetroffen.

Als die *Seekobold* das nächste Mal in den großen Hafen einlief, hatte Deudermont gleich Platz für seine alten Freunde in der vierzig Mann starken Besatzung gemacht. Das war vor sechs Jahren und siebenundzwanzig Reisen gewesen. Für jene, die die Schiffahrtswege an der Schwertküste belauerten, war der Schoner zur Geißel geworden. Siebenunddreißig Siege, und das Schiff schwamm noch immer.

Jetzt war Nummer achtunddreißig in Sicht.

Die Karavelle hatte sie bemerkt, war aber zu weit weg, um die Flagge von Tiefwasser erkennen zu können. Das machte jedoch keinen großen Unterschied, denn kein anderes Schiff in der Region sah so aus wie die *Seekobold* und besaß drei Masten mit den vom Wind gewölbten, dreieckigen Lateinsegeln. Die Segel der Karavelle wurden gehisst, und die Jagd ging los.

Drizzt stand im Bug, einen Fuß auf den löwenköpfigen Rammsporn gestellt, und genoß jede einzelne Sekunde. Er spürte die rohe Kraft der See, die unter ihm wogte, spürte die Gischt und den Wind. Er hörte laute Musik, denn einige der Besatzungsmitglieder der *Seekobold* waren Spielleute, und immer wenn eine Jagd losging, nahmen sie ihre Instrumente und spielten aufputschende Lieder.

»Zweitausend!« rief Catti-brie aus dem Krähennest herab. Das war der Abstand, der noch einzuholen war. Sobald ihre Schätzung bei fünfhundert lag, würde sich die Mannschaft auf ihre Kampfstellungen begeben. Drei würden die große Ballista bedienen, die auf einem Drehzapfen auf dem Achterdeck der *Seekobold* montiert war. Zwei andere würden die kleineren drehbaren Armbrüste bemannen, die am Vorderteil der Brücke angebracht waren. Drizzt würde sich zu Deudermont am Steuer begeben und von dort aus den Nahkampf beaufsichtigen. Unwillkürlich legte er bei diesem Gedanken die Hand auf den Griff eines seiner Krummsäbel. Die *Seekobold* war aus der Ferne ein fürchterlicher Gegner. Sie verfügte über hervorragende Bogenschützen, eine geschickte Mannschaft an der Ballista, einen besonders bösartigen Zauberer, einen Beschwörer, der voller Feuerbälle und Blitze steckte, und natürlich Catti-brie mit ihrem tödlichen Bogen Taulmaril, dem Herzenssucher. Aber es war der Nahkampf, wenn Drizzt, seine Panther-Freundin Guenhwivar und die anderen fähigen Kämpfer das andere Schiff enterten, bei dem die *Seekobold* wirklich tödlich wurde.

»Achtzehnhundert!« erscholl Catti-bries nächster Ruf. Drizzt nickte bei dieser Bestätigung ihrer Geschwindigkeit, obgleich sie erstaunlich schnell aufholten. Die *Seekobold* lief geschwinder als je zuvor. Drizzt mußte sich fragen, ob ihr Kiel überhaupt feucht wurde!

Der Drow fuhr mit einer Hand in seine Tasche, um nach der kleinen Statuette zu fühlen, die er verwendete, um den Panther von der Astralebene herbeizubeschwören, und fragte sich, ob er Guenhwivar diesmal überhaupt rufen sollte. Sie war den Großteil der letzten Woche an

Bord gewesen und hatte die Hunderte von Ratten gejagt, die die Nahrungsvorräte des Schiffes bedroht hatten, und jetzt war sie sicherlich erschöpft.

»Nur wenn ich dich brauchen sollte, meine Freundin«, flüsterte Drizzt. Die *Seekobold* schwenkte hart nach Steuerbord, und Drizzt mußte das Halteseil mit beiden Händen packen. Er gewann das Gleichgewicht wieder und hielt den Blick auf den Horizont gerichtet, wo das mit Rah-Segeln betakelte Schiff immer größer wurde. Drizzt fühlte tief in sich hinein und bereitete sich geistig auf den kommenden Kampf vor. Er nahm das Schäumen und Spritzen des Wassers in sich auf, die aufputschende Musik, die den Wind übertönte, und Catti-bries Rufe.

Fünfzehnhundert, tausend.

»Schwarzes Entermesser auf rotem Grund!« rief die junge Frau, als sie dank ihres Fernrohrs in der Lage war, das Wappen auf der flatternden Flagge der Karavelle auszumachen.

Drizzt kannte das Emblem nicht, aber das war ihm gleich. Die Karavelle war ein Piratenschiff, eines von vielen, die sich zu dicht an die Häfen von Tiefwasser gewagt hatten. Wie auf allen Handelsrouten, hatte es auch an der Schwerküste immer Piraten gegeben. Bis vor ein paar Jahren hatten sich diese jedoch verhältnismäßig gesittet aufgeführt und an gewisse Regeln gehalten. Als Deudermont in Asavirs Kanal den Piratenkapitän Pinochet besiegt hatte, hatte er den Seeräuber anschließend freigelassen. So verlangte es die unausgesprochene Übereinkunft.

Doch nun war die Lage anders. Die Piraten aus dem Norden waren immer kühner und bösartiger geworden. Schiffe wurden jetzt nicht mehr nur geplündert, sondern ihre Mannschaften wurden, insbesondere, wenn Frauen an Bord waren, gefoltert und ermordet. Viele Wracks waren in den Gewässern von Tiefwasser treibend gefunden worden. Die Piraten hatten eine Grenze übertreten.

Drizzt, Deudermont und die gesamte Besatzung der *Seekobold* wurden gut für ihre Arbeit bezahlt, doch bis zum letzten Mann und der letzten Frau (vielleicht mit Ausnahme des Zauberers Robillard) jagten sie die Piraten nicht des Geldes wegen.

Sie bekämpften sie, um die Opfer zu rächen.

»Fünfhundert!« rief Catti-brie.

Drizzt riß sich aus seiner Trance und schaute zur Karavelle. Er konnte jetzt Männer auf ihren Decks ausmachen, die wie eine Ameisenarmee hin und her liefen und sich auf den Kampf vorbereiteten. Die Mannschaft der *Seekobold* war in der Unterzahl. Wahrscheinlich würden sie es mit etwa doppelt so vielen Piraten zu tun haben, und die Karavelle war zudem schwer bewaffnet. Im Heck war ein recht großes Katapult aufgebaut, und wahrscheinlich befand sich darunter eine Ballista, die man durch eines der offenen Bullaugen abschießen konnte.

Der Drow nickte und wandte sich dem eigenen Deck zu. Die Armbrüste

auf der Brücke und die Ballista waren bemannt. Ein Großteil der Männer hatte sich an der Reling aufgestellt und prüfte die Zugkraft ihrer Langbögen. Die Spielleute würden Musik machen, bis das Entern begann. Hoch über dem Deck konnte Drizzt Catti-brie sehen, die in der einen Hand Taulmaril hielt und in der anderen das Fernrohr. Er pfiff zu ihr hinauf, und sie winkte ihm kurz zu – ihre Erregung war offenkundig.

Wie könnte es auch anders sein? Die Jagd, der Wind, die Musik und das Wissen, daß sie auf der richtigen Seite standen. Mit einem breiten Lächeln rutschte der Drow den Bugspruit zurück, stieg über die Reling und gesellte sich dann zu Deudermont ans Steuerrad. Er bemerkte den Zauberer Robillard, der, wie immer mit gelangweilter Miene, auf der Kante des Achterdecks saß. In Abständen winkte er mit einer Hand in Richtung des Hauptmastes. Robillard trug einen riesigen Ring an dieser Hand, einen Reif aus Silber, der mit einem Diamanten besetzt war, und dessen Funkeln wurde nicht nur durch die Reflektion des Lichtes hervorgerufen. Bei jeder Geste des Zauberers setzte der Ring seine Magie frei und sandte einen Windstoß in die bereits bis zum Bersten gefüllten Segel. Drizzt hörte ein protestierendes Knarren vom Hauptmast her und erkannte jetzt den Grund für ihre ungewöhnliche Geschwindigkeit.

»Carrackus«, meinte Kapitän Deudermont, sobald der Drow neben ihm stand. »Schwarzes Entermesser auf rotem Grund.«

Drizzt sah ihn fragend an, er kannte den Namen nicht.

»Ist früher mit Pinochet gesegelt«, erklärte Deudermont. »War erster Maat auf dem Flaggschiff des Piraten. Er gehörte zu denen, gegen die wir in Asavirs Kanal gekämpft haben.«

»Ist er gefangen worden?« fragte Drizzt.

Deudermont schüttelte den Kopf. »Carrackus ist ein Scrag, ein Seetroll.«

»Ich kann mich nicht an ihn erinnern.«

»Er hat einen Hang dazu, sich rechtzeitig zu verdrücken«, erwiderte Deudermont. »Wahrscheinlich ist er über Bord gesprungen und ins Meer getaucht, sobald Wulfgar unser Schiff gedreht hatte, um sie zu rammen.«

Drizzt erinnerte sich an das damalige Geschehen, an den unglaublichen Zug, mit dem sein starker Freund die erste *Seekobold* fast auf der Stelle gewendet hatte, so daß sie direkt auf die erstaunten Piraten zugefahren war.

»Carrackus war jedenfalls dabei«, fuhr Deudermont fort. »Allen Berichten zufolge war er es, der Pinochets beschädigtes Schiff gerettet hat, als ich ihn vor Memnon treiben ließ.«

»Und ist der Seetroll noch immer mit Pinochet verbündet?« fragte Drizzt.

Deudermont nickte grimmig. Die Schlußfolgerung war offensichtlich. Pinochet konnte nicht persönlich gegen die lästige *Seekobold* kämpfen, da er im Gegenzug für seine Freiheit geschworen hatte, sich nicht an Deudermont zu rächen. Der Pirat verfügte jedoch über andere Möglichkeiten, es seinen Feinden heimzuzahlen. Er besaß viele

Verbündete wie Carrackus, die nicht durch einen persönlichen Eid gebunden waren.

In diesem Augenblick wußte Drizzt, daß Guenhyvar gebraucht werden würde, und er zog die feingeschnittene Figur aus der Tasche. Er sah den Kapitän prüfend an. Deudermont war groß und hielt sich aufrecht. Er war schlank, dabei aber muskulös, sein graues Haar und sein Bart waren sauber geschnitten. Er war ein eleganter Mann, seine Kleidung war tadellos und hätte genausogut zu einem großen Ball gepaßt wie hier auf offener See. Jetzt verrieten seine Augen, deren Färbung so hell war, daß sie vor allem die Farben seiner Umgebung reflektierten, wie angespannt er war. Viele Monate lang schon hatten sie Gerüchte vernommen, die besagten, daß die Piraten sich gegen die *Seekobold* organisierten. Die Bestätigung, daß die Karavelle vor ihnen mit Pinochet verbündet war, ließ in Deudermont die Gewißheit wachsen, daß dies hier keine zufällige Begegnung war.

Drizzt warf einen Blick zu Robillard, der sich jetzt auf ein Knie aufgerichtet, die Augen geschlossen und die Arme ausgestreckt hatte und tief in Meditation versunken war. Jetzt verstand der Drow, warum Deudermont mit einem so halsbrecherischen Tempo fuhr.

Einen Moment später stieg eine Nebelwand um die *Seekobold* auf, die den Blick auf die Karavelle verschleierte, die inzwischen nur noch knapp hundert Meter entfernt war. Ein lautes Platschen neben ihnen zeigte an, daß das Katapult mit seinem Beschuß begonnen hatte. Einen Augenblick später zuckte vor ihnen eine Feuerwand auf, die in einem zischenden Schwall aus Dampf verging, als die *Seekobold* und ihr Schutzwall aus Nebel hindurchfuhren.

»Sie haben einen Zauberer«, meinte Drizzt.

»Das überrascht mich nicht«, erwiderte Deudermont. Er blickte zu Robillard. »Beschränke dich auf Schutzmaßnahmen«, befahl er. »Wir können sie mit Ballista und Bögen kriegen!«

»Der Spaß gehört euch«, kam Robillards trockene Antwort.

Deudermont lächelte trotz seiner offensichtlichen Anspannung.

»Geschoß!« erklangen erst ein, dann mehrere Rufe von vorne. Deudermont riß instinktiv das Steuerrad herum. Die *Seekobold* legte sich so weit zur Seite, daß Drizzt schon befürchtete, sie würde umschlagen.

Im gleichen Augenblick hörte er rechts von sich einen Windstoß, als ein riesiger Ballista-Pfeil vorbeischoß, ein Tau zerfetzte, die Kante des Achterdecks direkt neben dem überraschten Robillard streifte, abprallte und ein kleines Loch in das Kreuzsegel riß – das Segel am Besanmast.

»Sichert das Tau!« befahl Deudermont ruhig.

Drizzt war bereits auf dem Weg dorthin, und er bewegte sich mit unglaublicher Geschwindigkeit. Er erwischte das zuckende Seil, band es schnell fest und trat dann an die Reling, als die *Seekobold* sich wieder aufrichtete. Er blickte zu der Karavelle hinüber, die sich jetzt etwa fünfzig Fuß entfernt an Steuerbord befand. Das Wasser zwischen den beiden

Schiffen war aufgewühlt. Hohe Wellenkämme sprühten weiße Gischt in die Luft, wo sie vom Wind zu Nebel zerstäubt wurden.

Die Mannschaft der Karavelle verstand nicht, was vorging, und so schossen sie weiter Pfeilsalven auf das Schiff ab. Doch selbst die schwersten Armbrustbolzen wurden abgelenkt, sobald sie auf die Wand aus Wind trafen, die Robillard zwischen den Fahrzeugen errichtet hatte.

Die Bogenschützen der *Seekobold*, die diese Taktik kannten, schossen noch nicht. Catti-brie befand sich oberhalb der Wand aus Wind, genauso wie der Bogenschütze im Ausguck des gegnerischen Schiffes – ein häßlicher, sieben Fuß großer Gnoll mit einem Gesicht, das mehr an einen Hund als an einen Menschen erinnerte.

Die Kreatur schoß ihren schweren Pfeil zuerst ab. Es war ein guter Schuß, der sich nur wenige Zoll unterhalb von Catti-brie tief in den Hauptmast senkte. Der Gnoll duckte sich hinter die Holzwand seines eigenen Krähennests und legte einen neuen Pfeil auf.

Er fühlte sich anscheinend sicher, denn er kannte Taulmaril nicht.

Catti-brie nahm sich Zeit und zielte sorgfältig, während die *Seekobold* sich dem anderen Schiff weiter näherte.

Dreißig Meter.

Catti-bries Pfeil schoß los wie ein Blitz. Silbrige Funken umsprühten ihn, und er durchstieß den schwachen Schutz des anderen Krähennests, als wäre das Holz nicht stärker als ein Stück altes Pergament. Splitter und der unglückselige Ausguck wurden hoch durch die Luft geschleudert. Der todgeweihte Gnoll schrie auf und prallte vom Querbalken des Hauptmastes ab. Mit einem mächtigen Platschen stürzte er ins Wasser und wurde schnell von den dahinsausenden Schiffen zurückgelassen.

Catti-brie schoß erneut. Diesmal zielte sie nach unten auf die gegnerische Katapultmannschaft. Sie traf einen der Schützen, dem Aussehen nach ein halborkisches Scheusal, aber das Katapult schoß dennoch seine Ladung brennenden Pechs ab.

Die Schützen auf der Karavelle hatten die Geschwindigkeit der *Seekobold* nicht ausreichend berücksichtigt, und der Schoner sauste unter dem Pech durch und war schon lange fort, als es mit protestierendem Zischen auf dem Wasser aufschlug.

Deudermont brachte den Schoner längsseits der Karavelle, so daß die Schiffe nur knapp zwanzig Fuß voneinander entfernt waren. Plötzlich beruhigte sich das Wasser und wurde nicht mehr vom Wind aufgepeitscht. Die Bogenschützen der *Seekobold* ließen sofort ihre Pfeile fliegen, deren Spitzen mit brennendem Pech bedeckt waren.

Catti-brie schoß diesmal direkt auf das Katapult, und ihr verzauberter Pfeil riß einen tiefen Spalt in den Wurfarm der Maschine. Die tödliche Ballista der *Seekobold* schleuderte einen schweren Bolzen direkt in den Rumpf der Karavelle, wo er auf Meereshöhe einschlug.

Deudermont wirbelte das Steuerrad nach Backbord. Er war zufrieden mit

der Breitseite und lenkte sein Schiff wieder vom Gegner weg. Weitere Geschosse, viele davon brennend, flogen noch hin und her, bis Robillard eine Wand aus schützendem Nebel hinter dem Heck der *Seekobold* errichtet hatte.

Der Zauberer der Karavelle schickte einen Blitz in diesen Nebel. Obwohl seine Energie ein wenig abgelenkt wurde, krachte er doch gegen die *Seekobold*, und der Ruck warf mehrere Männer auf das Deck.

Drizzt, dessen Haar sich von der Wucht des Blitzschlags wild sträubte, lehnte sich weit über die Reling und spähte angestrengt zum Deck der Karavelle hinüber. Er entdeckte den Zauberer mittschiffs, nahe dem Hauptmast. Bevor die *Seekobold*, die sich jetzt im rechten Winkel von dem Piratenschiff entfernte, zu weit entfernt war, beschwore der Drow seine angeborenen Kräfte und ließ eine Kugel aus undurchdringlicher Dunkelheit über den Mann fallen.

Er ballte unwillkürlich die Faust, als er sah, wie sich die Kugel über das Deck der Karavelle bewegte, denn er hatte sein Ziel getroffen, und die Magie hatte den Zauberer erwischt. Die Kugel würde ihm jetzt folgen und ihn blenden, bis er einen Weg gefunden hatte, die Magie zu bekämpfen. Darüber hinaus machte der zehn Fuß große Ball aus Dunkelheit den gefährlichen Zauberer zu einem unübersehbaren Ziel.

»Catti-brie!« rief Drizzt.

»Ich hab ihn!« erwiderte sie. Taulmaril sang, und zwei silbrige Blitze schossen in die Kugel aus Dunkelheit.

Die Kugel bewegte sich weiter. Catti-brie hatte den Zauberer nicht erwischt, aber sie und Drizzt hatten ihn wohl zumindest etwas ins Grübeln gebracht!

Ein zweiter Bolzen aus der Ballista flog von der *Seekobold* zu dem Piratenschiff hinüber und durchschlug den Bug der Karavelle. Sofort danach explodierte einer von Robillards Feuerbällen noch in der Luft vor dem dahineilenden Schiff. Die Karavelle, die nicht mehr besonders manövrierfähig war und deren Zauberer ihr nicht helfen konnte, raste direkt in die Explosion hinein. Als der Feuerball sich auflöste, waren beide Masten des gegnerischen Schiffs in Flammen gehüllt und sahen aus wie riesige Kerzen.

Die Karavelle versuchte, mit ihrer Ballista den Beschuß zu erwideren, aber Catti-bries Pfeile hatten ihre Arbeit getan, und der Wurfarm zerbrach, sobald die Mannschaft versuchte, ihn zu belasten.

Drizzt eilte zum Steuerrad. »Kreuzen wir noch einmal an ihr vorbei?« fragte er Deudermont.

Der Kapitän schüttelte den Kopf. »Wir hatten nur Zeit für ein einziges Mal«, erklärte er. »Und keine Zeit, uns mit Entern aufzuhalten.«

»Zweitausend Meter! Zwei Schiffe!« rief Catti-brie herab.

Drizzt blickte Deudermont anerkennend an. »Noch mehr Verbündete von Pinochet?« fragte er, obgleich er die Antwort bereits kannte.

»Diese Karavelle alleine hätte uns nicht besiegen können«, erwiderte der erfahrene Kapitän ruhig. »Carrackus weiß das, und auch Pinochet wäre das klar. Sie sollte uns nur anlocken.«

»Aber wir waren zu schnell für diese Taktik«, erkannte Drizzt.

»Bist du bereit für einen Kampf?« fragte Deudermont listig.

Bevor der Drow noch antworten konnte, drehte Deudermont hart am Steuer, und die *Seekobold* lehnte sich tief in eine Steuerbordkurve, bis sie die langsamer gewordene Karavelle wieder vor sich hatte. Die Masten des gegnerischen Schiffes brannten, und die Hälfte seiner Besatzung war eifrig beschäftigt, die Takelage zu reparieren, um die Karavelle wenigstens unter halber Beseglung zu halten. Deudermont brachte sein Schiff auf Abfangkurs, so daß es vor der Karavelle kreuzen und den Bogenschützen ermöglichen würde, den Bug zu beschießen.

Die beschädigte Karavelle konnte der Gefahr nicht ausweichen. Ihr Zauberer hatte allerdings, obwohl er nichts sehen konnte, die Geistesgegenwart besessen, eine Wand aus dichtem Nebel zu errichten, die übliche und wirkungsvolle Verteidigungstaktik auf See.

Deudermont wählte seinen Kurs sehr sorgfältig. Er wollte die *Seekobold* direkt in den Rand der Nebelwand und in das aufgepeitschte Wasser bringen, um so dicht wie möglich an die Karavelle heranzukommen. Dies war das letzte Mal, daß sie sich dem Piratenschiff stellen konnten, und das mußte so verheerend wie möglich für die Gegner werden, oder die Karavelle würde in der Lage sein, ihre Schwesterschiffe, die sich schnell näherten, bei deren Angriff zu unterstützen.

Ein Blitz zuckte auf dem Deck des Piratenschiffs, ein Funken Licht, der Drizzts Dunkelheitszauber konterte.

Von ihrem hohen Ausguck oberhalb der Verteidigungsmagie konnte Cattibrie es sehen. Sie zielte bereits auf das Dunkel, als der Zauberer auftauchte. Er begann sofort mit einer Beschwörung, die der *Seekobold* einen vernichtenden Zauber entgegenschleudern sollte, bevor sie vor dem Bug der Karavelle kreuzte. Doch er hatte erst wenige Worte ausgesprochen, als er einen enormen Schlag gegen die Brust spürte und hinter sich die Planken des Schiffsdecks splittern hörte. Er blickte an sich hinab und sah das Blut, das auf das Deck zu spritzen begann. Er bemerkte, daß er saß, dann lag, und schließlich wurde die ganze Welt dunkel.

Die Nebelwand, die der Zauberer errichtet hatte, verschwand.

Robillard erkannte, was das bedeutete, und klatschte in die Hände. Zwillingsblitze zuckten über das Deck der Karavelle, schlugen in den Hauptmast ein und töteten viele Piraten. Die *Seekobold* kreuzte vor der Karavelle, und die Bogenschützen schossen ihre Salven ab. Das tat auch die Mannschaft der Ballista, doch diesmal schleuderten sie keinen langen Speer. Statt dessen verwendeten sie einen gekürzten, unregelmäßig geformten Bolzen, an dem eine lange, mit vielzackigen Enterhaken besetzte Kette befestigt war. Das seltsame Gerät wirbelte durcheinander, als es

durch die Luft flog, verhedderte sich in vielen Tauen und machte die Takelung des anderen Schiffes endgültig unbrauchbar.

Ein weiteres Geschoß, ein lebendes Geschoß aus sechshundert Pfund sehnigem, muskulösem Panther flog von der *Seekobold* hinüber, als sie vorbeikreuzte und den Bugsriet streifte.

»Bist du bereit, Drow?« rief Robillard, der zum ersten Mal in diesem Kampf aufgeregt wirkte.

Drizzt nickte und trat zu seinen Kampfgefährten, den knapp zwei Dutzend Veteranen, die den Entertrupp der *Seekobold* bildeten. Als Drizzt, der den Angriff führte, Robillard erreichte, hatte der Zauberer bereits ein leuchtendes Feld – ein magisches Tor – neben sich auf dem Deck errichtet. Ohne zu zögern, stürmte Drizzt mit gezückten Krummsäbeln hindurch.

Auf der anderen Seite von Robillards magischem Tunnel tauchte er mitten zwischen den überraschten Piraten wieder auf. Er hieb nach links und rechts, riß so eine Lücke in ihre Reihen, und sauste mit unglaublicher Geschwindigkeit hindurch. Er wandte sich abrupt zur Seite, ließ sich zu Boden fallen und rollte ab, um einem gegnerischen Pfeil auszuweichen. Er kam wieder auf die Beine, sprang direkt auf den Schützen zu und streckte ihn nieder.

Immer mehr Krieger von der *Seekobold* strömten durch das Tor, und auf der Karavelle brach eine wilde Schlacht aus.

Am Bug war die Verwirrung nicht geringer, denn hier versetzte Guenhwyvar die Piraten mit Klauen und Zähnen in Panik. Viele Männer gerieten unter ihre mächtigen Pranken, während andere einfach über Bord sprangen und riskierten, von Haien angegriffen zu werden, nur um dieser furchtbaren Bestie zu entkommen.

Wieder lehnte die *Seekobold* weit ins Wasser, als Deudermont sie hart nach backbord drehte, um sich von der Karavelle zu entfernen und auf das näherkommende Duo zuzusteuern. Der große Kapitän lächelte, als er den Kampf auf dem Schiff hinter sich hörte. Er hatte Vertrauen zu seinem Entertrupp, auch wenn die Männer einer doppelt so großen Zahl von Gegnern entgegentreten mußten.

Der Dunkelelf und sein Panther glichen ein solches Ungleichgewicht gewöhnlich aus.

Von ihrem hochgelegenen Platz aus sandte Catti-brie noch mehrere Pfeile hinab. Jeder von ihnen tötete einen strategisch plazierten Bogenschützen, und einer fuhr sogar durch das erste Opfer hindurch und tötete noch einen Piratengoblin, der neben ihm kauerte!

Dann wandte die junge Frau ihre Aufmerksamkeit von der Karavelle ab und nach vorne, um die Bewegungen der *Seekobold* dirigieren zu können.

Drizzt rannte, sprang und hechtete in verwirrenden Wirbeln über das Schlachtfeld, und immer, wenn er auf seine Gegner herabstieß, trafen die Krummsäbel in die lebenswichtigen Organe seiner Feinde. Unter seinen Stiefeln trug er Bänder aus glänzenden Mithrilringen, die an schwarzem

Material befestigt waren und einen Geschwindigkeitszauber in sich bargen. Drizzt hatte sie von Dantrag Baenre erbeutet, einem berühmten Waffenmeister der Drow, der sie als Armschutze verwendet hatte, um seine Hände zu beschleunigen. Doch Drizzt hatte erkannt, worin ihr wirklicher Wert bestand. An seinen Fußgelenken getragen, erlaubten sie dem Drow, zu rennen und Haken zu schlagen wie ein Hase.

Er benutzte dies nun, zusammen mit seiner unglaublichen Gewandtheit, um die Piraten zu verwirren, sie im unklaren darüber zu lassen, wo er sich gerade befand oder wo sie erwarten mußten, ihn zu sehen. Immer wenn einer sich verschätzte und dadurch ohne Deckung war, nutzte Drizzt die Gelegenheit und stürzte sich mit zuckenden Krummsäbeln auf ihn. Sein Weg führte ihn in die Richtung von Guenhyvar, seiner Kampfgefährtin, die ihn am besten kannte und mit der er sich in der Schlacht perfekt ergänzte.

Er kam nicht ganz dorthin. Der Sieg auf der Karavelle war fast perfekt, viele Piraten waren tot, andere warfen ihre Waffen fort oder sprangen verzweifelt über Bord. Einer der Seeräuber jedoch, der erfahrenste und wildeste von ihnen, ein persönlicher Freund Pinochets, war nicht so schnell bereit aufzugeben.

Er tauchte aus seiner Kabine auf, die unter der vorderen Brücke lag. Er ging dabei vornübergebeugt, da die niedrige Konstruktion des Schiffes nicht für seine Größe von zehn Fuß ausgelegt war. Er trug nur eine ärmellose Weste und eine kurze Hose, die nur wenig von seiner schuppigen, grünen Haut bedeckte. Glattes Haar, das die Farbe von Algen besaß, hing ihm über die breiten Schultern hinab. Er trug keine Waffe, die auf dem Amboß eines Schmiedes geschaffen worden war, doch seine schmutzigen Klauen und Unmengen von Zähnen wirkten tödlich genug.

»Die Gerüchte stimmten also, Dunkelfeind«, sagte er mit seltsam röchelnder Stimme. »Du bist aufs Meer zurückgekehrt.«

»Ich kenne dich nicht«, sagte Drizzt und kam in sicherer Entfernung von dem Scrag zum Halt. Er nahm an, daß es sich um Carrackus handelte, von dem Deudermont gesprochen hatte, doch er konnte es nicht mit Gewißheit sagen.

»Ich kenne dich!« knurrte der Scrag. Er stürmte vor und schlug mit klauenbewehrten Händen nach Drizzts Kopf.

Drei schnelle Schritte brachten den Drow aus der Bahn des Ungetüms. Drizzt ließ sich auf ein Knie fallen. Mit ausgestreckten Krummsäbeln, deren Klingen kaum einen Zoll voneinander entfernt waren, wirbelte er herum.

Gewandter als Drizzt erwartet hatte, bewegte sich sein Gegner zur entgegengesetzten Seite, drehte sich und zog ein Bein an. Die Krummsäbel des Drow ritzten das Monster kaum, als es an ihm vorbeischoss.

Der Scrag warf sich nach vorn, um Drizzt unter sich zu begraben, während dieser noch kniete, doch erneut war der Drow zu schnell für eine so geradlinige Taktik. Er sprang auf und setzte an, nach links auszuweichen. Dann, als der Seetroll den Köder geschluckt hatte und sich

dorthin orientierte, warf sich der DunkelElf unter dem zuschlagenden Arm des Ungeheuers hindurch nach rechts.

Blaues Licht traf eine Hüfte des Scrag, und Drizzts andere Klinge riß einen tiefen Schnitt in seine Seite.

Der Drow unternahm nichts gegen den Rückhandschlag seines Gegners, da er wußte, daß der Scrag aus dem Gleichgewicht gebracht worden war und nicht viel von seiner enormen Stärke und seinem Gewicht in den Hieb legen konnte. Der lange, dürre Arm des Ungeheuers prallte erst von der Schulter des Drow ab und dann von den zur Parade gehobenen Krummsäbeln, als Drizzt herumwirbelte, um dem taumelnden Scrag wieder gegenüberzustehen.

Jetzt griff Drizzt an, blitzschnell und geradeaus. Er fuhr mit Blaues Licht unter den Ellbogen des Seetrolls, riß damit eine lange, klaffende Wunde auf und hakte dann die rasiermesserscharfe, gekrümmte Klinge unter das herabhängende Hautstück. Gleichzeitig glitt sein zweiter Krummsäbel unter dem anderen, hastig fuchtelnden Arm durch und stieß nach der Brust des Scrags.

Das aus dem Gleichgewicht gebrachte Ungeheuer hatte nur eine Möglichkeit, sich zu bewegen. Das wußte Drizzt, und er sah den Rückzug des Scrag exakt voraus. Er packte Blaues Licht fester und stützte sogar seine Schulter gegen den Griff der Waffe, um sie an ihrem Platz zu halten. Der Scrag brüllte vor Pein und warf sich nach hinten und zur Seite, fort von dem bösartigen Biß der Klinge. Das kränklich aussehende Fleisch der Kreatur wurde vom Bizeps bis zum Handgelenk von den Knochen geschält. Der abgerissene Fleischlappen fiel mit einem übelkeiterregenden Laut aufs Deck.

Die schwarzen Augen des Scrag füllten sich mit Wut und Haß. Er starnte erst den entblößten Knochen und dann den blutenden Klumpen Trollfleisch auf dem Boden an. Und schließlich sah er zu Drizzt, der ruhig dastand, die Krummsäbel mit nach unten weisenden Spitzen vor sich gekreuzt.

»Sei verdammt, Drizzt«, knurrte der Pirat.

»Gib auf«, befahl Drizzt.

»Glaubst du, du hast gewonnen?«

Als Antwort blickte Drizzt auf den Fleischklumpen.

»Das wird heilen, törichter DunkelElf!« beharrte der Pirat.

Drizzt wußte, daß der Scrag die Wahrheit sprach. Seetrolle waren nahe Verwandte normaler Trolle, schrecklicher Kreaturen, die für ihre Selbstheilungskräfte bekannt waren. Selbst ein zu Tode verstümmelter Troll konnte sich wieder erholen.

Es sei denn...

Drizzt beschwore erneut seine angeborenen Fähigkeiten, jenen kleinen Teil Magie, der der Rasse der Dunkelelfen eigen war. Einen Augenblick später stiegen purpurne Flammen an der hochragenden Gestalt des Scrags auf und leckten an seinen grünen Schuppen. Es war nur Feenfeuer,

harmloses Licht, das die Dunkelgelelfen dazu benutzen konnten, die Umrisse ihrer Gegner zu erleuchten. Es hatte nicht die Macht, etwas zu verbrennen, und es konnte auch nichts gegen die Heilkräfte eines Trolls ausrichten.

Drizzt wußte dies; er hoffte jedoch, daß dies seinem Gegner nicht bekannt war.

Die scheußlichen Züge des Scrag verzogen sich zu einer Grimasse reinen Grauens. Er wedelte mit seinem unverletzten Arm, schlug sich gegen Bein und Hüfte. Die hartnäckigen purpurnen Flammen ließen sich davon nicht beeindrucken.

»Gib auf, und ich werde die Flammen löschen, so daß deine Wunden heilen können!« forderte Drizzt.

Der Scrag warf dem Drow einen Blick puren Hasses zu. Er trat einen Schritt vor, aber sofort fuhren Drizzts Krummsäbel hoch. Das Ungeheuer entschied, daß es ihren Biß nicht noch einmal spüren wollte, insbesondere, wenn die Flammen verhinderten, daß seine Wunden heilten!

»Wir werden uns wiedersehen!« versprach der Scrag. Die Kreatur wirbelte herum und fand sich einem Dutzend Gesichter gegenüber – Deudermonts Mannschaft und den gefangenen Piraten –, die ihn ungläubig anstarrten. Er heulte auf und stürmte über das Deck, wobei er alle beiseite schleuderte, die ihm dabei in den Weg kamen. Dann sprang er über die Reling, zurück ins Meer, zurück in seine wahre Heimat, wo er seine Wunden heilen konnte.

Drizzt war so schnell, daß er das Deck überquerte und dem Scrag einen weiteren Hieb versetzen konnte, bevor dieser über die Reling setzte. Ins Wasser konnte er seinen Gegner nicht verfolgen, und er wußte, daß der Seetroll dort wirklich wieder völlig gesunden würde.

Er hatte noch nicht einmal die Zeit für einen ärgerlichen Fluch gehabt, als er neben sich eine schnelle Bewegung bemerkte, einen schwarzen Blitz. Guenhwyyvar sprang an Drizzt vorbei, über die Reling und tauchte direkt hinter dem Troll in die See.

Der Panther verschwand unter der himmelblauen Oberfläche, und die rauen, aufgewühlten Wellen verwischten schnell jedes Anzeichen dafür, daß der Seetroll und die Katze hineingesprungen waren.

Mehrere Mitglieder des Entertrupps der *Seekobold* beugten sich über die Reling, besorgt um den Panther, der ihnen zum Freund geworden war.

»Guenhwyyvar ist nicht in Gefahr!«, erinnerte Drizzt sie, holte die Statue hervor und hob sie hoch, so daß alle sie sehen konnten. Das Schlimmste, was der Scrag tun konnte, war, den Panther zurück auf die Astralebene zu schicken, auf der die Katze jede Wunde ausheilen und frisch erholt auf Drizzts nächsten Ruf warten konnte. Dennoch waren die Züge des Drow düster, als er zu der Stelle blickte, an der Guenhwyyvar ins Wasser gesprungen war, und an die Wunden dachte, die der Panther möglicherweise davontragen würde.

An Deck der eroberten Karavelle wurde es völlig still, und nur das Gebälk

des alten Gefährts knarrte.

Eine Explosion im Süden ließ alle Köpfe herumfahren, und alle Augen versuchten, winzige Segel zu identifizieren, die noch weit, weit entfernt waren. Eines der Piratenschiffe hatte abgedreht; die andere Karavelle brannte, während die *Seekobold* sie umkreiste. Wie silberne Blitze zuckte ein Pfeil nach dem anderen aus dem Ausguck der *Seekobold* und hagelte auf Rumpf und Mast des beschädigten und anscheinend manövriertunfähigen Schiffes nieder.

Selbst aus der großen Entfernung konnten die Kämpfer auf der Karavelle sehen, daß die Piratenflagge vom Hauptmast genommen wurde und das Schiff die Segel strich.

Das Jubelgeschrei des Entertrupps kam zu einem abrupten Ende, als plötzlich neben der Karavelle das Wasser aufgewühlt wurde. Sie sahen grüne Schuppen und schwarzes Fell, die in heftigem Kampf ineinander verschlungen waren. Ein Arm des Scrag löste sich aus der sich herumwälzenden Masse, und Drizzt konnte erkennen, daß es Guenhwivar gelungen war, sich am Rücken ihres Gegners festzukrallen. Sie hatte die Vorderbeine fest um die Schultern des Monsters gelegt, und die Hinterbeine traten und krallten wild um sich, während die mächtigen Kiefer in den Nacken des Scrag verbissen waren.

Dunkles Blut färbte die See. Kurz darauf kam Guenhwivar zur Ruhe und hielt sich mit den Klauen und Zähnen an dem Rücken des toten, auf dem Wasser treibenden Scrag fest.

»Fischen wir das Ding besser heraus«, meinte ein Mann aus dem Entertrupp, »sonst züchten wir uns eine ganze Mannschaft stinkender Trolle heran!«

Sie traten mit langen Fischhaken an die Reling und begannen mit der scheußlichen Arbeit, den Leichnam an Bord zu hieven. Guenhwivar sprang ohne Mühe wieder an Bord der Karavelle. Sie schüttelte sich heftig und besprühte alle in ihrer Nähe reichlich mit Wasser.

»Scrags heilen nicht, wenn sie außerhalb des Wassers sind«, sagte ein Mann zu Drizzt. »Wir werden diesen hier zum Trocknen an der Rahe aufhängen und das verdammte Ding dann verbrennen.«

Drizzt nickte. Der Entertrupp kannte seine Pflichten gut genug. Die Männer würden die gefangenen Piraten bewachen und die Karavelle so weit wieder seetüchtig machen, daß sie sie nach Tiefwasser segeln konnten.

Drizzt sah zum südlichen Horizont und erblickte die zurückkehrende *Seekobold*. Das beschädigte Piratenschiff segelte schwerfällig an ihrer Seite.

»Achtunddreißig und Neununddreißig«, murmelte der Drow.

Guenhwivar antwortete darauf mit einem leisen Knurren und schüttelte sich erneut so heftig, daß ihr Gefährte bis auf die Haut durchnäßt wurde.

Der erste Bote

Kapitän Deudermont wirkte auf der Hafenstraße, jener berüchtigten Straße am Hafen von Tiefwasser, vollkommen fehl am Platze. Seine Kleidung war maßgeschneidert, seine Haltung war perfekt, und sein Haar und der Ziegenbart waren sorgfältig gestutzt. Überall um ihn herum taumelten heruntergekommene Matrosen, nach Bier stinkend, aus den Tavernen oder fielen bewußtlos in den Dreck. Das einzige, was sie vor den vielen Dieben schützte, die hier herumlungerten, war der Umstand, daß sie kein Geld und keine Wertsachen mehr besaßen, die zu stehlen sich gelohnt hätte.

Deudermont ignorierte diesen Anblick und hielt sich selbst für nichts Besseres als diese Matrosen. Tatsächlich gab es an ihrem Lebensstil sogar etwas, das dem vornehmen Kapitän gefiel, eine Ehrlichkeit, die in der dünkelhaften Gesellschaft des Adels fehlte.

Deudermont zog seinen gefütterten Umhang fester um sich, um die kühle Nachtbrise abzuwehren, die vom Hafen herüberwehte. Normalerweise ging niemand alleine die Hafenstraße entlang, nicht einmal im hellen Tageslicht, aber Deudermont fühlte sich sicher. Er trug sein verziertes Entermesser an der Seite, und er wußte sehr wohl, es zu benutzen. Darüber hinaus war in allen Tavernen und an jedem Pier von Tiefwasser bekannt, daß der Kapitän der *Seekobold* den persönlichen Schutz der Fürsten von Tiefwasser genoß, darunter auch einiger sehr mächtiger Zauberer, die jeden finden und vernichten würden, der den Kapitän oder seine Mannschaft belästigte, solange sie sich an Land befanden. Tiefwasser war der Heimathafen der *Seekobold*, und so dachte sich Deudermont nichts dabei, alleine die Hafenstraße entlang zu gehen. Er verspürte eher Neugier als Furcht, als ein abgemagerter, runziger alter Mann, der kaum fünf Fuß groß war, ihn von der Ecke einer Gasse her anrief.

Deudermont blieb stehen und sah sich um. Es war ruhig in der Hafenstraße, abgesehen von den Geräuschen, die aus den vielen Tavernen drangen, und dem Knarren alten Gebälks in der unaufhörlichen Seebrise.

»Du bis' Däu-da-monn, nä?« fragte das alte Rauhbein leise, und ein leises Pfeifen begleitete jede Silbe. Er grinste breit, fast unanständig, und zeigte dabei die letzten Zahntümpfe, die in seinem schwarzen Gaumen verblieben waren.

Deudermont hielt erneut inne und musterte den Mann. Er spürte kein Verlangen, die Frage zu beantworten.

»Wenn de's bist«, zischelte der Mann, »dann hab ich 'ne kleine Nachricht für dich, 'ne Warnung von 'nem Mann, vor dem de zu Recht Angst hast.«

Der Kapitän stand hochaufgerichtet und reglos da. Auf seiner Miene

spiegelte sich nichts von den Fragen, die ihm durch den Kopf schossen. Vor wem sollte er Angst haben? Sprach das alte Wrack von Pinochet? Das schien recht wahrscheinlich, vor allem, wenn man an die beiden Karavellen dachte, die der *Seekobold* Anfang der Woche in den Hafen von Tiefwasser gefolgt waren. Aber nur wenige in Tiefwasser hatten Kontakt zu dem Piraten, dessen Revier viel weiter im Süden lag, sogar noch südlich von Baldurs Tor in den Gewässern der Mondscheininseln.

Aber wen konnte der Mann sonst meinen?

Noch immer grinsend, winkte der Seemann Deudermont zu, in die Gasse zu kommen. Der Kapitän rührte sich nicht, als der Alte sich umdrehte und einen Schritt weiterging.

»Na, haste Angst vor 'm alten Scaramundi?« pfiff die alte Teerjacke.

Deudermont befürchtete, daß die scheinbare Gebrechlichkeit des Alten täuschend war. Viele der besten Meuchelmörder in den Reichen konnten so hilflos aussehen wie dieser hier, nur um einen vergifteten Dolch in die Brust ihrer Opfer zu rammen.

Der Seemann kam wieder zum Anfang der Gasse zurück und trat dann auf die Mitte der Straße hinaus, direkt auf Deudermont zu.

Das war keine Verkleidung, sagte sich der Kapitän, es war alles zu vollständig, zu perfekt. Außerdem erinnerte er sich jetzt, daß er denselben alten Mann schon früher gesehen hatte. Auch dann hatte er genau an dieser Gasse gesessen, die ihm wahrscheinlich als sein Zuhause diente.

Was wollte er also? Lauerte in jener Gasse ein Hinterhalt auf ihn?

»Dann mach doch, was de willst«, zischelte der alte Mann, als Deudermont abwehrend eine Hand hob. Er stützte sich schwer auf seinen Gehstock und hinkte vor sich hingrummelnd zu seiner Gasse zurück. »Bin nur 'n Bote, bin ich, und es schert mich nich', ob de dir de Nachricht anhör'n tut oder nich'!«

Deudermont sah sich erneut vorsichtig um. Als er niemanden entdeckte und auch keine möglichen Plätze für einen Hinterhalt ausmachen konnte, trat er auf die Gasse zu. Der alte Seemann war zehn Schritte von ihm entfernt, am Rande des Schattens, den das Gebäude zur Rechten warf, und im Dunkeln kaum noch zu sehen. Er lachte, hustete und ging noch einen Schritt weiter.

Mit einer Hand am Heft seines Entermessers trat Deudermont vorsichtig näher, wobei er sich bei jedem Schritt sorgsam umsah. Die Gasse schien völlig leer zu sein.

»Das ist weit genug!« sagte Deudermont plötzlich und brachte damit den Alten zum Stehen. »Wenn du eine Botschaft für mich hast, dann gib sie mir, und zwar jetzt.«

»Einige Dinge sollten nicht zu laut gesagt werden«, erwiderte der alte Mann.

»Jetzt«, beharrte Deudermont.

Das heruntergekommene Seewrack grinste breit und hustete, vielleicht

war es auch ein Lachen. Er humpelte ein paar Schritte zurück und blieb knapp drei Fuß vor Deudermont stehen.

Der Gestank des Alten war fast zu viel für den Kapitän, der starke Körpergerüche durchaus gewohnt war. Es gab nicht viele Gelegenheiten, an Bord eines Schiffes auf hoher See zu baden, und die *Seekobold* war oftmals für mehrere Wochen und sogar Monate auf dem Meer. Doch die Kombination aus billigem Wein und altem Schweiß ergab einen besonders widerwärtigen Geruch, der Deudermont das Gesicht verzieren ließ. Er legte sogar die Hand über die Nase, um wenigstens einen Teil der Ausdünstungen fernzuhalten.

Der abgewrackte Seemann brach darüber natürlich in schrilles Gelächter aus.

»Jetzt!« wiederholte der Kapitän.

Noch während Deudermont sprach, packte ihn der Alte am Handgelenk. Der Kapitän, der keine Angst hatte, drehte seinen Arm, aber der alte Mann ließ nicht los.

»Ich will, daß du mir von dem Schwarzen erzählst«, sagte der Alte, und Deudermont brauchte einen Augenblick lang, um zu bemerken, daß der Hafenjargon seines Gegenübers verschwunden war.

»Wer bist du?« wollte Deudermont wissen und versuchte vergeblich, dem Alten seinen Arm zu entziehen. Erst jetzt erkannte er die Stärke des übermenschlichen Griffes; er hätte ebensogut versuchen können, einen der großen Nebelriesen, die weit im Süden auf dem Riff um die Insel Delmarin lebten, von der Stelle zu bewegen.

»Der Dunkle«, wiederholte der alte Mann. Fast ohne Anstrengung schob er Deudermont tiefer in die Gasse hinein.

Der Kapitän griff nach seinem Entermesser, denn obgleich der alte Mann seine rechte Hand festhielt, konnte Deudermont auch mit seiner linken recht gut kämpfen. Es war etwas umständlich, die gekrümmte Klinge mit dieser Hand aus der Scheide zu ziehen, und bevor das Entermesser völlig frei war, schoß die leere Hand des alten Mannes vor und schlug Deudermont ins Gesicht. Der Kapitän flog nach hinten und krachte gegen die Wand. Geistesgegenwärtig zog er die Klinge endgültig, nahm sie mit der jetzt wieder freien rechten Hand und schlug fest nach den Rippen des näherkommenden Mannes.

Das Entermesser drang tief in die Seite des alten Seemanns ein, doch der zuckte nicht einmal zusammen. Deudermont versuchte, den nächsten Schlag abzublocken, und auch den darauffolgenden, doch seine Abwehr war nicht stark genug. Er versuchte, mit dem Entermesser zu parieren, aber der alte Mann schlug es einfach zur Seite, so daß es im hohen Bogen davonflog, und prügelte weiter auf Deudermont ein. Mit der Geschwindigkeit einer zustoßenden Schlange versetzte er ihm mit offenen Handflächen feste Schläge, die Deudermonts Kopf hin und her wirbelten, und der Kapitän wäre zu Boden gefallen, hätte der alte Mann ihn nicht an

der Schulter gepackt und festgehalten.

Durch verquollene Augen sah Deudermont blinzelnd seinen Gegner an. Verwirrung zeigte sich auf seinen angespannten Zügen, als das Gesicht seines Gegners schmolz und sich neu zusammensetzte.

»Der Dunkle?« fragte er, es, erneut, und Deudermont hörte kaum mehr die Stimme, seine Stimme, so perplex war er, als er in seine eigenen Augen blickte, die ihn böse anfunkelten.

* * *

»Er sollte schon längst hier sein«, sagte Catti-brie und stützte sich auf die Theke.

Sie wurde allmählich ungeduldig, erkannte Drizzt, und das lag nicht daran, daß Deudermont sich verspätete – der Kapitän wurde häufig von der einen oder anderen Pflicht in Tiefwasser aufgehalten –, sondern weil der Seemann auf ihrer anderen Seite, ein kurzer, unersetzer Mann mit dichtem Bart und krausem Haar von der Farbe eines Rabenflügels, immer wieder gegen sie stieß. Er entschuldigte sich jedesmal, blickte dabei über die Schulter und musterte die schöne Frau intensiv, immer lächelnd und manchmal zwinkernd.

Drizzt drehte sich so, daß er die Theke im Rücken hatte. Die Taverne Zur Meerjungfrau war in dieser Nacht fast leer. Das Wetter war gut, und der Großteil der Fischerei- und der Handelsflotten war ausgelaufen. Dennoch war es in der Kneipe noch laut genug, denn es gab immer genügend Seeleute, die sich nach Monaten der Langeweile an Bord mit Trinkgelagen, guten Freunden, viel Geschrei und ein paar Prügeleien amüsieren wollten.

»Robillard«, flüsterte Drizzt, und Catti-brie blickte in die Richtung, die der Dunkel elf wies. Sie sah, wie der Zauberer sich durch die Menge drängte und auf sie zukam.

»Guten Abend«, sagte Robillard ohne viel Begeisterung. Er blickte die Gefährten nicht an, während er sprach, und er wartete nicht, bis der Barmann in seine Nähe kam, sondern schnippte einfach mit den Fingern, und eine Flasche und ein Glas erschienen auf magische Weise vor ihm. Der Barmann wollte protestieren, doch da erschien ein Stapel Kupfermünzen in seiner Hand. Der Mann schüttelte angewidert den Kopf und ging fort. Er hielt nicht viel von dem Zauberer der *Seekobold* und seinem arroganten Gehabe.

»Wo ist Deudermont?« fragte Robillard. »Verschwendet wahrscheinlich gerade meinen Lohn.«

Drizzt und Catti-brie tauschten ein ungläubiges Lächeln aus, wie schon so oft bei ähnlichen Gelegenheiten. Robillard gehörte zu den unangenehmsten Männern, die sie jemals getroffen hatten. Er war noch muffiger als General Dagna, der säuerliche Zwerp, der Bruenor als

Garnisonskommandeur in Mithril-Halle diente.

»Wahrscheinlich«, erwiderte Drizzt.

Robillard wandte sich ihm zu und funkelte ihn wütend an.

»Natürlich, Deudermont bestiehlt uns ja die ganze Zeit«, fügte Catti-brie hinzu. »Er liebt schöne Frauen und guten Wein und ist äußerst freigebig mit allem, was ihm nicht gehört.«

Ein Knurren kam über Robillards schmale Lippen. Er stieß sich von der Theke ab und ging weiter.

»Ich wüßte zu gerne, wie der so geworden ist«, meinte Catti-brie.

Drizzt nickte zustimmend und blickte dabei dem Zauberer nach. Robillard war wirklich ein seltsamer Kerl, und der Drow nahm an, daß ihm in der Vergangenheit irgend etwas Schreckliches widerfahren sein mußte. Vielleicht hatte er ohne es zu wollen jemanden getötet, oder er war von seiner großen Liebe abgewiesen worden. Vielleicht hatte er Orte gesehen, die die Augen eines Menschen niemals erblicken sollten.

Catti-bries harmlos ausgesprochener Gedanke hatte wie ein Funke gewirkt, der Drizzt Do'Urdens Interesse weckte.

Wer war dieser Robillard, und was hatte diese Arroganz und diesen Zorn hervorgerufen.

»Wo ist Deudermont?« fragte eine Stimme neben Drizzt und riß ihn aus seinen Überlegungen. Er drehte sich um und sah Waillan Micanty, einen Jungen von knapp zwanzig Wintern mit sandfarbenem Haar, zimtbraunen Augen und großen Grübchen, die fast immer zu sehen waren, weil Waillan stets zu lächeln schien. Er war der Jüngste in der Mannschaft der *Seekobold*, sogar noch jünger als Catti-brie, besaß aber ein unfehlbares Auge für die Ballista. Waillans Schüsse wurden schnell legendär, und wenn der junge Mann lange genug lebte, würde er sich mit Gewißheit einen guten Ruf an der Schwerküste erwerben. Waillan Micanty hatte einen Ballista-Bolzen auf vierhundert Meter Entfernung durch das Fenster eines Piratenkapitäns geschossen und den Mann aufgespißt, als dieser sich gerade sein Entermesser umschnallte. Die Wucht des schweren Speers hatte den Piraten durch die geschlossene Kabinentür und auf das Deck hinaus geschleudert. Das Piratenschiff hatte sofort aufgegeben, und der Kampf war bereits zu Ende gewesen, bevor er noch richtig angefangen hatte.

»Wir erwarten ihn bereits«, antwortete Drizzt, und seine Stimmung hob sich allein schon beim Anblick des strahlenden jungen Mannes. Unwillkürlich mußte er an den Kontrast zwischen diesem Jüngling und Robillard denken, der, mit Ausnahme von Drizzt, wahrscheinlich das älteste Mannschaftsmitglied war.

Waillan nickte. »Er sollte schon hier sein«, murmelte er leise, aber die scharfen Ohren des Drow hörten jedes Wort.

»Du erwartest ihn?« fragte Drizzt schnell.

»Ich muß mit ihm sprechen«, gab Waillan zu. »Es geht um einen

Vorschuß.« Der junge Mann errötete tief und trat dichter zu Drizzt, damit Catti-brie ihn nicht hören konnte. »Es ist wegen einer Freundin«, erklärte er.

Drizzt merkte, daß sein Lächeln noch breiter wurde. »Der Kapitän ist überfällig«, sagte er. »Ich bin sicher, er wird jetzt bald auftauchen.«

»Als ich ihn zuletzt gesehen habe, war er nur ein Dutzend Türen entfernt«, sagte Waillan. »In der Nähe vom Nebelhafen und auf dem Weg hierher. Ich hatte angenommen, er würde vor mir eintreffen.«

Drizzt war zum ersten Mal ein wenig beunruhigt. »Wie lange ist das her?«

Waillan zuckte die Achseln. »Ich bin vor dem letzten Kampf reingekommen«, sagte er.

Drizzt drehte sich um und lehnte sich gegen die Theke. Er und Catti-brie tauschten diesmal besorgte Blicke aus, denn es waren schon viele Minuten vergangen, seit die letzten beiden Prügeleien stattgefunden hatten. Es gab nicht viel, was den Kapitän zwischen der Meerjungfrau und der Kneipe, von der Waillan gesprochen hatte, interessieren konnte, und sicherlich nichts, das eine so große Verspätung rechtfertigte.

Drizzt seufzte und trank einen Schluck Wasser. Er blickte zu Robillard hinüber, der jetzt alleine saß, obgleich an einem Tisch in der Nähe, an dem vier Mannschaftsmitglieder der *Seekobold* hockten, noch Plätze frei waren. Drizzt machte sich keine allzu großen Sorgen. Vielleicht hatte Deudermont irgendeine Angelegenheit vergessen, die er noch erledigen mußte, oder er hatte es sich einfach anders überlegt und wollte an diesem Abend doch nicht mehr in die Meerjungfrau kommen. Aber dennoch, die Hafenstraße von Tiefwasser war ein gefährlicher Ort, und der sechste Sinn des Drow-Waldläufers, sein Kriegerinstinkt, riet ihm, auf der Hut zu sein.

* * *

Deudermont war praktisch besinnungslos und wußte nicht, wie lange er zusammengeschlagen wurde. Er lag jetzt auf dem kalten Boden, soviel wußte er. Das Ding, was immer es auch war, hatte seine eigene Gestalt angenommen, inklusive Kleidung und Waffen, und saß jetzt auf seinem Rücken. Der körperliche Schmerz war nicht mehr so heftig, aber viel schlimmer als die Prügel war, daß der Kapitän spürte, wie die Kreatur in seinen Geist eindrang, seine Gedanken durchforschte und Wissen erwarb, das er zweifellos gegen seine Freunde verwenden würde.

Du wirst gut schmecken, hörte Deudermont in seinen Gedanken. *Besser als der alte Scaramundi.*

Obwohl sich alles ganz und gar unwirklich anfühlte, spürte Deudermont, wie sich ihm der Magen umdrehte. Er glaubte in jener entlegenen Ecke seines Bewußtseins zu wissen, was für ein Monster ihn heimgesucht hatte. Doppelgänger waren nicht sehr verbreitet in den Reichen, aber die wenigen, die bekannt geworden waren, hatten genug Unheil und

Zerstörung angerichtet, um der gesamten fremdartigen Rasse einen schlimmen Ruf zu verleihen.

Deudermont spürte, wie er vom Boden hochgehoben wurde. Der Griff der Kreatur war so stark, daß der Kapitän sich vorkam, als sei er völlig gewichtslos und schwebte einfach auf seinen Füßen. Er wurde herumgedreht, so daß er das Ding ansah, daß er sich selbst ansah, und erwartete, jetzt verschlungen zu werden.

»Noch nicht«, erwiderte die Kreatur auf seine unausgesprochenen Befürchtungen. »Ich brauche deine Gedanken, guter Kapitän Deudermont. Ich muß genug über dich und dein Schiff erfahren, daß ich es vom Hafen von Tiefwasser aus weit nach Westen und in den Süden segeln kann, zu einer Insel, die nur wenige kennen, von der aber viele sprechen.«

Das Grinsen des Wesens war schwer zu ertragen, und Deudermont wollte gerade etwas erwidern, als der Kopf der Kreatur nach vorn schoß, ihre Stirn gegen sein Gesicht krachen ließ und er bewußtlos wurde. Einige Zeit später – er wußte nicht, wie viele Sekunden vergangen sein mochten – spürte Deudermont abermals den kalten Boden an seiner Wange. Die Hände waren ihm fest auf den Rücken gebunden worden, seine Fußgelenke waren ebenfalls gefesselt, und in seinem Mund steckte ein Knebel. Es gelang ihm, den Kopf weit genug zu drehen, daß er die Kreatur sehen konnte, die immer noch seine Gestalt besaß und sich über ein schweres Eisengitter beugte.

Deudermont konnte kaum glauben, daß dieses Wesen tatsächlich imstande war, den Deckel zur Kanalisation hochzuheben, ein Metallstück, das fast fünfhundert Pfund wiegen mußte. Die Kreatur lehnte den Deckel ohne große Mühe gegen eine Häuserwand, kam dann zu Deudermont, riß ihn hoch und schleppte ihn zu der Öffnung, in die sie ihn einfach hineinfallen ließ.

Der Gestank war schrecklich, schlimmer, als der Kapitän es selbst von einem Abwasserkanal erwartet hätte, und als es ihm gelang, sich herumzudrehen, so daß er den Kopf aus dem Schlamm heben konnte, verstand er auch den Grund hierfür.

Scaramundi – es mußte Scaramundi sein – lag neben ihm. Er war blutverkrustet, die Hälfte seines Leibes war weggerissen, aufgefressen von dem Ungeheuer. Deudermont zuckte zusammen, als der Kanaldeckel wieder an seinen Platz schepperte, und dann lag er still da, von Grauen geschüttelt und hilflos. Er wußte, daß er schon bald das gleiche grausige Schicksal erleiden würde wie sein Nachbar.

Die Botschaft wird übermittelt

Einige Zeit später begann Drizzt, sich ernsthaft Sorgen zu machen. Robillard hatte sich bereits verabschiedet, angewidert davon, daß man sich auf den Kapitän, wie er sich ausdrückte, »nicht verlassen konnte«. Waillan Micanty stand noch immer neben Drizzt an der Theke, hatte aber mittlerweile mit einem anderen Seemann ein Gespräch angefangen.

Drizzt, mit dem Rücken an die Theke gelehnt, ließ den Blick weiter über die versammelte Menge schweifen und fühlte sich inmitten der Seeleute völlig wohl. Das war nicht immer so gewesen. Bevor er und Catti-brie Mithril-Halle verlassen hatten, war er erst zweimal durch Tiefwasser gekommen. Das erste Mal auf dem Weg nach Calimhafen, als sie hinter Entreri hergejagt waren, und auf der Rückreise, als er und seine Freunde auf dem Weg waren, Mithril-Halle wieder einzunehmen. Bei seinem ersten Aufenthalt hatte Drizzt eine Verkleidung getragen, eine magische Maske, die ihn wie einen Elfen von der Oberfläche aussehen ließ. Die zweite Reise jedoch, die er ohne Maske gemacht hatte, war schwieriger gewesen. Die *Seekobold* war am frühen Morgen im Hafen von Tiefwasser eingelaufen, aber Drizzt und seine Freunde hatten auf Deudermonts Bitte bis zum Einbruch der Dunkelheit gewartet, bevor sie die Stadt auf der nach Osten führenden Straße verlassen hatten.

Bei seiner Rückkehr nach Tiefwasser mit Catti-brie vor sechs Jahren hatte Drizzt es gewagt, offen als Drow aufzutreten. Es war eine unangenehme Erfahrung gewesen: Bei jedem Schritt hatten sich Blicke auf ihn gerichtet, und mehr als ein Raufbold hatte ihn herausgefordert. Drizzt war auf diese Herausforderungen nicht eingegangen, aber er hatte gewußt, daß er früher oder später würde kämpfen müssen oder, schlimmer noch, daß man ihn aus der Ferne töten würde, wahrscheinlich durch einen verborgenen Bogenschützen, und aus keinem besseren Grund als der Farbe seiner Haut wegen.

Dann war die *Seekobold* eingelaufen, und Drizzt hatte Deudermont wiedergetroffen, seinen alten Freund, der einen beträchtlichen Ruf an den Docks der großen Stadt besaß. Kurz danach war Drizzt in Tiefwasser allgemein anerkannt worden, insbesondere entlang der Hafenstraße, da sein Ruf sich, unter fleißiger Mithilfe von Kapitän Deudermont, schnell verbreitete. Überall, wo die *Seekobold* anlegte, wurde sofort klargemacht, daß Drizzt Do'Urden, jener ungewöhnlichste aller Dunkelelfen, ein Mitglied ihrer heldenhaften Mannschaft war. Drizzts Weg war einfacher geworden, zuweilen sogar bequem.

Und die ganze Zeit waren Catti-brie und Guenhwyvar bei ihm gewesen. Er blickte jetzt zu den beiden, zu der jungen Frau, die mit Leuten von der *Seekobold* an einem Tisch saß, und zu dem großen Panther, der sich auf

dem Boden zu ihren Füßen zusammengerollt hatte. Guenhwyvar war zum Maskottchen der Gäste der Meerjungfrau geworden, und Drizzt war froh, daß er die Katze nun auch rufen konnte, wenn er einfach Gesellschaft haben wollte, und nicht nur, wenn er Hilfe brauchte. Er fragte sich allerdings, welcher dieser Gründe wohl heute zutraf. Catti-brie hatte um den Panther gebeten, da sie, wie sie sagte, kalte Füße hatte, und Drizzt hatte zugestimmt, doch im Hinterkopf des Drow spukte der Gedanke, daß sich Deudermont in Schwierigkeiten befinden könnte. Vielleicht wurde Guenhwyvar doch nicht nur zur Gesellschaft gebraucht.

Einen Augenblick später entspannte sich der Drow und stieß einen erleichterten Seufzer aus, als Kapitän Deudermont in die Taverne trat, sich umschaute, Drizzt entdeckte und sich zu ihm gesellte.

»Calimshanischen Wein«, sagte der Doppelgänger zu dem Schankkellner, denn er hatte Deudermonts Geist durchforstet und erfahren, was der Kapitän üblicherweise trank. In der kurzen Zeit, die sie zusammen verbracht hatten, hatte der Doppelgänger viel über Kapitän Deudermont und die *Seekobold* gelernt.

Drizzt drehte sich ihm zu und stützte sich auf die Theke. »Du kommst spät«, bemerkte er in dem Versuch herauszufinden, ob der Kapitän Ärger gehabt hatte.

»Ein kleineres Problem«, versicherte ihm der Betrüger.

»Was ist denn, Guen?« fragte Catti-brie leise, als der Panther den Kopf hob und zu Drizzt und Deudermont hinüberblickte. Die Katze hatte die Ohren angelegt und knurrte leise. »Was siehst du da?«

Guenhwyvar fuhr damit fort, das Paar genau zu beobachten, aber Catti-brie ging nicht weiter auf das Benehmen der Katze ein. Sie nahm an, daß Guenhwyvar wohl eine Ratte oder etwas Ähnliches in der Ecke hinter Drizzt und dem Kapitän ausgemacht hatte.

»Caerwic«, verkündete der Betrüger.

Der Waldläufer musterte den Mann neugierig. »Caerwic?« wiederholte er. Drizzt kannte den Namen; jeder Seemann an der Schwertküste kannte den Namen der winzigen Insel, die zu klein und zu entlegen war, um auf der überwiegenden Mehrzahl der Seekarten zu erscheinen.

»Wir müssen sofort nach Caerwic aufbrechen«, erklärte der Betrüger und sah dabei Drizzt direkt in die Augen. Die Tarnung des Doppelgängers war so perfekt, daß Drizzt nicht den geringsten Verdacht hatte, daß etwas nicht stimmte.

Dennoch kam dem Drow dieses Verhalten recht seltsam vor. Caerwic war Seemannsgarn, die Geschichte einer Spukinsel, die das Heim einer blinden Hexe war. Viele bezweifelten ihre Existenz, obgleich einige Seeleute behaupteten, schon einmal dort gewesen zu sein. Drizzt und Deudermont hatten bisher noch nie über die Insel gesprochen. Die Ankündigung des Kapitäns überraschte den Drow vollständig.

Erneut musterte Drizzt Deudermont, und dieses Mal bemerkte er das

steife Benehmen seines Gegenübers, nahm wahr, wie unbehaglich Deudermont sich offenbar an diesem Ort fühlte, der doch seine Lieblingstaverne an der Hafenstraße war. Drizzt nahm an, daß irgend etwas den Kapitän aus der Ruhe gebracht hatte. Was es auch war, das seine Ankunft in der Meerjungfrau verzögert hatte – Drizzt nahm an, daß es der Besuch eines der geheimnistuerischen Fürsten von Tiefwasser gewesen sein könnte, vielleicht sogar des mysteriösen Khelben selbst –, es hatte Deudermont sehr erregt. Möglicherweise war seine Ankündigung gar nicht so ungewöhnlich. Die *Seekobold*, das Werkzeug der Fürsten von Tiefwasser, hatte in den letzten sechs Jahren sehr häufig private, ungewöhnliche Missionen erhalten, und so akzeptierte der Drow die Information, ohne sie in Frage zu stellen.

Womit weder Drizzt noch der Doppelgänger gerechnet hatten, war Guenhwivar, die sich mit engangelegten Ohren dicht am Boden auf den Rücken Deudermonts zuschob.

»Guenhwivar!« schalt Drizzt sie.

Der Doppelgänger wirbelte herum und lehnte sich an die Theke, als Guenhwivar auch schon zusprang. Wäre der Doppelgänger geistesgegenwärtig genug gewesen, das unschuldige Opfer zu spielen, hätte er sich vielleicht aus der mißlichen Lage herausreden können. Aber die Kreatur erkannte Guenhwivar oder zumindest den Umstand, daß der Panther nicht von der Ersten Materiellen Ebene stammte, und so wurde ihm bewußt, daß der Panther dies auch von ihm wußte.

Instinktiv schlug die Kreatur Guenhwivar mit dem Unterarm, und die Wucht des Schlagens schleuderte die sechshundert Pfund schwere Katze durch den großen Raum.

Kein Mensch wäre dazu in der Lage gewesen, und als der Betrüger wieder zu Drizzt blickte, mußte er feststellen, daß der Drow seine Krummsäbel in Händen hielt.

»Wer bist du?« verlangte Drizzt zu wissen.

Die Kreatur zischte, griff nach den Klingen und packte eine von ihnen. Drizzt schlug vorsichtig und mit der breiten Seite der freien Klinge zu, da er fürchtete, der andere könnte Deudermont sein, der unter irgendeinem Bann stand. Er schlug den Betrüger gegen den Hals.

Die Kreatur fing die Klinge mit der bloßen Hand auf, stürmte vor und warf Drizzt zur Seite.

Der Rest der Gäste in der Taverne war jetzt auf den Beinen. Die meisten hielten die Unruhe für eine normale Kneipenschlägerei. Aber die Mannschaft der *Seekobold*, insbesondere Catti-brie, erkannten die völlige Fremdartigkeit der Szene.

Der Doppelgänger steuerte auf die Tür zu und stieß dabei den einzelnen verwirrten Mann, der ihm im Weg stand, zur Seite.

Catti-brie hatte ihren Bogen bereit und schoß einen Pfeil, der silbrige Funken in der Luft zurückließ, direkt neben dem Kopf der Kreatur in die

Wand. Der Doppelgänger wirbelte herum, sah sie an, zischte laut und wurde im nächsten Moment von sechshundert Pfund fliegendem Panther zu Fall gebracht. Diesmal kannte Guenhwivar die Stärke ihres Gegners, und als die beiden zur Ruhe kamen, saß die große Katze auf dem Rücken des Doppelgängers, die mächtigen Kiefer fest um seinen Nackenansatz gelegt. Einen Augenblick später war Drizzt da, dicht gefolgt von Catti-brie, Waillan Micanty und dem Rest der Mannschaft. Ein ganzer Teil Zuschauer, darunter auch der Wirt der Meerjungfrau, der sehen wollte, welchen Schaden der verzauberte Pfeil angerichtet hatte, schlossen sich ihnen an.

»Was bist du?« fragte Drizzt, packte den Betrüger an den Haaren und drehte seinen Kopf, so daß er ihm ins Gesicht schauen konnte. Der Dunkelelf rieb mit seiner freien Hand über die Wange des Wesens und suchte nach Schminke, fand aber keine. Er konnte gerade noch seine Finger zurückziehen, bevor der Doppelgänger nach ihnen schnappte.

Guenhwivar knurrte, drückte ihre Kiefer ein wenig fester zusammen und preßte dadurch das Gesicht der Kreatur wieder mit einem Knall auf den Boden zurück.

»Geh und such die Hafenstraße ab!« rief Drizzt Waillan zu. »Dort, wo du den Kapitän zuletzt gesehen hast!«

»Aber...«, protestierte Waillan und deutete auf die liegende Gestalt.

»Das hier ist nicht Kapitän Deudermont«, versicherte ihm Drizzt. »Das hier ist nicht einmal menschlich!«

Waillan winkte ein paar seiner Kumpane von der *Seekobold* herbei und verließ das Lokal, gefolgt von vielen anderen Seeleuten, die sich als Freunde des anscheinend vermißten Kapitäns betrachteten.

»Und holt die Wache!« rief Drizzt ihnen nach und meinte damit die berühmten Patrouillen von Tiefwasser. »Halt deinen Bogen bereit«, sagte der Drow zu Catti-brie, und sie nickte und legte einen neuen Pfeil auf die Sehne.

Gemeinsam mit Guenhwivar gelang es Drizzt, den Doppelgänger vollständig unter Kontrolle zu bekommen und an die Wand zu stellen. Der Schankkellner brachte ein schweres Tau herbei, und sie banden die Hände des Betrügers fest auf seinen Rücken.

»Ich frage dich noch einmal«, begann Drizzt drohend. Die Kreatur spuckte ihm nur ins Gesicht und begann zu lachen – und es war ein wirklich diabolischer Laut.

Der Drow antwortete darauf nicht mit Gewalt, sondern starrte den Betrüger nur an. Das Herz war ihm in diesem Moment wirklich schwer, denn die Art, wie der Betrüger ihn anblickte und auslachte, nur ihn, ließ Drizzt einen Schauer über den Rücken laufen. Er fürchtete nicht um seine eigene Sicherheit, das hatte er nie getan, aber er fürchtete, daß seine Vergangenheit ihn erneut eingeholt hatte, daß die bösen Mächte von Menzoberranzan ihn hier in Tiefwasser gefunden hatten und der gute Kapitän Deudermont ihnen zum Opfer gefallen war.

Wenn dies stimmte, dann war es mehr, als Drizzt Do'Urden ertragen konnte.

»Ich biete dir dein Leben im Austausch für Kapitän Deudermont«, sagte der Drow.

»Du hast kein Recht, mit dem ... was immer es auch ist, zu verhandeln«, sagte einer der Seeleute, den Drizzt nicht kannte. Der Drow blickte den Mann mit einem finsternen Funkeln an, und dieser schwieg und trat zurück. Er hatte keine Lust, den Zorn eines Dunklelfen zu beschwören, insbesondere, wenn dieser ein so bekannter Kämpfer war.

»Dein Leben für das von Deudermont«, sagte Drizzt erneut zu dem Doppelgänger. Wieder erklang das diabolische Lachen, und die Kreatur spuckte Drizzt ins Gesicht.

Links, rechts, links schlugen Drizzts Hände in rascher Folge in das Gesicht der Kreatur. Der letzte Hieb verbog die Nase des Wesens, doch direkt vor den Augen des Dunklelfen nahm sie wieder die Form der unbeschädigten Nase von Kapitän Deudermont an.

Dieser Anblick, verbunden mit dem fortgesetzten Lachen, jagte Wellen des Zorns durch den Drow, und er prügelte den Betrüger mit ganzer Kraft.

Catti-brie legte ihre Arme um Drizzt und zog ihn fort, obgleich bereits ihr bloßer Anblick Drizzt daran erinnert hatte, wer er war, und er schämte sich für seinen überstürzten, unkontrollierten Ausbruch.

»Wo ist er?« fragte er wieder, und als die Kreatur fortfuhr, ihn zu verhöhnen, richtete sich Guenhyvar auf die Hinterbeine auf, legte dem Doppelgänger die Vorderpranken auf die Schultern und knurrte ihm direkt ins Gesicht. Das brachte die Kreatur zum Schweigen, denn sie wußte, daß Guenhyvar die Wahrheit über ihr Wesen kannte und daß der Panther sie völlig vernichten konnte.

»Holt einen Zauberer«, schlug einer der Seeleute plötzlich vor.

»Robillard!« rief ein anderer, der letzte der Mannschaft der *Seekobold*, der sich außer Drizzt und Catti-brie noch in der Taverne befand. »Er wird wissen, wie wir die Information aus diesem Ding herausbekommen.«

»Geh«, stimmte ihm Catti-brie zu, und der Mann stürmte aus dem Raum.

»Ein Priester«, schlug ein anderer vor. »Ein Priester kann am besten umgehen mit einem...« Der Mann stockte, da er nicht wußte, wie er das Wesen nennen sollte.

Die ganze Zeit über blieb der Doppelgänger ruhig. Er erwiderte Guenhyvars starren Blick, machte aber keine drohenden Bewegungen.

Der Matrose hatte kaum die Taverne verlassen, als ihm ein anderer entgegenkam, der die Nachricht brachte, daß man Deudermont gefunden habe.

Sie verließen die Taverne. Drizzt zerrte den Doppelgänger mit, Guenhyvar lief auf der anderen Seite der Kreatur. Catti-brie ging mit gespanntem Bogen hinter dem Wesen und ihre Pfeilspitze berührte fast den Hinterkopf des Gefangenen. Sie erreichten die Gasse, als gerade der

Kanaldeckel hochgestemmt wurde und ein Matrose sofort in das Loch sprang, um seinem Kapitän herauszuhelfen.

Deudermont musterte den Doppelgänger, beäugte das perfekte Abbild seiner Selbst mit offener Verachtung. »Du kannst ruhig wieder deine natürliche Gestalt annehmen«, sagte er zu dem Wesen. Er richtete sich auf, wischte ein wenig von dem Schlamm weg, der ihn bedeckte, und erlangte sofort seine Würde wieder.

»Sie wissen, wer ich bin und was du bist.«

Der Doppelgänger tat nichts. Drizzt hielt ihm Blaues Licht direkt an die Kehle, Guenhyvar blieb wachsam auf seiner anderen Seite, und Catti-brie ging zu Deudermont hinüber, um den verwundeten Mann zu stützen.

»Dürfte ich mich auf deinen Bogen stützen?« fragte der Kapitän, und Catti-brie reichte ihm, fast ohne nachzudenken, die Waffe.

»Er muß ein Zauberer sein«, sagte Deudermont zu Drizzt, obgleich der Kapitän einen ganz anderen Verdacht hatte. Der verwundete Deudermont nahm den angebotenen Bogen und lehnte sich schwer darauf. »Schneid ihm die Kehle durch, wenn er auch nur eine einzige Silbe ausstößt«, sagte er.

Drizzt nickte und preßte Blaues Licht ein wenig fester gegen die Kehle des Ungeheuers. Catti-brie wollte Deudermonts Arm nehmen, aber dieser winkte, daß sie vor ihm gehen sollte, und folgte ihr dicht.

* * *

Weit entfernt, auf einer rauchverhangenen Ebene des Abgrunds, beobachtete Errtu das sich entwickelnde Geschehen voller Vergnügen. Die Falle war aufgestellt, nicht so, wie der große Tanar'ri es erwartet hatte, als er den Doppelgänger nach Tiefwasser gesandt hatte, aber gestellt war sie dennoch und vielleicht sogar viel entzückender, viel unberechenbarer, viel chaotischer.

Errtu kannte Drizzt Do'Urden gut genug, um zu wissen, daß die Erwähnung von Caerwick genügt hatte, um ihn zu ködern. Etwas Schreckliches war Drizzt und seinen Freunden in dieser Nacht widerfahren, und sie würden es nicht auf sich beruhen lassen. Sie würden freiwillig zu der erwähnten Insel reisen, um zu ergründen, was es damit auf sich hatte.

Der mächtige Unhold hatte mehr Spaß, als er über viele Jahre gekannt hatte. Errtu hätte Drizzt die Botschaft auf viel einfacherem Wege übermitteln können, aber diese Intrige – der Doppelgänger, die Hexe, die auf Caerwick wartete – war für sich genommen schon ein Vergnügen.

Das einzige, das Errtu noch größeren Spaß bereitet hätte, wäre es, Drizzt Do'Urden zu zerreißen, ihn Stück für Stück zu zerfetzen und sein Fleisch vor seinen Augen zu verschlingen. Bei diesem Gedanken heulte der Balor auf und dachte daran, daß dies schon bald geschehen würde.

* * *

Deudermont richtete sich so gut es ging auf und lehnte weiterhin jede angebotene Hilfe ab. Der Kapitän setzte eine freundliche Miene auf und blieb dicht hinter Catti-brie, als diese sich langsam auf den Ausgang der Gasse zubewegte, hin zu Drizzt, Guenhyvar und dem gefangenen Doppelgänger.

Deudermont beobachtete die seltsame Kreatur am schärfsten. Er erkannte das Böse des Wesens, hatte es am eigenen Leib gespürt. Deudermont haßte das Wesen für die schweren Schläge, die er von ihm erhalten hatte, aber dadurch, daß es die Gestalt des Kapitäns angenommen hatte, hatte ihm die Kreatur auf eine Weise Gewalt angetan, die er nicht ertragen konnte. Wenn er die Kreatur jetzt anblickte, wie sie seine eigene Gestalt trug, konnte Deudermont seinen Zorn kaum beherrschen. Er hielt sich dicht bei Catti-brie, beobachtete und versuchte, die kommenden Ereignisse vorauszusehen.

Nahe bei der Hafenstraße stand Drizzt ruhig neben dem gefesselten Betrüger. Der Drow und viele der anwesenden Mannschaftsmitglieder hatten ihre Aufmerksamkeit auf den verwundeten Kapitän gerichtet, und keiner von ihnen bemerkte es, als die Kreatur damit begann, ihre formbare Gestalt erneut zu verändern: Sie bildete ihre Arme um, so daß sie aus den Banden schlüpfen konnte.

Drizzt bekam seinen zweiten Krummsäbel erst aus der Scheide, nachdem die Kreatur ihn plötzlich zur Seite geschubst hatte. Der Doppelgänger stürmte zum Ausgang der Gasse, aber Guenhyvar war ihm dicht auf den Fersen. Aus dem Rücken der Kreatur wuchsen Flügel, und er sprang hoch in die Luft, um in die Nacht davonzufliegen.

Guenhyvar setzte zu einem mächtigen Satz an, um den Fliehenden zu verfolgen, während Kapitän Deudermont einen Pfeil aus dem Köcher an Catti-bries Hüfte zog. Die Frau bemerkte den Diebstahl und wirbelte herum, gerade als der Bogen hochkam. Sie schrie auf, sprang zur Seite, und Deudermont ließ das Geschoß fliegen.

Der Doppelgänger war mehr als zwanzig Fuß über dem Boden, als Guenhyvar ihren Sprung begann, aber dennoch erwischte der große Panther das fliegende Monster und verbiß sich in seinem Fußgelenk. Das Glied begann sofort, sich zu verformen, und der Halt des Panthers wurde dadurch unsicherer. Da schoß der silbrige Pfeil heran und rammte sich dem Doppelgänger direkt zwischen den Flügeln in den Rücken.

Guenhyvar fiel herab und landete gewandt auf ihren gepolsterten Tatzen. Der Doppelgänger stürzte und war bereits tot, bevor er noch den Boden berührte.

Sofort war Drizzt da, und die anderen eilten ebenfalls herbei.

Erneut begann die Kreatur, ihre Gestalt zu verändern. Die zuletzt getragenen Züge schmolzen dahin und formten sich zu einer humanoiden Gestalt, wie sie keiner der Anwesenden je zuvor gesehen hatte. Die Haut des Wesens war vollkommen glatt, und die Finger seiner schlanken Hand wiesen nicht die geringsten Furchen auf. Es war vollständig haarlos, und alles an ihm schien vollkommen unauffällig. Es war ein Klumpen menschenartig geformten Lehms und nichts sonst.

»Doppelgänger«, meinte Deudermont. »Es hat den Anschein, daß Pinochet über unsere letzten Unternehmungen nicht sehr erfreut ist.«

Drizzt nickte und gestattete sich, der Argumentation des Kapitäns zu folgen. Dieser Zwischenfall hatte nichts mit ihm zu tun, nichts mit dem, wer er war und woher er kam.

Das mußte er einfach glauben.

* * *

Errtu war restlos entzückt von dem Spektakel und freute sich, daß er seinen angeworbenen Meister der Tarnung nicht mehr zu entlohnens brauchte. Es beunruhigte den Unhold einen Moment lang, daß sein Führer für die Reise der *Seekobold* zu der nirgendwo verzeichneten Insel gerade verstorben war, aber der Balor war weiter guten Mutes. Die Saat war gelegt; der Doppelgänger hatte Deudermont gegenüber Andeutungen über das Ziel der Reise gemacht, und Drizzt hatte den Namen der Insel gehört und würde ihn an den Kapitän weitergeben. Der Balor wußte, daß keiner von beiden feige war und daß ihre Neugier den Sieg davontragen würde.

Errtu wußte, daß Drizzt und Deudermont ihren Weg nach Caerwick und zu der blinden Seherin finden würden, die die Botschaft des Unholds besaß. Bald schon.

Unerwartete »Hilfe«

Zwei Wochen später lief die *Seekobold* aus und nahm Kurs nach Süden. Kapitän Deudermont erklärte, daß sie etwas in Baldurs Tor zu erledigen hätten, einem der größten Häfen an der Schwertküste, der etwa auf halbem Weg zwischen Tiefwasser und Calimhafen lag. Niemand stellt Deudermont offen in Frage, aber viele hatten das Gefühl, daß er nervös und beinahe unentschlossen wirkte, ein Charakterzug, den bislang niemand bei dem selbstsicheren Kapitän kennengelernt hatte.

Dieses ungewohnte Verhalten änderte sich am vierten Tag der Reise, als der Ausguck der *Seekobold* einen Rahsegler ausmachte, dessen Deck voller Seeleute war. Karavellen besaßen gewöhnlich etwa vierzig bis fünfzig Mann Besatzung. Ein Piratenschiff, das schnell und mit einer großen Überzahl angreifen wollte und anschließend die Beute rasch an Land brachte, mochte bis zu der dreifachen Zahl an Bord haben. Piratenschiffe beförderten keine Fracht; sie beförderten Krieger.

Falls Deudermont zuvor unentschlossen gewirkt hatte, so war dies jetzt nicht mehr der Fall. Alle Segel der *Seekobold* wurden gehißt. Catti-brie hängte sich Taulmaril über die Schulter und begann, zum Krähennest hinaufzusteigen, während Robillard Befehl erhielt, seinen Platz auf dem Achterdeck einzunehmen und mit Hilfe seiner Magie die Segel noch mehr zu füllen. Aber der natürliche Wind kam bereits stark aus Nordwesten und damit von achtern. Er füllte die Segel der *Seekobold* gleichermaßen wie die des Piratenschiffes, und es würde eine lange Jagd werden.

Auf dem Mitteldeck stimmten die Schiffsmusikanten eine aufpeitschende Melodie an, und Drizzt kam früher als gewöhnlich vom Bugsriet zurück, um sich neben Deudermont ans Steuerrad zu stellen.

»Wo werden wir es hinschleppen, wenn wir es gekapert haben?« wollte der Drow wissen – eine normale Frage auf hoher See. Sie waren noch immer dichter an Tiefwasser als an Baldurs Tor, aber der Wind kam hauptsächlich aus nördlicher Richtung und ließ daher einen südlichen Kurs geraten erscheinen.

»Orlumbor«, antwortete Deudermont, ohne zu zögern.

Drizzt war überrascht. Orlumbor war eine felsige, windgepeitschte Insel auf halbem Weg zwischen Tiefwasser und Baldurs Tor, ein unabhängiger Stadtstaat, der eine geringe Bevölkerung besaß und kaum ausgestattet war, eine ganze Karavelle voller Piraten gefangen zu setzen.

»Werden die Schiffsbauer es überhaupt annehmen?« fragte der Drow skeptisch.

Deudermont nickte mit unbeweglichem Gesicht. »Orlumbor schuldet Tiefwasser einiges«, erklärte er. »Sie werden es dabeihalten, bis ein anderes Schiff aus Tiefwasser kommt, um es abzuholen. Ich werde

Robillard anweisen, seine Kräfte zu benutzen, um Kontakt mit den Fürsten von Tiefwasser aufzunehmen.«

Drizzt nickte. Es klang vollkommen logisch, zugleich aber auch vollkommen ungewöhnlich. Der Drow erkannte jetzt, daß dies keine gewöhnliche Fahrt für die normalerweise geduldige *Seekobold* war. Nie zuvor hatte Deudermont ein gekapertes Schiff und seine Mannschaft zurückgelassen, so daß ein anderer daran verdienen konnte. Die Zeit hatte hier draußen, inmitten der ewigen Wogen des Meeres, nie eine Rolle gespielt. Normalerweise kreuzte die *Seekobold*, bis sie ein Piratenschiff aufspürte, kaperte oder versenkte es und kehrte dann in einen befreundeten Hafen zurück, um es gegebenenfalls abzuliefern, wie lange dies auch dauern mochte.

»Unsere Angelegenheit in Baldurs Tor muß dringend sein«, meinte der Drow und schielte heimlich zum Kapitän hinüber.

Deudermont drehte sich um, so daß er ihn direkt ansah, und starre Drizzt das erste Mal während dieser Reise lange in die Augen. »Wir fahren nicht nach Baldurs Tor«, gab er zu.

»Wohin dann?« Drizzts Tonfall zeigte, daß er von diesem Geständnis nicht überrascht war.

Der Kapitän schüttelte den Kopf und spähte wieder nach vorne, während er das Steuer ein wenig korrigierte, um das Schiff auf Kurs zu der fliehenden Karavelle zu halten.

Drizzt akzeptierte das. Es genügte ihm, daß Deudermont zugegeben hatte, daß sie nicht nach Baldurs Tor fahren würden. Er wußte außerdem, daß der Kapitän sich ihm anvertrauen würde, sobald er dies für geraten hielt. Alles, was sie im Augenblick zu kümmern hatte, war das Piratenschiff, das noch immer weit entfernt war, so daß seine Rahsegel kaum über der blauen Linie des Horizonts zu sehen waren.

»Mehr Wind, Zauberer!« rief Deudermont beiläufig nach hinten zu Robillard, der grunzte und dem Kapitän zuwinkte. »Wir werden sie nicht vor Anbruch der Dunkelheit einholen, wenn wir nicht mehr Wind bekommen.«

Drizzt warf Deudermont ein Lächeln zu, dann machte er sich wieder auf den Weg nach vorne, zum Bugspriet, zur Gischte und zum Fahrtwind und der Einsamkeit, die er brauchte, um nachzudenken und sich vorzubereiten.

Erst nach drei Stunden waren sie dicht genug an dem anderen Schiff, daß Catti-brie im Krähennest bestätigen konnte, daß es sich wirklich um ein Piratenschiff handelte. Der Tag war nun schon fortgeschritten, die Sonne hatte die Hälfte ihres Weges vom Scheitelpunkt zum westlichen Horizont zurückgelegt, und die Jäger wußten, daß die Zeit knapp werden würde. Wenn sie die Piraten nicht vor Anbruch der Nacht stellen konnten, würden diese ihnen im Dunkeln davonsegeln. Robillard verfügte über ein paar Zauber, mit denen er versuchen konnte, ihren Bewegungen zu folgen, aber das Piratenschiff hatte zweifellos ebenfalls einen Zauberer an Bord oder zumindest einen Kleriker. Obwohl dieser sicher nicht besonders mächtig

war, auf keinen Fall so befähigt wie Robillard, waren Suchzauber leicht zu kontern. Außerdem entfernten sich Piraten niemals allzu weit von ihren geheimen Häfen, und die *Seekobold* konnte dieses Schiff nicht bis an einen Ort verfolgen, wo die Freunde der Gejagten auf sie warten würden.

Deudermont machte sich offensichtlich keine großen Sorgen. Sie hatten schon früher Piraten durch den Einbruch der Nacht verloren, und dies würde wohl nicht das letzte Mal sein. Es gab immer einen neuen Gesetzlosen zu verfolgen.

Aber Drizzt, der den Kapitän beobachtete, konnte sich nicht erinnern, ihn jemals so unbeteiligt gesehen zu haben. Offensichtlich hatte das mit dem Zwischenfall in Tiefwasser und dem geheimnisvollen Ziel zu tun, über das Deudermont nicht sprechen wollte.

Der Drow packte sein Haltetau am Außenklüver fester und seufzte. Deudermont würde sich ihm schon noch anvertrauen.

Der Wind ließ nach, und die *Seekobold* holte auf. Es sah so aus, als würde das Piratenschiff doch nicht entkommen. Die Spielleute, die in den langen und ereignislosen Stunden der Jagd aufgehört hatten zu musizieren, versammelten sich wieder und nahmen ihre Melodie wieder auf. Drizzt wußte, daß die Piraten bald die Musik vernehmen würden, sie würde über die Wellen zu ihnen dringen wie ein Vorbote des Verderbens.

Jetzt schienen die Dinge wieder normal zu sein, ein wenig entspannter, trotz des Umstandes, daß die Schlacht kurz bevorstand. Drizzt versuchte sich davon zu überzeugen, daß Deudermont so ruhig war, weil er gewußt hatte, daß sie das Piratenschiff einholen würden. Alles war wieder normal.

»Gischt von achtern!« erscholl ein Ruf, und alle drehten sich um.

»Was ist das?« erklang mehr als eine Stimme. Drizzt blickte zu Catti-brie, die ihr Fernrohr nach hinten gerichtet hatte und befremdet den Kopf schüttelte.

Der Drow lief ein Stück aufs Heck zu und lehnte sich mittschiffs über die Reling, um einen ersten Blick auf ihren Verfolger zu werfen. Er sah eine hohe Gischtwelle, wie sie die Rückenflosse eines riesigen Mörderwals erzeugen würde, wenn irgendein Wal dieser Welt so schnell schwimmen könnte. Aber Drizzt wußte instinkтив, daß dies kein Tier war, und das wußte auch jeder andere an Bord der *Seekobold*.

»Es wird uns rammen!« warnte Waillan Micanty, der neben der Ballista auf dem Achterdeck stand. Noch während er sprach, scherte ihr unglaublich schneller Verfolger nach steuerbord aus und zog an der *Seekobold* vorbei, als würde sie stillstehen.

Es war kein Wal, erkannte Drizzt, als die Kreatur, oder was immer es war, an ihnen vorbeipflegte. Sie war zwanzig Fuß von der *Seekobold* entfernt, aber dicht genug, um eine mächtige Welle gegen das Schiff branden zu lassen. Der Drow glaubte, eine Gestalt in der Gischt ausmachen zu können, eine menschliche Gestalt.

»Es ist ein Mann!« rief Catti-brie von oben herab und bestätigte damit

Drizzts Vermutung.

Die gesamte Mannschaft sah ungläubig zu, wie die rasende Gestalt sich von der *Seekobold* entfernte und der Karavelle näherte.

»Ein Zauberer?« fragte Deudermont Robillard.

Robillard zuckte die Schultern, wie es auch alle anderen taten. Keiner hatte eine Erklärung. »Die wichtigere Frage«, sagte der Zauberer schließlich, »wäre, herauszufinden, wie die Gesinnung des Neuankömmlings ist. Ist er Freund oder Feind?«

Anscheinend wußten auch die Piraten auf der Karavelle dies nicht, denn einige standen starrend an der Reling, während andere zu ihren Armbrüsten griffen. Die Mannschaft am Katapult des Piratenschiffes schoß sogar eine Kugel brennendes Pech auf den Fremden ab, aber dieser bewegte sich zu schnell für sie, als daß sie die Entfernung richtig schätzen konnten, und das Geschoß verzischte harmlos in seinem Kielwasser. Dann war der rasende Mann neben der Karavelle und hielt spielend mit ihr Schritt. Die Wogen glätteten sich und enthüllten einen in eine Robe gekleideten Mann, der einen schweren Rucksack trug, auf den Wellen stand, wild mit den Armen winkte und etwas schrie. Er war jetzt zu weit entfernt von der *Seekobold*, als daß jemand an Bord hätte hören können, was er sagte.

»Er spricht bestimmt einen Zauber«, rief Catti-brie aus dem Krähennest herab. »Er...« Sie brach abrupt ab, worauf ihr Drizzt einen besorgten Blick zuwarf. Obgleich der Drow sie aus der Entfernung und von seinem Blickwinkel aus nicht gut ausmachen konnte, sah er doch, daß sie verwirrt war und den Kopf schüttelte, als könne sie das, was sie erblickte, nicht glauben.

Die Männer an Deck der *Seekobold* bemühten sich herauszufinden, was da vorging. Sie sahen hektische Aktivitäten an der Reling der Karavelle, die dem Fremden zugewandt war, der auf dem Wasser stand. Sie hörten Rufe und das klickende Geräusch von Armbrüsten, aber falls der Mann von irgendwelchen Bolzen getroffen wurde, so zeigte er es nicht.

Plötzlich erschien dort, wo die Karavelle sich befand, ein enormer Blitz aus Feuer, der sich sofort in eine gewaltige Wolke aus dichtem Nebel verwandelte, in einen weißen Ball. Und dieser Ball wuchs! Schon bald bedeckte die Wolke auch den Zauberer und breitete sich schnell weiter aus. Deudermont hielt den Kurs, aber schließlich mußte er die Geschwindigkeit bis zum Treiben drosseln, da er nicht wagte, in die unerklärliche Nebelbank einzudringen. Fluchend drehte er die *Seekobold* bei, so daß sie seitlich zu dem nebligen Vorhang lag.

Alle Matrosen standen an der Reling. Die schweren, fest angebrachten Armbrüste waren bemannnt und geladen, genauso wie die Ballista auf dem Achterdeck der *Seekobold*.

Schließlich begann sich der Nebel zu lichten und in der steifen Brise zu verteilen. Eine geisterhafte Gestalt erschien innerhalb des verhüllten

Gebietes. Sie stand auf dem Wasser, hatte das Kinn in die Hand gestützt und sah fassungslos die Stelle an, an der sich die Karavelle befunden hatte.

»Das wirst du nicht glauben«, rief Catti-brie zu Drizzt herab, und ein Stöhnen begleitete ihre Worte.

Das tat Drizzt wirklich nicht, denn auch er erkannte jetzt den unerwarteten Neuankömmling. Er sah die karminrote Robe, die mit zauberischen Runen und lächerlichen Figuren dekoriert war. Letztere waren in Wahrheit Strichmännchen, die Zauberer bei den verschiedensten Gesten zeigten – etwas, das ein werdender Zauberer im reifen Alter von vielleicht fünf Jahren in einem Kinderbuch zeichnen mochte. Drizzt erkannte außerdem das haarlose, fast kindliche Gesicht des Mannes – es schien nur aus Sommersprossen und blauen Augen zu bestehen – und das lange, glatte braune Haar, das fest nach hinten gebunden worden war, so daß es fast senkrecht vom Kopf wegstand.

»Was ist das?« fragte Deudermont den Drow.

»Nicht was«, verbesserte ihn Drizzt. »Sondern wer.« Er lachte kurz auf und schüttelte ungläubig den Kopf.

»Also wer?« verlangte Deudermont zu wissen und versuchte dabei, ernst zu bleiben, obwohl Drizzts Heiterkeit beruhigend und ansteckend war.

»Ein Freund«, erwiderte Drizzt, machte eine Pause und sah zu Catti-brie hinauf. »Harkle Harpell aus Langsattel.«

»O nein«, stöhnte Robillard hinter ihnen. Wie jeder Zauberer in den Reichen, so hatte auch Robillard Geschichten über Langsattel und die exzentrische Familie der Harpells gehört, die unfreiwillig gefährlichste Gruppe von Zauberern im gesamten Multiversum.

Als die Sekunden verstrichen und die Nebelwolke sich immer mehr auflöste, entspannten sich Deudermont und seine Mannschaft. Sie hatten keine Ahnung, was mit der Karavelle geschehen war, bis die Wolke sich fast vollständig aufgelöst hatte. Dann erblickten sie das Piratenschiff, das weit, weit weg war und sich mit rasanter Geschwindigkeit entfernte. Deudermont hätte beinahe den Befehl gegeben, alle Segel zu setzen, um die Jagd wieder aufzunehmen, doch dann blickte er zur sinkenden Sonne, schätzte die Entfernung zwischen seinem Schiff und dem Gegner ab und kam zu dem Schluß, daß die Piraten ihm entkommen waren.

Der Zauberer Harkle Harpell war jetzt deutlich zu sehen und befand sich etwa ein Dutzend Meter steuerbord voraus. Deudermont übergab das Steuer an einen Matrosen und ging mit Drizzt und Robillard zu dem Teil der Reling, der dem Zauberer am nächsten war. Catti-brie kam vom Mast herab und schloß sich ihnen an.

Harkle stand bewegungslos da, das Kinn noch immer auf die Hand gestützt, und blickte zu der Stelle, an der sich die Karavelle befunden hatte. Er hob und senkte sich mit dem Wogen der Wellen unter ihm und tappte unaufhörlich mit dem Fuß auf die Meeresoberfläche. Es war ein seltsamer

Anblick, denn das Wasser zog sich von ihm zurück, da sein Zauber, der ihn auf dem Wasser wandeln ließ, seinen Fuß davor beschützte, in Kontakt mit dem salzigen Naß zu kommen.

Schließlich blickte Harkle zu der *Seekobold*, zu Drizzt und den anderen. »Das hätte ich nicht gedacht«, gab er zu und schüttelte den Kopf. »Ich habe mit dem Feuerball wohl zu tief gezielt.«

»Wunderbar«, murmelte Robillard.

»Kommst du an Bord?« fragte Deudermont den Mann, und diese Frage oder die plötzliche Erkenntnis, daß er sich nicht auf einem Schiff befand, schien Harkle plötzlich aus seiner Grübelei zu reißen.

»O ja!« sagte er. »Das ist wirklich eine gute Idee. Ich bin froh, daß ich euch gefunden habe.« Er deutete auf seine Füße. »Ich weiß nicht, wie lange mein Zauber noch...«

Noch während er sprach, schien der Zauber seine Wirkung zu verlieren, denn plötzlich versank er mit einem Platschen im Meer.

»Eine große Überraschung«, meinte Catti-brie und eilte zur Reling, um sich den anderen anzuschließen.

Deudermont rief nach Stangen, um den Zauberer aus dem Wasser zu fischen, dann blickte er seine Freunde ungläubig an. »Er ist mit einem so unzuverlässigen Zauber auf die hohe See hinausgelaufen?« fragte der Kapitän. »Was wäre, wenn er nicht auf uns oder irgendein anderes freundlich gesinntes Schiff gestoßen wäre?«

»Er ist ein Harpell«, erwiderte Robillard, als würde dies alles erklären.

»Harkle Harpell«, fügte Catti-brie hinzu, und ihr sarkastischer Tonfall verlieh der Aussage des Zauberers Nachdruck.

Deudermont schüttelte nur den Kopf und fand nur geringen Trost in dem Umstand, daß Drizzt, der neben ihm stand, dies alles sehr belustigend zu finden schien.

Ein flüchtiger Gedanke

Der triefende Zauberer hatte sich in eine Decke gehüllt, während seine Robe zum Trocknen hoch über ihm am Mast aufgehängt war. Er nieste immer wieder und besprühte dabei alle Anwesenden. Er konnte sich einfach nicht benehmen, und Deudermont bekam eine Ladung ins Gesicht, als er sich näherte, um offiziell vorgestellt zu werden.

»Ich präsentiere dir Harkle Harpell aus Langsattel«, sagte Drizzt zu Deudermont. Harkle streckte seine Hand aus, und die Decke fiel herab. Der magere Zauberer bückte sich rasch, um sie wieder um sich zu raffen, doch es war zu spät.

»Gebt dem Mann eine ordentliche Mahlzeit«, kicherte Catti-brie von hinten. »Der kann gut ein Stück Fleisch auf seinen Hinterschinken gebrauchen.«

Harkle wurde tiefrot. Robillard, der dem Harpell bereits begegnet war, ging einfach nur kopfschüttelnd fort und befürchtete, daß die wirklich aufregenden Zeiten jetzt erst ihren Anfang genommen hatten.

»Was bringt dich hierher?« fragte Deudermont, »so weit weg von der Küste, auf die offene See hinaus?«

Harkle blickte Drizzt an. »Ich bin eingeladen worden«, sagte er schließlich und schien etwas beunruhigt, als der Drow darauf überhaupt nicht einging.

Der Dunkelelf musterte ihn fragend.

»Das bin ich!« protestierte der Zauberer. »Von dir.« Er wirbelte zu Catti-brie herum. »Und von dir!«

Catti-brie blickte zu Drizzt, der die Schultern zuckte, um anzudeuten, daß er keine Ahnung hatte, wovon Harkle sprach.

»Oh, toll, toll, toll, das ist ja eine schöne Begrüßung«, stammelte der aufgebrachte Zauberer. »Aber ich habe es gar nicht anders erwartet, obwohl ich gehofft hatte, ein Drow hätte ein besseres Gedächtnis. Was sagst du denn zu jemandem, den du ein Jahrhundert lang nicht gesehen hast? Du könntest dich wahrscheinlich nicht einmal an seinen Namen erinnern, was? Oh, nein, nein, nein. Das würde ja zuviel Mühe machen.«

»Wovon redest du überhaupt?« mußte Drizzt ihn fragen. »Ich erinnere mich an deinen Namen.«

»Und das ist auch gut so!« brüllte Harkle. »Sonst müßte ich richtig wütend werden!« Er schnippte ärgerlich mit den Fingern, und das Geräusch ernüchterte ihn. Er stand einen langen Augenblick lang da, anscheinend völlig verwirrt, als hätte er vergessen, worüber er gerade gesprochen hatte.

»O ja«, sagte er schließlich und sah Drizzt an. Der grimmige Ausdruck auf dem Gesicht des Zauberers wich allmählich der Verwunderung.

»Wovon sprichst du überhaupt?« versuchte Drizzt noch einmal, Harkle auf die Sprünge zu helfen.

»Ich weiß es nicht«, gab der Zauberer zu.

»Du wolltest mir erzählen, wie du hierher gekommen bist«, warf Deudermont ein.

Harkle schnippte wieder mit den Fingern. »Der Zauber, natürlich!« sagte er glücklich.

Deudermont seufzte. »Offenkundig war es ein Zauber«, murmelte er gereizt.

»Nicht *ein* Zauber«, erwiderte Harkle. »Der Zauber. Mein neuer Zauber, der Nebel des Schicksals.«

»Der Nebel des Schicksals?« wiederholte Deudermont.

»Oh, ein sehr guter Zauber«, begann Harkle aufgeregt. »Er beschleunigt Dinge, weißt du. Hilft dir voranzukommen und so weiter. Zeigt dir, wo es langgeht. Bringt dich, glaube ich, sogar dorthin. Aber er sagt dir nicht warum.« Der Zauberer hob eine Hand, um sich damit gegen das Kinn zu tippen, und seine Decke begann erneut zu rutschen, aber er schien es nicht einmal zu bemerken. »An diesem Teil sollte ich noch arbeiten. Ja, ja, dann wüßte ich auch, warum ich hier bin.«

»Das weißt du nicht einmal?« fragte Catti-brie, und sie wandte sich der Reling zu, lehnte sich sogar etwas darüber, um nicht Harkles knochiges Hinterteil ansehen zu müssen.

»Ich nehme an, ich beantworte eine Einladung«, erwiderte Harkle.

Catti-bries Gesichtsausdruck spiegelte ihren Zweifel, und das war bei Drizzt nicht anders.

»Es stimmt!« protestierte Harkle mit Nachdruck. »Oh, wie bequem, daß ihr es einfach vergessen habt. Ihr solltet keine Dinge sagen, die ihr nicht meint, das ist meine Meinung! Als ihr, ihr alle beide! – er blickte von einem zum anderen und wackelte dazu mit dem Finger – »vor sechs Jahren durch Langsattel gekommen seid, habt ihr erwähnt, daß ihr hofftet, unsere Wege würden sich noch einmal kreuzen. »Wenn du jemals in unserer Nähe sein solltest.« Das waren genau eure Worte!«

»Ich habe nicht...« begann Drizzt, aber Harkle unterbrach ihn und eilte zu dem übergroßen Rucksack, den er getragen hatte und der jetzt auf dem Deck trocknete. Seine Decke rutschte noch tiefer, aber der Zauberer war zu sehr mit seinem Vorhaben beschäftigt, um es zu bemerken. Catti-brie machte sich nicht die Mühe wegzuschauen, sie kicherte nur und schüttelte den Kopf.

Harkle zog einen kleinen Flakon aus seinem Rucksack, zog anstandshalber seine Decke wieder hoch und kam wieder zurückgesprungen, um sich vor Drizzt aufzubauen. Trotzig zog er den Korken aus der Flasche.

Aus der Flasche drang eine Stimme, Catti-bries Stimme. »Wenn du jemals in unserer Nähe sein solltest«, sagte sie, »schau bei uns vorbei.«

»Na also«, sagte Harkle in überlegenem Tonfall, während er den Korken wieder in die Flasche stopfte. Er stand eine ganze Weile lang da, die Hände

in die Hüften gestemmt, bis Drizzts Lächeln einladend wurde. »Und wo sind wir hier genau?« fragte er dann und wandte sich an Deudermont.

Der Kapitän sah den Drow an, und Drizzt konnte nur mit einem Achselzucken antworten. »Komm mit, und ich werde es dir zeigen«, sagte Deudermont und führte den Zauberer in seine Kabine. »Und ich werde dir ein paar ordentliche Kleider geben, bis deine Robe getrocknet ist.«

Als die beiden fort waren, ging Catti-brie zu ihrem Freund hinüber. Robillard stand nicht weit entfernt und blickte die beiden finster an.

»Betet darum, daß wir nicht mehr kämpfen müssen, bevor wir unsere Fracht los sind«, sagte der Zauberer.

»Harkle wird versuchen zu helfen«, erwiderte Catti-brie.

»Betet, so stark ihr könnt«, murmelte Robillard und ging fort.

»Du solltest vorsichtiger mit dem sein, was du sagst«, meinte Drizzt zu Catti-brie.

»Das hätte ebensogut deine eigene Stimme sein können«, schoß die junge Frau zurück. »Und außerdem hat Harkle tatsächlich versucht, uns zu helfen.«

»Das hätten genausogut wir sein können, die er eingehüllt hat, ob in Dampf oder in Feuer«, erinnerte er sofort.

Catti-brie seufzte und wußte darauf nichts zu erwidern. Sie wandten sich der Tür zu Deudermonts Kabine zu, vor welcher der Kapitän mit Harkle stand und gerade eintreten wollte.

»Das war also der Nebel des Schicksals, den du auf unsere Piratenfreunde herabbeschworen hast, was?« fragte Deudermont und versuchte, beeindruckt zu klingen.

»Was?« antwortete Harkle. »Das? Oh, nein, nein, das war ein Feuerball. Ich bin gut darin, sie zu schleudern!« Der Harpell brach ab und senkte die Augen, während er Deudermont in die Kabine folgte. »Nur, daß ich zu tief gezielt habe«, gab Harkle leise zu.

Catti-brie und Drizzt blickten erst einander, dann Robillard an. »Betet«, flüsterten alle drei im Chor.

* * *

Drizzt und Catti-brie aßen an diesem Abend allein mit Deudermont. Der Kapitän schien lebhafter zu sein, als er seit ihrer Abfahrt von Tiefwasser gewesen war. Die beiden Freunde versuchten mehrere Male, sich für Harkle zu entschuldigen, aber Deudermont wischte solche Gedanken beiseite und deutete sogar an, daß er gar nicht so ärgerlich über die Gegenwart des Harpell war.

Schließlich lehnte er sich zurück, wischte sich den sauber gestutzten Ziegenbart mit einer Serviette ab und blickte die beiden Freunde intensiv an. Drizzt und Catti-brie wurden still, da sie erkannten, daß der Kapitän

ihnen etwas Wichtiges zu sagen hatte.

»Wir sind nicht zufällig in dieser Gegend«, gab Deudermont ohne Umschweife zu.

»Und wir fahren auch nicht nach Baldurs Tor«, fuhr Drizzt fort, der dies schon längst vermutet hatte. Die *Seekobold* sollte angeblich Kurs auf Baldurs Tor nehmen, aber Deudermont war nicht besonders sorgfältig darauf bedacht gewesen, dicht an der Küste zu bleiben, was die kürzeste und sicherste Route gewesen wäre – und zudem die Route, auf der sie am ehesten Piraten finden und gefangennehmen konnten.

Erneut gab es eine lange Pause, so als müsse der Kapitän einige Dinge erst im Geiste klären, bevor er sie offen zugeben konnte.

»Wir nehmen westlichen Kurs auf Mintarn«, sagte Deudermont.

Catti-brie starnte ihn erstaunt an.

»Ein freier Hafen«, warnte Drizzt. Die Inseln von Mintarn hatten einen wohlverdienten Ruf als Hafen für Piraten und Flüchtlinge, ein rauher und gefährlicher Ort. Wie würde die *Seekobold*, ein Vertreter des Gesetzes, in einem solchen Hafen wohl aufgenommen werden?

»Ein freier Hafen«, bestätigte Deudermont. »Frei für Piraten und frei für die *Seekobold*, die auf der Suche nach Informationen ist.«

Drizzt stellte den Kapitän nicht offen in Frage, aber sein zweifelnder Gesichtsausdruck sprach Bände.

»Die Fürsten von Tiefwasser haben mir die *Seekobold* vollständig übergeben«, sagte Deudermont ein wenig harsch. »Sie ist mein Schiff und untersteht mir alleine. Ich kann sie nach Mintarn bringen, zu den Mondscheininseln, den ganzen Weg bis nach Ruathym, wenn es mir so gefällt, und niemand darf meine Entscheidung in Frage stellen!«

Drizzt lehnte sich in seinem Stuhl zurück. Die harten Worte hatten ihn verletzt, und er war überrascht, daß Deudermont, der behauptet hatte, sein Freund zu sein, ihn wie einen Untergebenen behandelte.

Der Kapitän zuckte sichtlich zusammen, als er die Enttäuschung des Drow bemerkte. »Es tut mir leid«, sagte er leise.

Drizzt beugte sich vor und stützte die Ellbogen auf den Tisch, um näher zu Deudermont zu gelangen. »Caerwich?« fragte er.

Deudermont blickte ihm in die Augen. »Der Doppelgänger hat von Caerwich gesprochen, und daher muß ich nach Caerwich gehen.«

»Und du befürchtest nicht, daß du direkt in die Falle segelst?« warf Catti-brie ein. »Du fährst genau dorthin, wo sie dich haben wollen?«

»Wer?« fragte Deudermont.

»Wer immer den Doppelgänger geschickt hat.«

»Wer?« fragte Deudermont erneut.

Catti-brie zuckte die Schultern. »Pinochet?« riet sie. »Oder könnte es ein anderer Pirat sein, der genug von der *Seekobold* hat?«

Deudermont lehnte sich zurück, was Drizzt ebenfalls tat, und alle drei saßen eine Zeitlang schweigend da. »Ich kann nicht einfach weiterhin die

Schwertküste entlangsegeln, als sei nichts geschehen, und ich glaube auch nicht, daß ihr es könnt«, erklärte der Kapitän. Drizzt schloß die lavendelfarbenen Augen. Er hatte diese Antwort erwartet und stimmte mit ihrer Logik überein. »Jemand Mächtiges – denn Doppelgänger sind weder leicht noch billig anzuwerben – will mein Verderben und das Ende der *Seekobold*, und ich habe vor herauszufinden, wer dieser Jemand ist. Ich bin niemals vor einem Kampf davongelaufen, und das hat auch meine Mannschaft nie getan, und wer nicht bereit ist, nach Caerwich mitzusegeln, kann in Mintarn von Bord gehen und auf meine Kosten eine Passage zurück nach Tiefwasser buchen.«

»Kein einziger wird gehen«, sagte Catti-brie.

»Doch wir wissen nicht einmal, ob Caerwich wirklich existiert«, meinte Drizzt. »Viele behaupten, dort gewesen zu sein, aber das sind Seemannsgeschichten, die oft nur von zuviel Alkohol oder Angeberei genährt werden.«

»Also müssen wir es herausfinden«, sagte Deudermont entschlossen. Weder Drizzt noch Catti-brie, die beide bereit waren, jedem möglichen Ärger die Stirn zu bieten, äußerten ein Wort des Widerspruchs. »Vielleicht ist es keine so schlechte Sache, daß euer Zaubererfreund angekommen ist«, fuhr der Kapitän fort. »Ein zweiter Zauberer, der in den mystischen Künsten beschlagen ist, könnte uns helfen, dieses Rätsel zu lösen.«

Catti-brie und Drizzt tauschten zweifelnde Blicke aus; Kapitän Deudermont kannte Harkle Harpell nicht! Sie sprachen jedoch nicht weiter darüber, sondern redeten während des Rests der Mahlzeit von unverfänglicheren Dingen. Deudermont wollte nach Mintarn fahren, also würden Drizzt und Catti-brie ihm folgen.

Nach dem Essen schlenderten die beiden Freunde über das fast leere Deck des Schoners unter einem Baldachin aus hell leuchtenden Sternen.

»Du warst erleichtert über die Geschichte des Kapitäns«, meinte Catti-brie.

Nach einem Moment der Überraschung nickte Drizzt.

»Du dachtest, der Angriff in Tiefwasser hätte etwas mit dir zu tun und nicht mit Deudermont oder der *Seekobold*«, fuhr Catti-brie fort.

Der Drow stand einfach nur da und hörte zu, denn wie gewöhnlich hatte die aufmerksame junge Frau genau seine Gefühle erkannt und in ihm gelesen wie in einem Buch.

»Du wirst immer Angst haben, daß jede Gefahr aus deiner alten Heimat kommt«, sagte Catti-brie, trat an die Reling und sah sich die Spiegelungen der Sterne in dem wogenden Wasser an.

»Ich habe mir viele Feinde gemacht«, erwiderte Drizzt, als er sich ihr anschloß.

»Du hast sie besiegt zurückgelassen«, sagte Catti-brie lachend.

Drizzt fiel in das Lachen ein und mußte zugeben, daß sie recht hatte. Dieses Mal, so glaubte er, hatte es nichts mit ihm zu tun. Das persönliche

Element der Gefahr, die ihm bei jedem Schritt gefolgt war, seit er Menzoberranzan das erste Mal verlassen hatte, schien der Vergangenheit anzugehören. Jetzt, unter den Sternen und mit Catti-brie an seiner Seite, Tausende Meilen und viele Jahre von Menzoberranzan entfernt, fühlte sich Drizzt Do'Urden wahrhaft frei und erleichtert. Er hatte keine Angst vor der Reise nach Mintarn oder vor einer geheimnisvollen Insel, die dahinter liegen mochte, von welchem Spuk die Geschichten auch erzählten. Drizzt Do'Urden hatte niemals die Gefahr gefürchtet. Er hatte dieses Leben für sich gewählt, und wenn Deudermont in Schwierigkeiten steckte, dann war Drizzt nur zu gerne bereit, seine Krummsäbel zu ziehen.

Das gleiche galt für Catti-brie mit ihrem Bogen Taulmaril und dem wunderbaren Schwert Khazid'hea, das stets an ihrer Hüfte baumelte. Und es galt auch für Guenhwyvar, die getreue Gefährtin. Drizzt fürchtete keine Gefahr; nur Schuld vermochte seine stoischen Schultern zu beugen. Dieses Mal, so schien es, trug er keine Schuld, keine Verantwortung für den Angriff und den eingeschlagenen Kurs der *Seekobold*. Er war ein Spieler in Deudermonts Drama, ein freiwilliger Spieler.

Er und Catti-brie genossen den Wind und die Gischt und betrachteten noch stundenlang schweigend die Sterne.

Die Nomaden

Kierstaad, der Sohn des Revjak, kniete auf der weichen Erde, und seine Knie bohrten sich in den Boden. Nach dem Maßstab der Nomaden aus dem Eiswindtal war er nicht groß, da er nur knapp sechs Fuß maß, und er war auch nicht so muskulös wie die meisten. Sein Haar war lang und blond, seine Augen hatten die Farbe des Himmels an einem hellen Tag, und sein Lächeln war bei den seltenen Gelegenheiten, da er es zeigte, Ausdruck eines guten Herzens.

Über die flache Tundra hinweg konnte Kierstaad den schneebedeckten Gipfel von Kelvins Steinhügel ausmachen. Er war der einzige Berg in dem tausend Quadratmeilen großen Land namens Eiswindtal, der windgespeitschten Tundra zwischen der Treibeis-See und dem nordwestlichen Ausläufer des Gebirges, das als Grat der Welt bekannt war. Wenn er sich nur ein paar Meilen auf den Berg zu bewegte, würde Kierstaad die Mastspitzen der Fischerboote sehen, die auf dem Lac Dineshere segelten, dem zweitgrößten der drei Seen in der Region.

Es waren nur ein paar Meilen bis in eine völlig andere Welt, erkannte Kierstaad. Er war kaum mehr als ein Junge, hatte erst siebzehn Winter überlebt. Aber in dieser Zeit hatte Kierstaad mehr von den Reichen und dem Leben gesehen als die meisten Bewohner seiner Welt. Er war mit vielen anderen Kriegern dem Ruf Wulfgars gefolgt und vom Eiswindtal zu einem Ort namens Siedelstein gezogen, der weit, weit entfernt war. Er hatte seinen neunten Geburtstag fern von seiner Familie auf dem Weg gefeiert. Im Alter von elf hatte der junge Barbarenknabe mit Goblins, Kobolden und Drowelfen gekämpft und an der Seite von Berkthgar dem Tapferen gefochten, dem Anführer von Siedelstein. Berkthgar war es gewesen, der entschieden hatte, daß es für das Volk der Barbaren an der Zeit war, wieder ins Eiswindtal – ihre angestammte Heimat – und zu dem Leben ihrer Vorfahren zurückzukehren.

Kierstaad hatte so viel gesehen, hatte, wie es schien, zwei verschiedene Leben in zwei verschiedenen Welten gelebt. Jetzt war er ein Nomade, ein Jäger in der offenen Tundra. Während er zu Kelvins Steinhügel hinübersah und an die Fischerboote auf dem Lac Dineshere, auf dem Maer Dualdon im Westen und auf dem Rotwassersee im Süden dachte, erkannte er, wie eng sein Leben wirklich geworden war, und wieviel größer die Welt war – eine Welt, die nur ein paar Meilen von seinem jetzigen Standort entfernt lag. Er konnte sich die Märkte in Bryn Shander vorstellen, der größten der zehn Städte, die die Seen umgaben. Er sah die bunten Stoffe, die Edelsteine, das Gewimmel vor sich, wenn die Handelskarawanen im Frühling ankamen, die Südländer, die um die feinen Elfenbein-Schnitzereien feilschten, die aus den Kopfknochen der Knöchelkopfforellen gefertigt

wurden, welche die drei Seen im Übermaß bevölkerten.

Kierstaads eigene Kleidung war braun, so wie die Tundra, so wie die Rentiere, die er und sein Volk jagten, so wie die Zelte, in denen sie wohnten.

Doch der Seufzer des jungen Mannes war keine Klage über das, was er verloren hatte, sondern drückte eher die Resignation darüber aus, was jetzt seine Welt war, das Leben seiner Vorfahren. Es lag eine schlichte Schönheit darin, mußte Kierstaad zugeben, und auch eine Härte, die den Körper und die Seele stählte. Kierstaad war ein junger Mann, aber seine Weisheit ging weit über seine Jahre hinaus. Das war angeblich ein Charakterzug seiner Familie, denn Kierstaads Vater, Revjak, hatte die vereinten Stämme nach Wulfgars Abreise geführt. Ruhig und immer beherrscht, hatte Revjak das Eiswindtal nicht verlassen, sondern erklärt, er sei zu alt und zu verwachsen mit seinem Leben, um nach Mithril-Halle zu gehen. Revjak war mit dem Großteil des Barbarenvolkes zurückgeblieben, hatte die Allianz zwischen den nomadischen Stämmen gefestigt und zugleich die Verbindung zu dem Volk von Zehn-Städte verstärkt.

Revjak war nicht überrascht, sondern erfreut gewesen, als Berkthgar, Kierstaad – sein jüngstes Kind – und all die anderen heimgekehrt waren. Dennoch hatte die Rückkehr viele Fragen über die Zukunft der nomadischen Stämme und über die Führerschaft des Barbarenvolkes aufgeworfen.

»Mehr Blut?« riß eine Frage den jungen Mann aus seinen Überlegungen. Kierstaad drehte sich um und sah die anderen Jäger, darunter auch Berkthgar, auf sich zukommen.

Kierstaad nickte und deutete auf den roten Fleck auf dem braunen Boden. Berkthgar hatte ein Rentier gespeert, ein guter Wurf aus großer Entfernung, dabei das Tier aber nur verwundet, und es war geflohen. Die Jäger hatten sich eilig an die Verfolgung gemacht. Sie würden kein Tier verwunden und es dann sterben lassen, ohne es zu beanspruchen. Das war nicht ihre Art. So etwas war, laut Berkthgar, »die verschwenderische Art der Menschen, die in Zehn-Städte lebten oder in den Regionen südlich des Grats der Welt«.

Berkthgar trat neben den knienden Jüngling und richtete seinen Blick ebenfalls auf Kelvins Steinhügel. »Wir müssen das Tier schnell einholen«, stellte Berkthgar fest. »Wenn es zu dicht an das Tal herankommt, werden die Zwerge es stehlen.«

Ein paar Männer nickten zustimmend, und der Jagdtrupp machte sich eilig auf den Weg. Kierstaad blieb diesmal ein wenig zurück; seine Schritte waren durch die Worte des Anführers schwer geworden. Seit sie Siedelstein verlassen hatten, hatte Berkthgar schlecht von den Zwergen gesprochen, obwohl diese ihre Freunde und Verbündeten gewesen waren: Bruenors Volk, das in einem Krieg für die gute Sache an der Seite der Barbaren gefochten hatte. Was war aus dem Siegesjubel geworden?

Kierstaads lebhafteste Erinnerung an die kurzen Jahre in Siedelstein war nicht der Krieg gegen die Drow, sondern die Feier, die darauf gefolgt war, eine Zeit der Freundschaft mit den Zwergen, den seltsamen Svirfneblin und den Kriegern aus vielen der umliegenden Dörfer, die sich ihrer Sache angeschlossen hatten.

Wie hatte sich dies alles so drastisch verändern können? Sie waren kaum eine Woche aus Siedelstein fort gewesen, als sich die Geschichte des Lebens der Barbaren in jenem Ort verändert hatte. Man sprach nicht länger von den guten Zeiten, statt dessen wurde von Tragödien und Mühsal geredet, davon, daß die Barbaren sich zu niederen Arbeiten harten hergeben müssen, die unter der Würde des Elchstammes oder des Bärenstammes oder eines der Stämme ihrer Vorfahren gelegen hätten.

Solcherart Gerede hatte es den ganzen Weg um den Grat der Welt herum und bis zum Eiswindtal gegeben, bevor es langsam versiegte war.

Als jetzt Gerüchte aufkamen, daß ein paar Dutzend der Zwerge wieder in das Eiswindtal zurückgekehrt seien, hatte Berkthgar erneut mit seinen kritischen Bemerkungen begonnen. Die Gerüchte besagten, daß Bruenor Heldenhammer selbst, der achte König von Mithril-Halle, zurückgekehrt sei. Kurz nach dem Krieg gegen die Drow hatte Bruenor den Thron an seinen Vorfahren Gandalug übergeben, den Gründer des Clans Heldenhammer, der nach Jahrhunderten magischer Gefangenschaft bei den Drowelfen befreit worden war. Selbst in den besten Zeiten ihrer Allianz waren die Beziehungen zwischen Berkthgar und Bruenor schwierig gewesen, denn Bruenor war der Adoptivvater von Wulfgar gewesen, jenem Mann, der am höchsten aus den Legenden der Barbaren herausragte. Bruenor hatte den mächtigen Aegisfang geschmiedet, den Kriegshammer, der in Wulfgars Händen zur wichtigsten Waffe aller Stämme geworden war.

Aber nach Wulfgars Tod hatte Bruenor Aegisfang nicht an Berkthgar übergeben wollen.

Selbst nach seinen heldenhaften Taten in der Schlacht im Tal der Hüter hatte Berkthgar noch immer in Wulfgars Schatten gestanden. Es kam dem aufmerksamen Kierstaad so vor, als hätte der Anführer eine Kampagne begonnen, um Wulfgar in Mißkredit zu bringen, um sein stolzes Volk davon zu überzeugen, daß sein Vorgänger unrecht gehabt hatte, daß er kein starker Anführer gewesen sei, sondern sogar ein Verräter an seinen Leuten und seinen Göttern. Ihr altes Leben, behauptete Berkthgar, das darin bestand, über die Tundra zu ziehen und frei von allen Bindungen zu leben, sei der bessere Weg.

Kierstaad gefiel das Leben in der Tundra, und er war sich nicht sicher, ob er Berkthgars Einstellung, daß dies eine ehrenhaftere Lebensweise war, widersprechen wollte. Aber der junge Mann war mit der Bewunderung für Wulfgar aufgewachsen, und Berkthgars Worte über den toten Anführer behagten ihm nicht.

Kierstaad blickte zu Kelvins Steinhügel, während er über den weichen,

schwammigen Boden lief, und er fragte sich, ob die Gerüchte stimmten. Waren die Zwerge zurückgekehrt, und wenn dies so war, war König Bruenor bei ihnen?

Und wenn er hier war, hatte er dann möglicherweise Aegisfang mitgebracht, den mächtigsten aller Kriegshämmer?

Bei dem Gedanken spürte Kierstaad ein Prickeln, doch das war einen Augenblick später vergessen, als Berkthgar das verwundete Rentier erspähte und die Jagd wieder begann.

* * *

»Seil!« bellte Bruenor und schleuderte die Schnur auf den Boden, die ihm der Ladenbesitzer angeboten hatte. »So dick wie mein Arm, du dämlicher Orkschädel! Wie meinst du, soll ich hiermit einen Tunnel befestigen?«

Der nervöse Verkäufer hob die Schnur auf und eilte grummelnd davon.

Regis, der zu Bruenors Linken stand, blickte seinen Freund tadelnd an.

»Was ist?« wollte der rotbärtige Zwerg wissen und fuhr herum, so daß er dem beliebten Halbling gegenüberstand. Es gab nicht viele Leute, auf die der viereinhalb Fuß große Zwerg hinabblicken konnte, aber Regis war einer davon.

Regis fuhr sich mit seinen dicklichen Händen durch das krause braune Haar und lachte leise. »Es ist gut, daß deine Geldbörse so groß ist«, sagte der Halbling, der sich nicht im mindesten vor dem aufbrausenden Bruenor fürchtete. »Andernfalls würde Maboyo dich einfach aus dem Laden schmeißen.«

»Pah!« schnaubte der Zwerg, richtete seinen schief sitzenden einhörnigen Helm und wandte sich ab. »Er braucht das Geschäft. Ich werde die Minen wieder öffnen, und das bedeutet Gold für Maboyo.«

»Eine gute Sache«, murmelte Regis.

»Beweg deine Lippen«, warnte Bruenor.

Regis blickte neugierig auf, sein Gesicht spiegelte maßloses Erstaunen wider.

»Was ist?« fragte Bruenor und wandte sich ihm zu.

»Du hast mich *gesehen*«, hauchte Regis. »Und gerade hast du mich wieder gesehen.«

Bruenor wollte darauf antworten, aber die Worte blieben ihm im Halse stecken. Regis stand links von Bruenor, und der Zwerg hatte sein linkes Auge in einem Kampf in Mithril-Halle verloren. Nach dem Krieg zwischen Mithril-Halle und Menzoberranzan hatte einer der mächtigsten Priester von Silbrigmond heilende Zaubersprüche über Bruenors Gesicht gesprochen, über das sich von der Stirn schräg übers Auge bis hin zur linken Seite des Kiefers eine tiefe Narbe zog. Die Wunde war zu dieser Zeit bereits alt gewesen, und der Kleriker hatte vorhergesagt, daß seine Arbeit kaum mehr

als eine kosmetische Reparatur sein konnte. Und wirklich hatte es mehrere Monate gedauert, bis tief in den Falten der Narbe ein neues Auge erschienen war, und noch einige Zeit länger war nötig gewesen, bis der Augapfel seine volle Größe erreicht hatte.

Regis zog Bruenor dichter zu sich heran. Dann bedeckte der Halbling Bruenors rechtes Auge mit einer Hand, reckte einen Finger der anderen vor und stach damit nach dem linken Auge des Zwerges.

Bruenor sprang zurück und packte die zustoßende Hand.

»Du kannst sehen!« rief der Halbling aus.

Bruenor packte Regis in einer mächtigen Umarmung und schwang ihn sogar einmal ganz um seine Achse. Es stimmte, das linke Auge des Zwerges konnte wieder sehen!

Mehrere andere Kunden in dem Geschäft beobachteten den Gefühlsausbruch, und sobald Bruenor sich ihrer Blicke und, schlimmer noch, ihres Grinsens bewußt wurde, ließ er Regis grob wieder auf den Boden fallen.

Jetzt kehrte Maboyo zurück und hatte eine schwere Seilrolle in den Armen. »Entspricht das deinen Wünschen?« fragte er.

»Es ist ein Anfang«, brüllte ihn Bruenor an, dessen Stimmung sofort wieder finster geworden war. »Ich brauche weitere tausend Fuß.«

Maboyo starnte ihn an.

»Jetzt!« brüllte Bruenor. »Bring mir das Seil, oder ich mache mich mit genug Wagen auf den Weg nach Luskan, um mich und meine Leute für hundert Jahre einzudecken!«

Maboyo starnte ihn noch einen Moment lang an, dann gab er es auf und verschwand im Lagerraum. Schon als der Zwerg mit einer dicken Geldbörse in seinem Geschäft aufgetaucht war, hatte er gewußt, daß Bruenor viele seiner Vorräte komplett aufkaufen würde. Maboyo liebte es, seine Waren nach und nach zu veräußern. Jeder Handel sollte etwas besonderes sein und soviel Geld wie möglich aus dem Käufer herauslocken. Bruenor, der härteste Feilscher diesseits der Berge, spielte jedoch nicht nach seinen Regeln.

»Daß du jetzt wieder richtig sehen kannst, hat nicht viel dazu beigetragen, deine Stimmung zu verbessern«, bemerkte Regis, sobald Maboyo außer Sicht war.

Bruenor blinzelte ihm zu. »Spiel das Spiel mit, Knurrbauch«, sagte der Zwerg listig. »Der hier ist mit Sicherheit froh, daß wir wieder hier sind. Das verdoppelt sein Geschäft.«

Das war nur allzu wahr, erkannte Regis. Die Rückkehr von Bruenor und zweihundert Leuten aus dem Clan Heldenhammer in das Eiswindtal verhieß Gutes für Maboyos Laden – den größten und bestbestückten in Bryn Shander und in ganz Zehn-Städte.

Natürlich bedeutete dies, daß Maboyo sich mit dem unfreundlichsten aller Kunden herumschlagen mußte. Regis kicherte bei dem Gedanken an die

Schlachten in sich hinein, die der Ladenbesitzer und Bruenor miteinander ausfechten würden, so wie es bereits vor einem Jahrzehnt gewesen war, als das felsige Tal südlich von Kelvins Steinhügel von den Hammerschlägen der Zwerge widerhalle.

Regis schaute Bruenor eine lange Zeit an. Es war gut, wieder zu Hause zu sein.

TEIL 2 – Der Nebel des Schicksals

Wir sind das Zentrum. In unserem Inneren – manche mögen es Arroganz nennen, oder Selbstsüchtigkeit – sind wir das Zentrum, und die ganze Welt dreht sich um uns und für uns und wegen uns. Dies ist das Paradoxon der Gemeinschaft, des Einzelnen und des Ganzen, die Wünsche des Einzelnen, die oft im Widerspruch stehen zu den Bedürfnissen des Ganzen. Wer von uns hat sich niemals gefragt, ob die ganze Welt nicht nur sein persönlicher Traum ist?

Ich glaube nicht, daß solche Gedanken arrogant oder selbstsüchtig sind. Es ist einfach nur eine Frage der Wahrnehmung; wir können uns in jemand anderen hineinversetzen, aber wir können die Welt nicht wirklich so sehen, wie eine andere Person sie wahrnimmt, oder Ereignisse beurteilen, die das Herz und den Verstand von jemand anderem betreffen, selbst wenn dieser ein Freund ist.

Wir müssen es trotzdem versuchen. Wir müssen es um alles auf der Welt versuchen. Dies ist die Prüfung unserer Uneigennützigkeit, des grundlegendsten und unbestreitbarsten Bestandteils einer Gesellschaft. Darin liegt das Paradoxon, denn letztendlich müssen wir uns logischerweise mehr um uns selbst bekümmern als um andere, und doch, wenn wir diesem logischen Kurs folgen, so stellen wir unsere eigenen Wünsche und Bedürfnisse über die Bedürfnisse unserer Gesellschaft, und dann gibt es keine Gemeinschaft mehr.

Ich komme aus Menzoberranzan, der Stadt der Drow, der Stadt des Selbst. Ich habe diese Lebensweise der Selbstsucht kennengelernt. Ich habe gesehen, wie sie kläglich gescheitert ist. Wenn Zügellosigkeit herrscht, dann verliert die ganze Gemeinschaft, und am Ende bleiben jene, die nach persönlichem Vorteil streben, mit nichts von wirklichem Wert zurück.

Denn alles in diesem Leben, das Wert besitzt, entspringt unserer Beziehung zu jenen um uns herum. Es gibt nichts Materielles, das sich gegen den Reichtum von Liebe und Freundschaft behaupten kann.

Daher müssen wir jene Selbstsucht überwinden, wir müssen es zumindest versuchen; wir müssen uns kümmern. Diese Wahrheit habe ich nach dem Angriff auf Kapitän Deudermont in Tiefwasser klar vor mir gesehen. Meine erste Regung war zu glauben, daß meine Vergangenheit den Ärger verursacht hatte, daß mein Lebensweg erneut einem Freund Schmerzen zugefügt hatte. Ich konnte diesen Gedanken nicht ertragen. Ich fühlte mich alt, und ich fühlte mich müde. Als ich später erfuhr, daß der Ärger vielleicht von Deudermonts alten Feinden ausging und nicht von den meinen, stärkte das mein Herz für den Kampf.

Woher kommt das? Die Gefahr für mich war nicht geringer geworden,

ebensowenig wie die für Deudermont oder Catti-brie oder einen anderen unserer Gefährten.

Und doch waren meine Gefühle echt, sehr echt, und ich erkannte und verstand sie, wenn auch nicht ihren Ursprung. Jetzt, in der Rückschau, erkenne ich jenen Ursprung und bin stolz darauf. Ich habe das Scheitern der Selbstverliebtheit gesehen; ich bin aus einer Welt, in der sie herrschte, geflohen. Ich würde lieber durch etwas aus Deudermonts Vergangenheit sterben, als daß er durch etwas aus der meinigen getötet würde. Ich würde alle körperlichen Schmerzen erdulden, ja sogar den Tod. Besser das, als zuzusehen, wie jemand, den ich liebe, meinetwegen leidet und stirbt. Ich würde mir lieber das Herz aus der Brust reißen lassen, als daß mein Innerstes vernichtet wird, der Sitz der Liebe, des Mitgefühls und des Bedürfnisses, zu etwas zu gehören, das größer ist als meine körperliche Gestalt.

Sie sind eine seltsame Sache, diese Gefühle. Wie sie der Logik in die Quere kommen, wie sie die grundlegendsten Instinkte überwinden! Denn gemessen an der Zeit, gemessen an der Menschlichkeit, empfinden wir diese selbstsüchtigen Instinkte als Schwäche. Wir spüren, daß die Bedürfnisse der Gemeinschaft wichtiger sein müssen als die Wünsche des einzelnen. Nur wenn wir unsere Fehler eingestehen und unsere Schwächen erkennen, können wir sie überwinden.

Gemeinsam.

Drizzt Do'Urden

Mintarn

Es kostete Drizzt einige Mühe, den Panther auszumachen. Die Insel Mintarn, die vierhundert Meilen südwestlich von Tiefwasser lag, war dicht von Bäumen bedeckt, und Guenhyvar verschmolz mit der Umgebung. Die große Katze hatte sich auf einem Ast ausgestreckt und war so gut getarnt, daß ein Wild direkt unter ihr hätte durchlaufen können, ohne zu ahnen, daß über ihm das Verderben lauerte.

Guenhyvar jagte heute allerdings kein Wild. Die *Seekobold* war vor kaum zwei Stunden in den Hafen eingelaufen, ohne eine Flagge am Mast zu führen, und ihr Name war mit Planen verhüllt. Der Dreimast-Schoner war jedoch trotzdem leicht zu erkennen, denn er war an der ganzen Schwertküste einzigartig, und viele der Ganoven, die jetzt den freien Hafen besuchten, waren schon einmal vor ihm geflohen. So kam es, daß Drizzt, Catti-brie und Deudermont bereits angesprochen wurden, kaum daß sie den Freimantel betraten, eine nicht weit vom Hafen entfernt liegende Taverne.

Jetzt warteten sie auf ihren Kontaktmann und waren zugleich auf einen Überfall aus dem dichten Gehölz gefaßt, das kaum hundert Meter vor der Stadt begann.

In solchen Augenblicken wußte Deudermont wirklich den Wert so loyaler und mächtiger Freunde zu schätzen. Mit Drizzt und Catti-brie und der immer wachsamen Guenhyvar fürchtete der Kapitän keinen Hinterhalt, nicht einmal, wenn alle Piraten der Schwertküste sich gegen ihn verbündet hätten. Ohne diese drei wäre Deudermont schrecklich verwundbar gewesen. Selbst Robillard, der unbestreitbar mächtig, jedoch auch unberechenbar war, hätte dem Kapitän nicht soviel Beistand leisten können. Deudermont vertraute mehr noch als auf ihre Kampfkraft auf die Loyalität der Freunde. Sie würden ihn nicht im Stich lassen, keiner von ihnen, wie groß das Risiko auch sein mochte.

Guenhyvar legte die Ohren an und stieß ein tiefes Knurren aus, einen Laut, den die anderen mehr in ihren Bäuchen spürten als mit den Ohren hörten.

Drizzt ging sofort in Kampfposition und musterte intensiv die Umgebung. Er deutete nach Ost und Nord, dann schlüpfte er lautlos wie der Tod in die Schatten. Catti-brie glitt hinter einen Baum und legte einen Pfeil auf Taulmarils Sehne. Sie versuchte, Drizzts Bewegungen mit den Augen zu folgen, um damit die Richtung zu bestimmen, aus der ihr Kontaktmann sich näherte, aber der Dunkelelf war fort. Er schien einfach verschwunden zu sein, sobald er das dichte Gehölz betreten hatte. Wie sich herausstellte, war sie allerdings auch nicht auf Drizzt angewiesen, da ihre Besucher nicht so geübt waren, leise und unsichtbar durch den Wald zu gehen.

Deudermont stand ruhig auf der Lichtung, die Hände auf dem Rücken gefaltet. Hin und wieder griff er zum Mund, um seine Pfeife zurechtzurücken. Auch er spürte die Annäherung von Männern, mehreren Männern, die im Wald um ihn herum Stellung bezogen.

»Du gehörst nicht hierher«, erklang eine Stimme aus dem Schatten. Der Sprecher war ein winziger Mann mit kleinen dunklen Augen und riesigen Ohren, die unter seiner braunen Topfschnitt-Frisur hervorragten. Er befand sich etwa zwölf Schritte von dem Kapitän entfernt und hatte keine Ahnung, daß er selbst aus einer Entfernung von zwanzig Schritten beobachtet wurde. Er wußte nicht, daß auch seine sieben Begleiter von Drizzt, Cattibrie und insbesondere Guenhwyyvar überwacht wurden. Der Panther, nichts weiter als ein Schatten zwischen den Zweigen, der in eine Position glitt, von der aus er vier der Männer mit einem einzigen Sprung erreichen konnte.

Einer der Männer, der links von dem Sprecher stand, bemerkte Cattibrie und richtete selbst einen Pfeil auf die junge Frau. Er hörte ein Rascheln, doch bevor er reagieren konnte, rauschte eine dunkle Gestalt an ihm vorbei. Er schrie kurz auf, taumelte zurück und sah einen waldgrünen Umhang vorbeiflattern. Dann war die Gestalt fort und ließ den Mann benommen und unverletzt zurück.

»Brer'Cannon?« fragte der Mann, der Deudermont angesprochen hatte, und an mehreren Stellen erklang ein Rascheln.

»Es geht mir gut«, erwiderte der erschreckte Brer'Cannon schnell, richtete sich auf und versuchte zu begreifen, was das eben zu bedeuten hatte. Als er seinen Bogen anschautte, bemerkte er, daß die Sehne durchschnitten worden war. »Verdammnis«, murmelte er und suchte das Unterholz hastig mit den Augen ab.

»Ich bin es nicht gewohnt, mit Schatten zu sprechen«, rief Deudermont mit ruhiger Stimme.

»Du bist nicht alleine«, erwiderte der Sprecher.

»Du auch nicht«, sagte Deudermont, ohne zu zögern. »Also zeig dich und laß uns zum Thema kommen – was immer du auch mit mir bereden willst.«

Es erklang mehr Rascheln aus dem Schatten, und mehrere Stimmen flüsterten auf den Mann, dessen Name Dunkin lautete, ein.

Schließlich brachte Dunkin den Mut auf, sich aufzurichten und vorzutreten. Er machte einen Schritt, sah sich vorsichtig um, machte dann einen weiteren Schritt und blickte sich erneut um. Er ging direkt unter Guenhwyyvar durch, ohne sie zu bemerken, was Deudermont lächeln ließ. Er ging weniger als drei Schritte entfernt an Drizzt vorbei, ohne es zu wissen, doch er erspähte Cattibrie, denn die junge Frau bemühte sich nicht ernsthaft, sich hinter dem Baum zu verbergen, der direkt am Rand der kleinen Lichtung stand.

Dunkin rang angestrengt darum, seine Fassung und seine Würde wiederzuerlangen. Er trat bis auf ein paar Schritte an den hochgewachsenen Kapitän heran und richtete sich auf. »Du gehörst nicht

hierher«, sagte er noch einmal.

»Ich war der Ansicht, daß Mintarn ein freier Hafen sei«, erwiderte Deudermont. »Ist er nur für Gesindel frei?«

Dunkin deutete mit dem Finger auf ihn und setzte zu einer Antwort an, aber die Worte wollten anscheinend nicht kommen, und er brach ab, nachdem er nur ein bedeutungsloses Grunzen hervorgebracht hatte.

»Ich habe nie von irgendwelchen Beschränkungen gehört, die Schiffe auferlegt wurden, die hier anlegen wollten«, fuhr Deudermont fort. »Mein Schiff ist schließlich nicht das einzige im Hafen von Mintarn, das keine Flagge führt und seinen Namen verdeckt hat.« Das war nur allzu wahr. Gut zwei Drittel der Schiffe, die in den freien Hafen einliefen, taten dies, ohne sich offen zu identifizieren.

»Du bist Deudermont, und dein Schiff ist die *Seekobold* aus Tiefwasser«, sagte Dunkin mit anklagender Stimme. Er zupfte an seinem Ohr, während er sprach – eine nervöse Angewohnheit, wie der Kapitän annahm.

Deudermont zuckte die Schultern und nickte.

»Ein Schiff des Gesetzes«, fuhr Dunkin fort, der allmählich etwas Mut faßte. Er ließ sein Ohr los. »Ein Piratenjäger und offensichtlich hier, um...«

»Bilde dir nicht ein, daß du meine Absichten kennst«, unterbrach ihn Deudermont scharf.

»Die Absichten der *Seekobold* sind immer bekannt«, erwiderte Dunkin, und seine Stimme war ebenso fest. »Sie ist ein Piratenjäger, und ja, es ankern wirklich Piraten auf Mintarn, darunter einer, den du in dieser Woche erst verfolgt hast.«

Deudermonts Gesicht nahm einen ernsten Ausdruck an. Er erkannte, daß dieser Mann ein offizieller Abgesandter von Mintarn und ein Botschafter von Tyrann Tarnheel Embuirhan selbst war. Tarnheel hatte seine Absicht, Mintarns Ruf als freier Hafen aufrechtzuerhalten, allen Fürsten an der Schwertküste unmißverständlich klar gemacht. Mintarn war kein Ort, an dem Rachefeldzüge ausgetragen oder Flüchtlinge verfolgt wurden.

»Wenn wir auf der Suche nach Piraten gekommen wären«, sagte Deudermont grob, »wäre die *Seekobold* unter der Flagge von Tiefwasser und offen und ohne Furcht eingelaufen.«

»Dann gibst du eure Identität zu«, beschuldigte ihn Dunkin.

»Wir haben sie nur verborgen, um in eurem Hafen keinen Ärger zu machen«, erwiderte Deudermont leichthin. »Wenn einer der Piraten, die sich jetzt auf Mintarn aufhalten, sich an uns hätte rächen wollen, so hätten wir ihn versenken müssen, und ich bin sicher, daß euer Herrscher von so vielen Wracks unter der Wasseroberfläche seines Hafens nicht begeistert wäre. Ist das nicht genau der Grund, warum er dich auf der Suche nach mir in den Freimantel geschickt hat, und warum er dir befaßt, uns hier mit deiner Prahlgerei zu belästigen?«

Wieder schien Dunkin keine Worte zu finden. »Und wer bist du?« fragte Deudermont den nervösen Mann schließlich.

Dunkin richtete sich wieder auf, als er sich an seine Position erinnerte. »Dunkin Langmast«, sagte er deutlich, »Bote seiner Despotigkeit, des Fürsten Tarnheel Embuirhan vom freien Hafen Mintarn.«

Deudermont dachte über den offensichtlich falschen Namen nach. Der Mann war wahrscheinlich irgendwann auf der Flucht vor anderen Ganoven oder vor dem Gesetz an Mintarns Küste getrieben worden und hatte mit der Zeit seinen Weg in Tarnheels Inselwache gefunden. Dunkin war nicht sonderlich zum Botschafter geeignet, fand Deudermont. Er war nicht besonders geübt in Diplomatie, und er besaß nicht viel Mut. Aber der Kapitän weigerte sich, Tarnheel zu unterschätzen, der seinem Ruf nach ein fähiger Krieger war und über viele Jahre den relativen Frieden auf Mintarn aufrechterhalten hatte. Dunkin war kein achtunggebietender Diplomat, aber Tarnheel war anscheinend aus bestimmten Gründen zu dem Schluß gekommen, daß er geeignet sei, sich mit Deudermont zu treffen. Wahrscheinlich wollte er dem Kapitän damit deutlich machen, daß Deudermont und sein Schiff hier nicht sonderlich angesehen waren.

Diplomatie war ein sonderbares Spiel.

»Die *Seekobold* ist nicht gekommen, um sich mit irgendwelchen Piraten anzulegen«, versicherte Deudermont dem Mann. »Und wir sind auch nicht auf der Suche nach jemandem, der sich auf Mintarn verbergen mag. Wir sind gekommen, um Proviant aufzunehmen und auf der Suche nach Informationen.«

»Über einen Piraten«, schloß Dunkin, der darüber sichtlich nicht erfreut war.

»Über eine Insel«, erwiderte Deudermont.

»Eine Pirateninsel?« hakte Dunkin nach, und wieder klang seine Frage eher nach einer Anklage.

Deudermont nahm die Pfeife aus dem Mund und blickte Dunkin nur an; eine Antwort, die ohne Worte auskam.

»Es heißt, daß es nirgendwo in den Reichen eine größere Ansammlung erfahrener Seeleute gäbe als auf Mintarn«, begann Deudermont schließlich. »Ich suche eine Insel, die offenbar mehr Legende als Wirklichkeit ist. Eine Insel, über die viele Geschichten erzählt werden, die jedoch nur wenige je betreten haben.«

Dunkin gab darauf keine Antwort und schien nicht zu wissen, wovon Deudermont sprach.

»Ich werde ein Geschäft mit dir machen«, schlug der Kapitän vor.

»Was hast du anzubieten?« erwiderte Dunkin rasch.

»Ich und meine Mannschaft werden ruhig und weit draußen im Hafen auf der *Seekobold* bleiben. Dadurch wird der Frieden auf Mintarn nicht gestört werden. Wir haben zwar nicht vor, jemanden auf der Insel zu jagen, nicht einmal bekannte Gesetzlose, aber es mag viele geben, die uns angreifen wollen, weil sie törichterweise glauben, die *Seekobold* sei verwundbar, während sie im Hafen liegt.«

Dunkin mußte unwillkürlich nicken. Er hatte im Freimantel bereits flüstern gehört, daß viele Seeleute nicht erfreut waren, die *Seekobold* zu sehen, und daran dachten, sich gegen sie zusammenzutun.

»Wir werden außerhalb der direkten Anlegestellen bleiben«, wiederholte Deudermont, »und du, Dunkin Langmast, wirst mir die Information besorgen, die ich benötige.« Bevor Dunkin etwas darauf erwidern konnte, warf ihm Deudermont einen Beutel voller Goldstücke zu. »Caerwich«, erklärte der Kapitän. »Ich will eine Karte mit dem Weg nach Caerwich.«

»Caerwich?« wiederholte Dunkin skeptisch.

»Die Insel liegt im Südwesten, so habe ich gehört«, erwiderte Deudermont.

Dunkin warf ihm einen säuerlichen Blick zu und wollte die Goldstücke zurückwerfen, aber Deudermont hob eine Hand, um ihn zurückzuhalten. »Die Fürsten von Tiefwasser werden nicht erfreut sein zu erfahren, daß die Gastfreundschaft von Mintarn nicht für eines ihrer Schiffe galt«, stellte der Kapitän schnell klar. »Wenn ihr kein freier Hafen für die legalen Schiffe von Tiefwasser seid, dann verkündet ihr damit offen, daß ihr nur für gesetzlose Schiffe offen seid. Euer Fürst Tarnheel wird nicht sehr erfreut sein, wenn sich eine solche Ansicht verbreitet.«

Das war so dicht an einer Drohung, wie Deudermont gehen wollte, und er war sehr erleichtert, als Dunkin den Geldbeutel wieder fester packte.

»Ich werde mit dem Tyrannen sprechen«, versicherte der kleine Mann. »Wenn er zustimmt...« Dunkin ließ es dabei bewenden.

Deudermont schob sich die Pfeife wieder in den Mund und nickte Cattibrie zu, die mit entspanntem Bogen, alle Pfeile wieder im Köcher, aus ihrem Versteck kam. Sie zuckte mit keiner Wimper, als sie an Dunkin vorbeikam, und er erwiderte ihren Blick ungerührt.

Seine Selbstsicherheit schwand jedoch einen Augenblick später, als Drizzt aus dem Unterholz glitt. Und wenn der Anblick eines Drowelfen noch nicht ausreichend war, um den Mann völlig nervös zu machen, so war es mit Sicherheit die Gegenwart eines sechshundert Pfund schweren schwarzen Panthers, der kaum fünf Fuß neben Dunkin auf den Boden sprang.

* * *

Schon am nächsten Tag ruderte Dunkin zur *Seekobold* hinaus. Obwohl Deudermont ihm einen freundlichen Empfang bereitete, kam er nur zögernd an Bord, als hätte er Ehrfurcht vor diesem Schiff, das so schnell zur Legende an der Schwertküste geworden war.

Sie begrüßten Dunkin auf dem offenen Deck, vor den Augen der gesamten Mannschaft. Guenhwivar ruhte sich auf der Astralebene aus, aber Robillard und Harkle hatten sich diesmal den anderen angeschlossen

und standen nebeneinander, was Drizzt für eine gute Sache hielt. Vielleicht konnte Robillard, der ein fähiger Zauberer war, Harkles Kräfte unter Kontrolle halten, überlegte der Drow. Und vielleicht würde Harkles ständiges Lächeln ein wenig auf den stets mißmutigen Robillard abfärbten.

»Hast du die Informationen für mich?« Deudermont kam sofort zur Sache. Die *Seekobold* hatte bisher ungestört geankert, aber der Kapitän machte sich keine Illusionen über ihre Sicherheit im Hafen von Mintarn. Der Kapitän wußte, daß nicht weniger als ein Dutzend Schiffe, die zur Zeit hier lagen, nichts als ihr Verderben wünschten, und je eher der Schoner auslaufen konnte, desto besser.

Dunkin deutete auf die Tür zu den Privatgemächern des Kapitäns.

»Hier draußen«, beharrte Deudermont. »Übergib sie mir und mach dich wieder auf den Weg. Ich habe keine Zeit für Verzögerungen, und ich habe keine Geheimnisse vor meiner Mannschaft.«

Dunkin blickte sich um und nickte. Er hatte kein Verlangen, weiter zu diskutieren.

»Die Information?« fragte Deudermont.

Dunkin zuckte zusammen, als sei er überrascht. »Ah, ja«, stotterte er. »Wir haben eine Karte, aber sie ist nicht sehr genau. Und wir können natürlich nicht wissen, ob die Insel, die du suchst, überhaupt mehr ist als eine Legende, und in diesem Fall gäbe es natürlich gar keine korrekte Karte.«

Er bemerkte, daß man auf seinen Humor hier keinen Wert legte, und räusperte sich.

»Du hast mein Gold«, sagte Deudermont nach einer weiteren langen Pause.

»Der Tyrann wünscht eine andere Bezahlung«, erwiderte Dunkin. »Mehr als das Gold.«

Deudermont kniff die Augen ein wenig zusammen. Er steckte sich demonstrativ die Pfeife in den Mund und sog daran.

»Nichts, was sonderlich schwierig wäre«, versicherte Dunkin ihm schnell. »Und mein Fürst bietet mehr als eine einfache Karte. Ihr werdet einen Zauberer oder einen Priester brauchen, um einen Lagerraum zu erschaffen, der groß genug ist, um alle Vorräte unterzubringen, die ihr benötigen werdet.«

»Das wären dann wir«, warf Harkle ein und legte einen Arm um Robillards Schulter, den er jedoch schnell wieder fortnahm, als er den bedrohlichen Blick des mißmutigen Zauberers sah.

»Ah, ja, aber das ist nicht nötig, nein, nicht nötig«, platzte Dunkin heraus. »Denn seine Despotigkeit besitzt eine wunderbare Truhe, die einen magischen Aufbewahrungsraum enthält, und er wird sie euch leihen, zusammen mit der Karte. Und als Gegenleistung will er nur den Beutel Gold und eine weitere Kleinigkeit.«

»Sprich es aus«, verlangte Deudermont, der das Rätselspiel allmählich

leid war.

»Ihn«, sagte Dunkin und deutete auf Drizzt.

Nur Drizzts schnelle Reaktion, als er den Weg mit dem Arm blockierte, hielt Catti-brie davon ab, vorzuspringen und den Mann zu schlagen.

»Ihn?« fragte Deudermont verständnislos.

»Er will nur mit dem Drow reden«, erklärte Dunkin schnell, als er erkannte, daß er sich hier auf gefährlichem Boden befand. Das Wasser um Mintarn war kalt, und der Mann spürte kein Verlangen, die lange Strecke bis zum Ufer schwimmend zurückzulegen.

»Ist er neugierig?« herrschte ihn Catti-brie an und drückte gegen Drizzts blockierenden Arm. »Ich werde dir etwas für deinen dämlichen Tyrannen geben!«

»Nein, nein«, versuchte Dunkin zu erklären. Er hätte die Worte niemals aussprechen können, wäre schon für die Äußerung dieser scheinbar absurd Forderung über Bord geworfen worden, hätte Drizzt nicht eingegriffen.

»Erkläre den Wunsch deines Fürsten«, sagte der Drow.

»Dein Ruf ist ganz bedeutend, mein guter Drow«, stammelte Dunkin. »Viele Piraten, die sich nach Mintarn gerettet haben, sprechen von deinen Taten. Tatsächlich ist er sogar der einzige Grund, daß die *Seekobold* nicht...« Er brach ab und warf Deudermont einen nervösen Blick zu.

»Daß sie nicht im Hafen von Mintarn angegriffen wurde«, beendete Deudermont den Satz für ihn.

»Sie würden es nicht wagen, herauszukommen und dir gegenüberzutreten«, erklärte Dunkin und blickte wieder Drizzt an. »Auch mein Fürst ist ein Krieger von nicht geringem Ruf.«

»Verdammtd«, murmelte Catti-brie, die ahnte, was kommen würde, und auch Drizzt erkannte, worauf diese Ansprache hinauslief.

»Nur ein Wettstreit«, kam Dunkin zum Schluß. »Ein privater Kampf.«

»Aus keinem besseren Grund, als herauszufinden, wer der Bessere ist«, erwiderte Drizzt angewidert.

»Für die Karte«, erinnerte Dunkin ihn. »Und für die Truhe; das ist kein kleiner Lohn.« Nachdem er kurz nachgedacht hatte, fügte er hinzu: »Ihr werdet beides bekommen, ob du gewinnst oder verlierst.«

Drizzt sah Catti-brie an, dann Deudermont, dann den Rest der Mannschaft, die jetzt keinen Versuch mehr machte, so zu tun, als würde sie nicht aufmerksam jedem Wort lauschen.

»Bringen wir es hinter uns«, sagte der Drow.

Catti-brie packte ihn am Arm, und als er sich zu ihr umwandte, bemerkte er, daß sie gegen dieses Unternehmen war.

»Ich kann so etwas nicht von dir verlangen«, sagte auch Deudermont.

Drizzt schaute ihm lächelnd in die Augen. »Vielleicht ist meine eigene Neugier darauf, wer der bessere Kämpfer ist, nicht geringer als die von Tarnheek«, sagte er und blickte zu Catti-brie, die ihn kannte und seine

wirklichen Beweggründe verstand.

»Ist es denn etwas anderes als dein eigener Kampf mit Berkthgar um Aegisfang?« fragte Drizzt einfach nur.

Das mußte Catti-brie zugeben. Vor Ausbruch des Kriegs mit den Drow hatte Berkthgar damit gedroht, die Allianz mit Bruenor zu beenden, wenn der Zwergenkönig ihm nicht Aegisfang übergab – etwas, das Bruenor niemals getan hätte. Catti-brie war nach Siedelstein gegangen und hatte die Debatte beendet, indem sie Berkthgar zu einem Zweikampf herausgefordert und besiegt hatte. Als sie an diese Situation dachte, ließ sie Drizzts Arm los.

»Ich werde sofort zurückkommen«, versprach der Drow und folgte Dunkin in das kleine Boot.

Deudermont, Catti-brie und die Mannschaft sahen ihnen nach, als sie davonruderten, und Catti-brie bemerkte den säuerlichen Ausdruck auf dem Gesicht des Kapitäns, als wäre Deudermont ein wenig enttäuscht – etwas, das die aufmerksame junge Frau vollständig verstand.

»Er will nicht kämpfen«, versicherte sie dem Kapitän.

»Wird er von Neugier getrieben?« fragte Deudermont.

»Von Loyalität«, antwortete Catti-brie. »Und von nichts anderem. Drizzt ist dir und der Mannschaft in Freundschaft verbunden, und wenn ein Wettstreit gegen den Mann für eine einfachere Reise sorgt, dann ist er bereit zu kämpfen. Aber es gibt keine Neugier in Drizzt. Keinen dummen Stolz. Es kümmert ihn nicht, wer der bessere Schwertkämpfer ist.«

Deudermont nickte, und seine Miene hellte sich auf. Die Worte der jungen Frau hatten seinen Glauben an den Freund bestätigt.

Die Minuten wurden zu einer Stunde, dann zu zweien, und die Gespräche auf der *Seekobold* wanderten allmählich von Drizzts Kampf zu ihrer eigenen Situation. Zwei Schiffe, beides Rahsegler, waren aus Mintarn ausgelaufen. Keines von ihnen war auf die offene See hinausgefahren. Statt dessen hatten sie sich direkt außerhalb des Hafens in den Wind gedreht und kreuzten jetzt hin und her, so daß sie ihre Position kaum veränderten.

»Warum werfen sie nicht einfach die Anker aus?« fragte Waillan einen Matrosen, der neben ihm direkt hinter der tödlichen Ballista auf dem Achterdeck stand.

Catti-brie und Deudermont, die sich mittschiffs befanden, hörten die Bemerkung und blickten sich gegenseitig an. Beide kannten den Grund.

Ein drittes Schiff hißte seine unteren Segel und begann, in die ungefähre Richtung der *Seekobold* zu treiben.

»Das gefällt mir nicht«, meinte Catti-brie.

»Vielleicht sind wir hereingelegt worden«, erwiderte Deudermont. »Möglicherweise hat Dunkin unsere Seemannsfreunde dort draußen informiert, daß die *Seekobold* eine Zeitlang ohne ihr dunkelefisches Besatzungsmitglied sein würde.«

»Ich steige in den Ausguck«, sagte Catti-brie. Sie schulterte Taulmaril und kletterte den Hauptmast hinauf.

Robillard und Harkle schienen sich der möglicherweise gefährlichen Situation bewußt zu sein, denn sie kamen an Deck. Sie nickten Deudermont zu und gingen nach achtern, zu Waillan und seiner Ballista-Mannschaft.

Dann warteten alle. Deudermont beobachtete sorgfältig die Bewegungen der drei Schiffe, dann bemerkte er, daß ein vierter von Mintarns langem Kai ablegte. Der Kapitän erkannte, daß sie möglicherweise umzingelt wurden, aber er wußte auch, daß die *Seekobold* innerhalb von wenigen Minuten den Anker einholen und auf hoher See sein konnte, vor allem, wenn Robillards Magie etwas nachhalf. Und gleichzeitig konnte die *Seekobold* mit Ballista und Bogenschützen jeden Geschoßhagel erwideren.

Deudermonts Hauptsorge galt in diesem Augenblick nicht seinem Schiff, sondern Drizzt. Welches Schicksal würde den Drow erwarten, falls sie ihn zurücklassen mußten?

Dieser Gedanke verschwand, wurde aber durch eine neue Furcht ersetzt, als Catti-brie, die das Fernrohr in Händen hatte, ihm zurief, daß Drizzt auf dem Rückweg war. Deudermont und viele andere folgten dem ausgestreckten Arm der Frau und konnten das kleine Ruderboot gerade so steuerbords vor dem dritten Schiff ausmachen, das aus dem Hafen trieb.

»Robillard!« rief Deudermont.

Der Zauberer nickte und fixierte das kleine Boot mit seinem Blick. Er begann sofort einen Zauberspruch, aber noch während die ersten Worte seinen Mund verließen, wurde ein Katapult auf dem dritten Piratenschiff abgefeuert, und rechts neben dem Ruderboot schlug ein Geschoß auf dem Wasser auf, das das Gefährt fast umschlagen ließ.

»Die Segel hoch!« rief Deudermont. »Hievts den Anker!«

Catti-bries Bogen summte, und ein Pfeil nach dem anderen schoß auf die treibende Karavelle zu, obgleich das Schiff noch mehr als dreihundert Meter entfernt war.

Sofort schien der gesamte Hafen zum Leben zu erwachen. Die beiden Schiffe, die weiter draußen lagen, hißten alle Segel und begannen sich zu drehen, um den Wind in den Rücken zu bekommen, das dritte Schiff feuerte eine neue Ladung auf das Ruderboot ab, und die Segel der vierten Karavelle, die tatsächlich Teil der Verschwörung war, entfalteten sich.

Bevor die Wirkung von Robillards Zauber begann, schlug ein dritter Stein direkt hinter dem Ruderboot ein und riß einen Teil seines Hecks mit. Trotzdem wirkte der Zauber auf das kleine Gefährt, eine gelenkte Woge packte es und beschleunigte es plötzlich in Richtung auf die *Seekobold*. Drizzt zog die jetzt nutzlosen Riemen ein, während Dunkin wie wild Wasser schöpfte, doch obwohl sie sich schnell dem Schoner näherten, hätte das beschädigte Ruderboot nicht mehr lange genug schwimmen können, um bis zur *Seekobold* zu gelangen.

Robillard erkannte dies, und als das Gefährt unterging, brach er seinen Zauber ab, damit Drizzt und Dunkin nicht unter der verzauberten Welle ertranken.

Deudermonts Verstand arbeitete fieberhaft und versuchte, die Entfernung und die Zeit zu berechnen, bevor die Piraten sie einholen würden. Er kam zu dem Schluß, daß er die *Seekobold* sofort in Richtung des Hafens lenken mußte, sobald die Segel gehisst waren, denn er würde Drizzt auf keinen Fall zurücklassen, wie groß das Risiko auch sein mochte.

Seine Berechnungen änderten sich schnell, als er sah, wie Drizzt mit Dunkin im Tau eilig auf das Schiff zuschwamm.

Dunkin war von dieser Wendung der Ereignisse sogar noch mehr überrascht als Deudermont. Als das Ruderboot untergegangen war, hatte der erste Instinkt des Mannes ihm geraten, sich von dem Drow zu entfernen. Drizzt trug zwei Krummsäbel und ein Kettenhemd. Dunkin hatte keine behindernde Ausrüstung an und rechnete damit, daß der Drow sich an ihn klammern und sie wahrscheinlich beide ertränken würde. Zu Dunkins Überraschung konnte Drizzt jedoch nicht nur an der Wasseroberfläche bleiben, sondern sogar mit unglaublicher Geschwindigkeit schwimmen.

Das Kettenhemd war geschmeidig. Es war aus besten Materialien und nach Art der Drow von Buster Rüster aus dem Clan Heldenhammer geschmiedet worden, einem der besten Schmiede in den Reichen. Und Drizzt trug verzauberte Bänder um die Fußgelenke, die es ihm erlaubten, unglaublich schnell mit den Füßen zu schlagen. Er holte Dunkin fast sofort ein und schleppte ihn in Richtung der *Seekobold* mit. Der Drow hatte bereits fast ein Viertel der Strecke zurückgelegt, bevor der verwirrte Mann auch nur wieder so weit zu sich gekommen war, daß er selbst zu schwimmen begann.

»Sie kommen schnell näher!« rief Waillan glücklich aus, überzeugt, daß sein Freund es schaffen würde.

»Aber sie haben die Truhe verloren!« bemerkte Robillard und deutete auf das versinkende Ruderboot. Direkt hinter dem Wrack, und noch schneller näherkommend, war das dritte Piratenschiff, dessen Segel jetzt vom Wind voll aufgebläht waren.

»Ich werde sie holen!« rief Harkle Harpell, der unbedingt helfen wollte. Der Zauberer schnippte mit den Fingern und begann einen Zauberspruch. Robillard tat das gleiche, da er erkannte, daß sie etwas tun mußten, um die verfolgende Karavelle zu verlangsamen, wenn Drizzt eine Chance haben sollte, die *Seekobold* zu erreichen.

Robillard brach seinen Zauber jedoch fast sofort wieder ab und musterte Harkle fragend.

Seine Augen weiteten sich beträchtlich, als er einen Fisch sah, der plötzlich vor Harkles Füßen auf dem Deck erschien. »Nein!« schrie er und griff nach dem Harpell, als er erkannte, was für eine Art Zauber sein Kollege gewirkt hatte. »Du kannst keinen außerdimensionalen Zauber auf

einen Gegenstand wirken, der bereits magisch außerdimensional ist!«

Robillards Vermutung war korrekt; Harkle versuchte, die versinkende magische Truhe an Bord zu holen, indem er ein außerdimensionales Tor in dem Gebiet erzeugte, in dem das Ruderboot und die Truhe untergingen. Es war eine gute Idee, oder es wäre eine gewesen, wenn die Truhe, die Tarnheel der *Seekobold* versprochen hatte, nicht eine Truhe der Fülle gewesen wäre, die einen außerdimensionalen Raum enthielt, der mehr Inhalt fassen konnte, als man nach Größe und Gewicht des Behälters erwarten würde. Das Problem war, daß außerdimensionale Zauber und Gegenstände gewöhnlich nicht korrekt aufeinander reagierten. Wenn man zum Beispiel einen Beutel der Fülle in eine Truhe der Fülle legte, so konnte das dazu führen, daß man einen Spalt in das Genüge des Multiversums riß, der alles, was sich in der Nähe befand, auf die Astralebene sog oder, schlimmer noch, in den unbekannten Raum zwischen den Existenzebenen.

»Uhps«, entschuldigte sich Harkle, als er seinen Fehler erkannte, und brach seinen Zauber ab.

Zu spät. Eine riesige Welle schoß direkt dort in die Luft, wo das Boot untergegangen war. Sie brachte die Karavelle zum Schwanken, schwippte heftig gegen Drizzt und Dunkin und trieb die beiden weiter auf die *Seekobold* zu. Das Wasser schäumte und tanzte, begann schließlich zu kreisen und formte einen riesigen Strudel.

»Volle Segel!« rief Deudermont, während Drizzt und Dunkin Leinen zugeworfen wurden. »Los, es geht um unser aller Leben, volle Segel!«

Die Segel öffneten sich, und die Matrosen zurrten sie fest. Sofort begann die *Seekobold* zu schlingern und glitt schnell aus dem Hafen.

Für die verfolgende Karavelle lagen die Dinge nicht so einfach. Das Piratenschiff versuchte zu wenden, aber es befand sich zu dicht bei dem immer größer werdenden Strudel. Es geriet in seinen Rand und wurde heftig seitwärts darauf zugezogen, wobei viele seiner Matrosen in die aufgewühlte See fielen. Das Schiff drehte sich einmal im Kreis, dann noch einmal. Von der *Seekobold* aus konnte man zusehen, wie die Segel kleiner wurden, während das Schiff immer tiefer und tiefer im Strudel versank.

Doch mit Ausnahme des von Grauen gepackten Harkle mußten die Augen der Besatzungsmitglieder der *Seekobold* sich nach vorne richten, zu den beiden feindlichen Schiffen, die dort warteten. Robillard beschwore einen Nebel, da er erkannte, daß Deudermont nicht vorhatte, sich zum Kampf zu stellen, sondern an den Gegnern vorbeischlüpfen und das offene Meer erreichen wollte. Waillans Mannschaft feuerte, ebenso wie die Bogenschützen, nach eigenem Gutdünken, während mehrere Seeleute, darunter auch Deudermont, Drizzt und einen sehr verängstigten Dunkin Langmast an Bord hievten.

»Versiegelt«, sagte Drizzt mit einem schiefen Lächeln zu Deudermont, als er eine verschlossene Rolle hervorzog, die offensichtlich die Karte von Caerwich enthielt.

Deudermont schlug ihm auf die Schulter und machte sich auf den Weg zum Steuerrad. Beide schätzten ihre Situation ab und kamen zu dem übereinstimmenden Schluß, daß die *Seekobold* wenig Mühe haben würde, aus dieser Falle zu ent schlüpfen.

Für jene, die nach vorne blickten, sah die Lage sehr gut aus. Doch Harkle Harpell, der über der Heckreling lehnte, konnte nur mit Grausen nach hinten starren. Er wußte, daß seine unbeabsichtigt herbeigeführte Katastrophe wahrscheinlich Drizzt und den anderen Mann in dem Ruderboot gerettet und möglicherweise auch die Fahrt der *Seekobold* erleichtert hatte, aber der sanfte Harkle konnte den Anblick des Aufruhrs in dem Strudel und die Schreie der ertrinkenden Männer nicht ertragen. Er murmelte immer wieder »oh, oh« vor sich hin und suchte nach einem Zauber, der den armen Männern von der Karavelle helfen konnte.

Aber dann verschwand der Strudel ebenso schnell, wie er entstanden war, und das Wasser wurde so ruhig und glatt wie eine Spiegeloberfläche. Die Karavelle war noch immer da, lag aber so schräg im Wasser, daß ihre Segel fast die Oberfläche berührten.

Harkles stieß einen Seufzer der Erleichterung aus und dankte allen Göttern, die ihn gerade hören mochten. Das Wasser war voller Seeleute, aber sie alle schienen dicht genug am Schiff zu sein, um sich dorthin retten zu können.

Harkle klatschte glücklich in die Hände und rannte vom Achterdeck zu Deudermont und Drizzt, die am Steuer standen. Der Kampf war mittlerweile entbrannt, und die beiden Rahsegler tauschten mit der *Seekobold* Schüsse aus, obgleich keines der Schiffe dicht genug an einem Gegner war, um wirklichen Schaden verursachen zu können.

Deudermont blickte Harkle fragend an.

»Was ist?« fragte der Zauberer nervös.

»Hast du noch ein paar Feuerbälle parat?« fragte Deudermont.

Harkle wurde bleich. So kurz nach dem Grauen des Strudels hatte er nicht das Herz, ein anderes Schiff zu verbrennen. Aber das war es auch nicht, was der schlaue Deudermont im Sinn hatte.

»Schleudere einen zwischen unseren Feinden ins Wasser«, erklärte der Kapitän und blickte zu Drizzt. »Ich fahre in den Nebel und wende dann nach Backbord. So gewinnen wir Zeit und haben es nur mit einem Piratenschiff aus der Nähe zu tun.«

Drizzt nickte. Harkle lebte auf und war nur zu gerne bereit mitzumachen. Er wartete auf Deudermonts Signal und schoß dann einen Feuerball knapp unter die Wasseroberfläche. Ein Blitz zuckte, und dicke Schwaden aus Dampf stiegen auf.

Deudermont steuerte direkt darauf zu, und wie er es geplant hatte, wendeten die Rahsegler, um ihm den Weg abzuschneiden. Kurz bevor das Schiff in den Nebel eintauchte, steuerte Deudermont hart nach Backbord, streifte die Wolke nur und ging auf einen Kurs, der sie um das Piratenschiff,

das am weitesten links war, herumführen würde.

Sie würden dicht an ihrem Gegner vorbeikommen, aber das störte Deudermont wenig, nicht bei der Schnelligkeit der *Seekobold* und Robillards magischen Verteidigungsmitteln.

Diese Überzeugung änderte sich jedoch schnell, als eine Explosion erklang, eine schwere Eisenkugel durch Robillards Verteidigungsschilde sauste und einen guten Teil der Takelage mitriß.

»Sie haben eine Rauchpulverkanone!« brüllte Harkle.

»Eine was?« fragten Drizzt und Deudermont gleichzeitig.

»Eine Arkebuse«, wimmerte Harkle, und seine Hände machten große Kreise in die Luft. »Eine große Arkebuse.«

»Eine was?« wiederholten die beiden.

Harkle konnte nicht einmal ansetzen zu erklären, doch sein schreckerfülltes Gesicht sprach Bände. Rauchpulver war eine seltene und gefährliche Sache, eine üble Erfindung gondischer Priester, die reine Explosionsenergie benutzte, um Geschosse aus Metallröhren abzuschießen und dabei oftmals die Röhren selbst zu zerfetzen. »Eins von zehn«, hieß es bei jenen, die mit Rauchpulver gut vertraut waren, und das bedeutet, daß dem Schützen bei zehn Schußversuchen wahrscheinlich einer ins Gesicht explodieren würde. Harkle kam zu dem Schluß, daß diese Piraten die *Seekobold* wirklich hassen mußten, um einen so gefährlichen Angriff zu riskieren.

Doch selbst wenn diese Eins-von-Zehn-Regel zutraf, würden die neun restlichen Schuß durchaus genügen, um die *Seekobold* aus dem Wasser zu blasen!

Harkle wußte, daß er handeln mußte, denn die anderen, selbst Robillard, blickten einander hilflos an und verstanden nicht, was da plötzlich geschah. Rauchpulver war in den östlichen Gebieten des Reiches gebräuchlicher und war sogar in Cormyr verwendet worden, wie es hieß. Natürlich hatte es Gerüchte gegeben, daß es hin und wieder auch an der Schwertküste aufgetaucht sei, gewöhnlich auf Schiffen. Harkle bedachte seine Möglichkeiten und berechnete die Menge des Rauchpulvers und seine Explosivität, während er im Geiste die Waffen durchging, die er zur Verfügung hatte.

»Ein Metallzylinder!« rief Catti-brie aus dem Krähennest herab, als sie die ziellende Kanone durch den Dampf hindurch erspähte.

»Stehen Säcke in seiner Nähe?« rief Harkle zurück.

»Ich kann nichts erkennen!« rief Catti-brie, denn die Wolke trieb weiter und verbarg das Deck des Piratenschiffs.

Harkle wußte, daß die Zeit knapp wurde. Die Rauchpulverkanone war nicht sehr zielgenau, aber das mußte sie auch nicht sein, denn ein einziger ihrer Schüsse konnte einen Mast fällen, und selbst ein Streifschuß am Rumpf würde wahrscheinlich ein Loch reißen, das groß genug war, um das Schiff zu versenken.

»Ziel darauf!« rief Harkle. »Auf den Zylinder und das Deck in seiner Nähe!«

Catti-brie vertraute Harkle Harpell eigentlich nie, aber seine Anweisung klang diesmal ungewöhnlich sinnvoll. Sie hob Taulmaril und schoß einen Pfeil nach dem anderen ab. Sie hoffte, die Mannschaft an dem Zylinder ausschalten zu können, wenn es ihr nicht gar gelang, die Waffe zu beschädigen. Sie sah Funken sprühen, als einer ihrer verzauberten Pfeile von dem Zylinder abprallte, und dann erklang ein Schmerzensschrei, als sie einen der Schützen traf.

Die *Seekobold* fuhr weiter und näherte sich dem Piratenschiff. Harkle kaute auf den Fingernägeln. Dunkin, der ebenfalls wußte, was Rauchpulverkanonen waren, zupfte an seinen Ohren.

»Wende das Schiff«, verlangte Harkle von Deudermont. »Wir sind zu dicht, viel zu dicht. Sie werden sie wieder abfeuern, direkt in unser Gesicht, und uns damit versenken.«

Deudermont wußte nicht, was er darauf antworten sollte. Er hatte bereits gesehen, daß Robillards Magie nichts gegen die Rauchpulverkanone tun konnte. Und wirklich, als er zu dem Zauberer blickte, sah er, daß Robillard emsig Windstöße erzeugte, um ihre Fahrt zu beschleunigen. Er schien nicht einmal den Versuch unternehmen zu wollen, einen zweiten Schuß aufzuhalten. Doch wenn der Kapitän nach Backbord steuerte, würde das Schiff sich wahrscheinlich noch eine ganze Zeit in Reichweite der Waffe befinden, und wenn er versuchte, nach Steuerbord auszuscheren, würde er möglicherweise überhaupt nicht an dem Schiff vorbei und in den Nebel gelangen, sondern die Karavelle mit dem Bug rammen. Selbst wenn es ihnen gelingen sollte, die Mannschaft dieses Schiffes zu besiegen, so würden die verbleibenden Segler wenig Probleme haben, die *Seekobold* zu überwältigen.

»Nimm den Zauberer und geh zu ihnen hinüber«, sagte Deudermont zu Drizzt. »Und hole die Katze. Wir brauchen dich jetzt, mein Freund!«

Drizzt wollte gerade losreiten, als Harkle ungefähr dort, wo Catti-brie den Zylinder erspäht hatte, das Licht einer Fackel sah. Er schrie: »keine Zeit« und warf sich flach zu Boden.

Von ihrem Ausguck aus sah Catti-brie die Fackel, und in ihrem Licht erblickte sie auch die großen Säcke, nach denen Harkle gefragt hatte. Sie zielte instinktiv auf den Fackelträger, um die Mannschaft an der Kanone zu behindern, riskierte es dann aber doch, auf Harkle zu hören, veränderte die Richtung ihres Schusses ein wenig und ließ den Pfeil auf den Haufen Säcke auf dem Deck des Piratenschiffes fliegen.

Ihr Pfeil sauste noch bevor der Mann seine Fackel an die Kanone halten konnte hinüber, als die *Seekobold* sich genau parallel zu dem anderen Schiff befand.

Es war nur ein kurzer Augenblick, aber dieser Moment genügte, um den Fackelträger durch die Luft zu schleudern, als der funkensprühende Pfeil in

die Säcke mit dem hochexplosiven Rauchpulver einschlug.

Das Piratenschiff stand beinahe senkrecht auf einem Ende. Der Feuerball war gewaltiger als alles, was Harkle oder selbst Robillard jemals gesehen hatten. Die Druckwelle allein warf fast alle Seeleute, die an Deck der *Seekobold* standen, zu Boden, und umherfliegende Trümmer rissen Löcher in die Lateinsegel des Schoners.

»Bei den Göttern«, murmelte Catti-brie von Grauen erfüllt, denn dort, wo der Rahsegler sich befunden hatte, trieben jetzt nur noch verkohltes Holz und Leichen im Wasser.

Auch Drizzt war wie betäubt. Als er die Verwüstung betrachtete, hatte er das Gefühl, einen Vorgeschmack auf das Ende der Welt bekommen zu haben. Er hatte noch nie eine solche Vernichtung gesehen, eine so vollständige Verwüstung – nicht einmal der mächtigste Zauberer konnte so etwas bewirken. Eine große Menge Rauchpulver würde einen Berg oder eine ganze Stadt dem Erdboden gleichmachen können. Rauchpulver konnte die gesamte Welt vernichten.

»Rauchpulver?« sagte er zu Harkle.

»Von gondischen Priestern«, erwiderte der Zauberer.

»Sie sollen alle verdammt sein«, murmelte Drizzt und ging davon.

Später an diesem Tag, während die Mannschaft damit beschäftigt war, die Risse in den Segeln zu flicken, machten Drizzt und Catti-brie eine Pause. Sie lehnten sich gegen die Reling am Bug des Schoners, blickten auf das leere Wasser und dachten an die große Entfernung, die sie noch vor sich hatten.

Schließlich konnte Catti-brie die Spannung nicht mehr ertragen. »Hast du ihn besiegt?« fragte sie.

Drizzt sah sie fragend an, als hätte er sie nicht verstanden.

»Den Tyrannen«, erklärte Catti-brie.

»Ich habe die Karte gebracht«, erwiderte Drizzt, »und die Truhe, auch wenn sie verlorengegangen ist.«

»Ah, aber Dunkin hatte versprochen, daß wir sie bekommen sollten, ganz gleich, ob du siegen oder verlieren würdest«, meinte die junge Frau schlau.

Drizzt blickte sie an. »Der Wettsstreit war nie von Bedeutung«, sagte er. »Nicht für mich.«

»Hast du gewonnen oder verloren?« drängte Catti-brie. Sie war nicht bereit zuzulassen, daß der Drow sich entwand.

»Manchmal ist es besser, einem so wichtigen Anführer und wertvollen Verbündeten zu gestatten, seine Würde und seinen Ruf zu wahren«, erwiderte Drizzt und blickte erst auf die See und dann zum Besanmast, wo ein Matrose nach Unterstützung rief.

»Du hast zugelassen, daß er dich geschlagen hat?« fragte Catti-brie, die von dieser Vorstellung nicht sehr angetan schien.

»Das habe ich nicht gesagt«, erwiderte Drizzt.

»Also hat er dich aus eigener Kraft geschlagen«, schloß die junge Frau.

Drizzt zuckte die Schultern, während er sich auf den Weg zum Besanmast machte, um dem Matrosen zu helfen, wobei er Harkle und Robillard begegnete.

Catti-brie starnte dem Drow nach, während die Zauberer näherkamen.

Die Frau wußte nicht, was sie von Drizzts rätselhaften Antworten halten sollte. Er hatte Tarnheel gewinnen lassen, schloß sie, oder dem Mann zumindest erlaubt, ein Patt zu erreichen. Aus irgendeinem Grund, den die junge Frau nicht verstand, wollte sie den Gedanken nicht zulassen, daß Tarnheel Drizzt wirklich besiegt hatte; sie wollte nicht glauben, daß irgend jemand Drizzt schlagen konnte.

Sowohl Robillard als auch Harkle grinsten breit, als sie die Miene der jungen Frau sahen.

»Drizzt hat ihn besiegt«, sagte Robillard schließlich.

Verwirrt blickte Catti-brie den Zauberer an.

»Das hast du dich doch gefragt«, meinte Robillard.

»Wir haben es uns angesehen«, sagte Harkle. »Natürlich haben wir das getan. Es war ein guter Kampf.« Harkle nahm Kampfposition ein, seine beste Imitation von Drizzt in einem Gefecht, was für Catti-brie natürlich wie eine Parodie aussah. »Er hat links angefangen«, begann Harkle und machte die Bewegung vor, »und ist dann so schnell nach rechts gelaufen, daß Tarnheel es nicht einmal mitbekommen hat.«

»Bis er getroffen wurde«, warf Robillard ein. »Seine Despotigkeit schlug nach vorne. Er griff wohl einen Geist an, nehme ich an.«

Das ergab Sinn für Catti-brie; das Manöver, das sie gerade beschrieben hatten, wurde »Geisterschritt« genannt.

»Er wurde eines Besseren belehrt!« frohlockte Harkle.

»Es soll genügen zu erwähnen, daß seine Despotigkeit sich in nächster Zeit nicht hinsetzen wird«, schloß Robillard die Schilderung, und die beiden Zauberer brachen in ein so herzliches Lachen aus, wie Catti-brie es noch nie bei Robillard gehört hatte.

Die junge Frau trat wieder an die Reling, während die beiden, noch immer lachend, davongingen. Auch Catti-brie lächelte. Sie kannte jetzt die Wahrheit über Drizzts Behauptung, der Kampf sei ihm nicht wichtig gewesen. Sie würde darauf achten, den Drow in den kommenden Tagen damit aufzuziehen. Sie lächelte außerdem, weil Drizzt gewonnen hatte.

Aus irgendeinem Grund war dies sehr wichtig für sie.

Seemannsgarn

Die Reparaturen auf der *Seekobold* dauerten zwei Tage, an denen das Schiff nicht unter vollen Segeln fahren konnte. Selbst so machte der schnelle Schoner jedoch in der starken Brise, die von Norden her wehte, gute Fahrt nach Süden, und seine Segel waren immer gut gefüllt. In etwas mehr als drei Tagen legte er die vierhundert Meilen von Mintarn bis zum südöstlichen Zipfel der großen Mondscheininseln zurück, und Deudermont setzte ihn vor der südlichen Küste der Inseln auf westlichen Kurs, auf die hohe See hinaus.

»Zwei Tage lang werden wir in Sichtweite der Mondscheininseln fahren«, informierte Deudermont die Mannschaft.

»Wollt ihr nicht nach Corwell?« unterbrach ihn Dunkin Langmast, der ständig Fragen zu stellen schien. »Ich glaube, ich würde es schätzen, in Corwell an Land gesetzt zu werden. Eine schöne Stadt, allen Berichten zufolge.« Das hochmütige Benehmen des kleinen Mannes litt etwas darunter, daß er begann an seinem Ohr zu zupfen und diese nervöse Angewohnheit seine Verzagtheit entblößte.

Deudermont ignorierte den lästigen Mann. »Wenn der Wind nicht nachläßt, werden wir morgen vormittag einen Ort namens Drachenkopf passieren«, erklärte er. »Dort werden wir einen großen Hafen durchqueren und bei einem Dorf namens Wyngate anlegen, um den letzten Proviant aufzunehmen. Von dort aus geht es auf die offene See hinaus, für die wir meiner Schätzung nach zwanzig Tage brauchen werden, ohne Wind doppelt so lange.«

Die erfahrene Mannschaft verstand, daß es eine schwierige Reise werden würde, aber die Männer nickten nur zustimmend. Es gab kein Wort des Widerspruchs – mit einer Ausnahme.

»Wyngate?« protestierte Dunkin. »Aber ich werde mindestens einen ganzen Monat brauchen, um von diesem Ort auch nur wegzukommen!«

»Wer hat denn gesagt, daß du von Bord gehst?« fragte ihn Deudermont. »Wir werden dich an einer Stelle an Land bringen, die uns paßt ... nach unserer Rückkehr.«

Das brachte den Mann zum Schweigen oder änderte zumindest seinen Gedankengang, denn bevor Deudermont sich auch nur drei Schritte entfernen konnte, schrie ihn Dunkin an: »Falls ihr zurückkehrt, meinst du!« rief er. »Ihr habt euer ganzes stinkendes Leben an der Schwertküste verbracht. Du kennst die Gerüchte, Deudermont.«

Der Kapitän drehte sich langsam und bedrohlich zu dem Mann um. Beide waren sich des Gemurmels bewußt, das Dunkins Worte ausgelöst hatten, eine Welle des Flüsterns, die über das gesamte Deck des Schoners lief.

Dunkin sah Deudermont nicht direkt an, sondern ließ den Blick über das

Deck schweifen, und sein listiges Lächeln wurde breiter, als er die plötzlich nervös gewordene Mannschaft musterte. »Ah«, machte er mißtrauisch. »Du hast es ihnen nicht gesagt.«

Deudermont zuckte mit keiner Wimper.

»Du würdest sie doch nicht zu einer Insel der Legenden führen, ohne ihnen alles über diese Legende zu erzählen, oder?« fragte Dunkin in listigem Tonfall.

»Dieser Mann liebt Intrigen«, flüsterte Catti-brie Drizzt zu.

»Er liebt Ärger«, gab Drizzt zurück.

Deudermont verbrachte eine lange Zeit damit, Dunkin zu mustern, und die finstere Miene des Kapitäns wischte schrittweise das dumme Grinsen vom Gesicht des kleinen Mannes. Dann blickte Deudermont zu Drizzt – er schaute immer zu Drizzt, wenn er Unterstützung brauchte – und zu Catti-brie, und keiner von ihnen schien sich sonderlich um Dunkins unheilvolle Worte zu kümmern. Gestärkt durch ihre Zuversicht, wandte der Kapitän sich zu Harkle um, der wie üblich abgelenkt wirkte, als hätte er das Gespräch nicht einmal bemerkt. Der Rest der Mannschaft, zumindest die Männer, die nahe am Steuerrad standen, hatten es gehört, und Deudermont bemerkte mehr als eine nervöse Bewegung bei ihnen.

»Uns was erzählen?« fragte Robillard grob. »Was ist das große Geheimnis von Caerwich?«

»Ah, Kapitän Deudermont«, sagte Dunkin mit einem enttäuschten Seufzen.

»Caerwich«, begann Deudermont ruhig, »mag nicht mehr sein als eine Legende. Wenige behaupten von sich, dort gewesen zu sein, denn die Insel liegt weit, weit entfernt von jedem zivilisierten Land.«

»Soviel wissen wir bereits«, meinte Robillard. »Aber wenn es nur eine Legende ist und wir durch leeres Wasser segeln, bis wir zur Umkehr gezwungen sind, dann birgt das keine Gefahr für die *Seekobold*. Was also deutet dieser unbedeutende Wurm an?«

Deudermont schaute Dunkin mit einem harten Blick an und wünschte sich in diesem Augenblick, er hätte den Mann erwürgt. »Einige von denen, die dort gewesen sind«, begann der Kapitän und wählte seine Worte mit Bedacht, »behaupten, sie hätten ungewöhnliche Visionen gehabt.«

»Spuk!« unterbrach ihn Dunkin dramatisch. »Caerwich ist eine Spukinsel«, verkündete er und tanzte auf und ab, um jedem Seemann in seiner Nähe einen wilden Blick zuzuwerfen. »Geisterschiffe und Hexen!«

»Genug«, sagte Drizzt zu dem Mann.

»Halt den Mund«, fügte Catti-brie hinzu.

Dunkin schwieg, aber er erwiderte den Blick der jungen Frau mit überlegener Miene und glaubte, gewonnen zu haben.

»Das sind Gerüchte«, sagte Deudermont laut. »Gerüchte, die ich euch erzählt hätte, sobald wir Wyngate erreicht hätten, aber nicht vorher.« Der Kapitän hielt inne und schaute sich erneut um. Dieses Mal erbat sein Blick

Freundschaft und Loyalität von den Männern, die schon so lange bei ihm waren. »Ich hätte es euch erzählt«, beharrte er, und jeder von ihnen, vielleicht mit Ausnahme von Dunkin, glaubte ihm.

»Diese Fahrt findet nicht im Dienst von Tiefwasser statt, und sie geht auch nicht gegen die Piraten«, fuhr Deudermont fort. »Sie ist für mich, sie ist etwas, das ich wegen des Zwischenfalls in der Hafenstraße tun muß. Vielleicht segelt die *Seekobold* auf Schwierigkeiten zu, vielleicht auf Antworten, aber ich muß gehen, wie auch immer das Ergebnis sein mag. Ich würde keinen von euch zwingen mitzukommen. Ihr habt euch verdingt, um Piraten zu jagen, und in dieser Beziehung seid ihr die beste Mannschaft gewesen, die sich ein Kapitän wünschen kann.«

Wieder kam eine Pause, eine lange, in der der Kapitän nacheinander jedem Mann in die Augen schaute und als letzten Drizzt und Catti-brie.

»Jeder, der nicht mit nach Caerwich fahren will, kann in Wyngate von Bord gehen«, bot Deudermont an. Es war ein außerordentliches Angebot, bei dem jedes Besatzungsmitglied die Augen aufriss. »Ihr werdet für eure Zeit auf der *Seekobold* bezahlt werden und einen zusätzlichen Bonus aus meiner eigenen Kasse erhalten. Wenn wir zurückkehren...«

»Falls ihr zurückkehrt«, warf Dunkin ein, aber Deudermont ignorierte den Unruhestifter einfach.

»Wenn wir zurückkehren«, sagte Deudermont erneut, mit festerer Stimme, »werden wir euch in Wyngate wieder aufnehmen. Es wird niemandes Loyalität in Frage gestellt, und es wird keine Geringschätzung durch jene geben, die mit nach Caerwich gereist sind.«

Robillard schnaubte. »Spukt es nicht auf jeder Insel?« fragte er mit einem Lachen. »Wenn ein Seemann jedes Gerücht glauben würde, würde es überhaupt niemand wagen, an der Schwerküste in See zu stechen. Meeresungetüme vor Tiefwasser! Seeschlangen bei Ruathym! Die Piraten von Nelanther!«

»Das letzte stimmt aber!« warf ein Matrose ein, und alle brachen in herzliches Lachen aus.

»So ist es!« erwiderte Robillard. »Es scheint so, daß einige Gerüchte wahr sein könnten.«

»Und wenn es auf Caerwich wirklich spukt?« fragte ein anderer Matrose.

»Dann werden wir morgens anlegen«, antwortete Wailian, der sich über die Reling des Achterdecks lehnte, »und abends wieder ablegen.«

»Und die Nacht den Geistern überlassen!« beendete noch ein anderer Mann den Gedanken und löste damit ein neuerliches Gelächter aus.

Deudermont war ihnen wirklich dankbar, insbesondere Robillard, von dem er solche Unterstützung niemals erwartet hätte. Als er schließlich einen Appell abhielt, wollte keiner aus der Mannschaft der *Seekobold* in Wyngate von Bord gehen.

Dunkin beobachtete das alles mit schierem Erstaunen. Er versuchte, den Gerüchten über das von Geistern heimgesuchte Caerwich neue Nahrung

zu verleihen, indem er Geschichten von Enthauptungen und ähnlichen Schauermärchen von sich gab, doch er wurde jedesmal zum Schweigen gebracht oder ausgelacht.

Weder Drizzt noch Catti-brie waren über die einhellige Unterstützung für Deudermont überrascht. Sie wußten beide, daß die Mannschaft der *Seekobold* schon lange genug beisammen war, daß die Männer zu echten Freunden geworden waren. Diese beiden Gefährten hatten genügend Erfahrung mit Freundschaft, daß sie Loyalität verstehen konnten.

»Nun, ich habe jedenfalls vor, in Wyngate von Bord zu gehen«, verkündete Dunkin schließlich. »Ich werde niemandem zum verwunschenen Caerwich folgen.«

»Wer hat dir denn eine solche Wahlmöglichkeit angeboten?« fragte ihn Drizzt.

»Kapitän Deudermont hat gerade gesagt...«, begann Dunkin, wandte sich zu Deudermont um und deutete anklagend mit dem Finger auf ihn. Die Worte blieben ihm jedoch im Halse stecken, als Deudermonts säuerlicher Ausdruck ihm verriet, daß dieses Angebot nicht für ihn bestimmt gewesen war.

»Du kannst mich nicht hier festhalten!« protestierte Dunkin. »Ich bin der Botschafter seiner Despotigkeit. Ihr hättest mich bereits in Mintarn gehen lassen müssen.«

»Du wärst im Hafen umgekommen«, erinnerte ihn Drizzt.

»Du wirst in Mintarn freigelassen werden«, versprach Deudermont. Dunkin wußte, was das bedeutete.

»Sobald wir genau wissen, welchen Anteil du an dem versuchten Überfall auf die *Seekobold* hattest«, fuhr Deudermont fort.

»Ich habe nichts getan!« rief Dunkin aus und zupfte an seinem Ohr.

»Es paßt ein wenig zu gut zusammen, daß du dafür gesorgt hast, Drizzt von unserem Schiff zu entfernen, kurz nachdem du mich darüber informiert hattest, daß nur die Anwesenheit des Drow uns vor Angriffen der Piraten beschützt«, sagte Deudermont.

»Ich wurde bei diesem Überfall fast getötet!« brüllte Dunkin protestierend.

»Wenn ich gewußt hätte, daß die Schurken hinter euch her waren, wäre ich niemals in den Hafen hinaus gerudert.«

Deudermont blickte Drizzt an.

»Das stimmt«, gab der Drow zu.

Deudermont überlegte einen Moment, dann nickte er. »Ich befinde dich für unschuldig«, sagte er zu Dunkin, »und stimme zu, dich nach unserer Reise nach Caerwich in Mintarn abzusetzen.«

»Du wirst mich also wieder in Wyngate auflesen«, meinte Dunkin, aber Deudermont schüttelte den Kopf.

»Das ist zu weit«, erwiderte der Kapitän. »Keiner meiner Leute wird in Wyngate von Bord gehen. Und da ich nunmehr nach Mintarn zurückkehren muß, werde ich auf einer nördlicheren Route von Caerwich zurückkommen

und die Mondscheininseln ebenfalls weiter im Norden passieren.«

»Dann laß mich in Wyngate von Bord, und ich werde einen Weg finden, dich in einer nördlichen Stadt der Inseln zu erwarten«, bot Dunkin an.

»In welcher nördlichen Stadt?« fragte ihn Deudermont.

Darauf wußte Dunkin keine Antwort.

»Wenn du gehen willst, kannst du das Schiff in Wyngate verlassen«, bot ihm Deudermont an. »Aber ich kann dir von dort keine Passage zurück nach Mintarn garantieren.« Damit drehte sich Deudermont um und ging in seine Kabine, ohne noch einmal zu dem frustrierten Dunkin zurückzuschauen, der mit hängenden Schultern am Steuerrad stand.

»Mit deinem Wissen über Caerwicch wirst du uns eine große Hilfe sein«, sagte Drizzt zu dem Mann und klopfte ihm auf die Schulter. »Wir werden deine Anwesenheit zu schätzen wissen.«

»Oh, nun komm schon«, fügte Catti-brie hinzu. »Du wirst ein paar Abenteuer erleben und neue Freunde gewinnen. Was willst du mehr?«

Auch Drizzt und Catti-brie drehten sich um und gingen, nachdem sie sich hoffnungsvoll zugelächelt hatten.

»Ich bin hier auch neu«, versicherte Harkle Harpell dem Mann. »Aber ich bin sicher, wir werden Spaß haben.« Lächelnd und dümmlich mit dem Kopf wippend, sprang der sommersprossige Zauberer davon.

Dunkin trat an die Reling und schüttelte den Kopf. Er mußte zugeben, daß er die *Seekobold* mochte. Früh verwaist, war Dunkin schon als Junge zur See gefahren und hatte den Großteil der nächsten zwanzig Jahre als Matrose auf Piratenschiffen verbracht und dabei mit den skrupellosesten Schurken an der Schwertküste zusammengearbeitet. Niemals hatte er ein Schiff gesehen, dessen Mannschaft so kameradschaftlich war, und ihr Entkommen vor dem Piratenüberfall in Mintarn war wirklich aufregend gewesen.

Er war in den letzten Tagen nichts als ein Querulant gewesen, und Deudermont mußte seine Vergangenheit kennen oder zumindest vermuten, daß Dunkin zuzeiten ein Pirat gewesen war. Dennoch behandelte der Kapitän ihn nicht als Gefangenen, und den Worten des Dunkelelfen zufolge wollte er wirklich, daß Dunkin mit nach Caerwicch kam.

Dunkin lehnte sich über die Reling, betrachtete eine Schule flaschenschnäuziger Delphine, die sich in den Kielwellen tummelten, und verlor sich in seinen Gedanken.

* * *

»Du denkst schon wieder an sie«, erklang hinter dem grübelnden Zwerg eine Stimme. Es war die Stimme von Regis, die Stimme eines Freundes.

Bruenor antwortete nicht. Er stand auf einem hochgelegenen Aussichtspunkt am Rand des Zwergentales, vier Meilen südlich von Kelvins

Steinhügel, einem Ort, der als Bruenors Stieg bekannt war. Dies war der Platz, an den der Zwergenkönig sich zum Nachdenken zurückzog. Obgleich diese Säule aus aufgetürmten Steinen nicht sehr hoch über die flache Tundra aufragte – sie war nur knapp fünfzig Fuß hoch –, kam es Bruenor jedesmal, wenn er den schmalen und steilen Weg erklimm, so vor, als steige er bis zu den Sternen hinauf.

Regis schnaufte und japste, während er die letzten zwanzig Fuß hinaufkletterte und sich neben seinen bärtigen Freund stellte. »Ich bin gern nachts hier oben«, sagte der Halbling. »Doch in einem Monat wird es nicht mehr viel Nacht geben!« fuhr er glücklich fort und versuchte, ein Lächeln auf Bruenors Gesicht zu bringen. Seine Bemerkung traf zu. Die Sommertage im Eiwindtal, das weit, weit im Norden lag, waren wirklich sehr lang, während die Sonne im Winter nur wenige Stunden am Himmel stand.

»Es bleibt nicht mehr viel Zeit, um hier oben zu sitzen«, stimmte ihm Bruenor zu. »Zeit, die ich alleine verbringen will.« Während er sprach, drehte er sich zu Regis um, und selbst in der Dunkelheit konnte der Halbling sein finstres Gesicht sehen.

Regis wußte, was diese Miene wirklich zu bedeuten hatte. Bruenor bellte mehr, als er biß.

»Alleine wärst du hier oben nicht glücklich«, konterte der Halbling. »Du würdest an Drizzt und Catti-brie denken und sie so sehr vermissen, wie ich sie vermisste, und dann wärest du am Morgen ein regelrechter knurrender Yeti. Das kann ich nicht zulassen«, sagte der Halbling und drohte mit dem Finger. »Tatsächlich haben mich ein Dutzend Zwerge gebeten, hier hochzusteigen und dich aufzumuntern.«

Bruenor grunzte, fand aber keine passende Antwort darauf. Er wandte sich von Regis ab, hauptsächlich, damit dieser nicht den Hauch eines Lächelns sehen konnte, der um seine Mundwinkel zuckte. In den sechs Jahren, seit Drizzt und Catti-brie fortgegangen waren, war Regis zu Bruenors engstem Freund geworden, obgleich eine gewisse Zwergenpriesterin namens Stumpet Reißklaue fast ständig, und vor allem in letzter Zeit, an Bruenors Seite gewesen war. Kicherndes Geflüster sprach von einem engeren Band, das sich zwischen dem Zwergenkönig und der Frau entwickelte.

Aber es war Regis, der Bruenor am besten kannte, Regis, der hier heraus gekommen war, als Bruenor, wie dieser zugeben mußte, wirklich Gesellschaft brauchte. Seit der Rückkehr ins Eiwindtal hatte der alte Zwerg fast ständig an Drizzt und Catti-brie denken müssen. Die einzigen, die Bruenor davor bewahrt hatten, in tiefe Depressionen zu verfallen, waren die gewaltige Arbeit gewesen, die es kostete, die Zwergenminen wieder zu öffnen, und Regis, der immer da war, der immer lächelte und der Bruenor stets aufs neue versicherte, daß Drizzt und Catti-brie zu ihm zurückkommen würden.

»Was meinst du, wo sie sind?« fragte Regis nach einer langen Zeit des

Schweigens.

Bruenor lächelte und zuckte die Schultern. Er blickte nach Süden und nach Westen, aber nicht zu dem Halbling. »Dort draußen«, war alles, was er erwiederte.

»Dort draußen«, wiederholte Regis. »Drizzt und Catti-brie. Und du vermißt sie, wie ich es auch tue.« Der Halbling trat dichter heran und legte eine Hand auf die muskulöse Schulter des Zwerges. »Und ich weiß, daß du die Katze vermißt«, sagte Regis und riß den Zwerg damit erneut aus seinen düsteren Gedanken.

Bruenor blickte ihn an und konnte sich ein Grinsen nicht verkneifen. Die Erwähnung von Guenhwivar erinnerte Bruenor nicht nur an all die kleinen Kabbeleien, die er mit dem Panther gehabt hatte, sondern auch daran, daß Drizzt und Catti-brie, seine beiden liebsten Freunde, nicht alleine waren und durchaus in der Lage, auf sich aufzupassen.

Der Zwerg und der Halbling standen in dieser Nacht eine lange Weile schweigend da, lauschten dem endlos wehenden Wind, der dem Tal seinen Namen gegeben hatte, und fühlten sich, als stünden sie mitten zwischen den Sternen.

* * *

Die Proviantaufnahme in Wyngate verlief problemlos, und die *Seekobold* stach mit gefüllten Vorratskammern und völlig repariert wieder in See und ließ die Mondscheininseln schnell hinter sich.

Der Wind ließ jedoch stark nach, als sie sich gerade einen Tag von der westlichen Küste der Inseln entfernt hatten. Sie befanden sich auf hoher See, und es war kein Land in Sicht.

Der Schoner konnte nicht in eine vollständige Flaute geraten, nicht mit Robillard an Bord. Doch auch die Kräfte des Zaubers waren begrenzt, und er entschied sich daher für eine stetige leichte Brise, die das Schiff langsam vor sich her trieb.

So vergingen die heißen Tage ereignislos. Die *Seekobold* trieb knarrend und rollend auf den Meereswellen. Drei Tage nachdem sie Wyngate verlassen hatten, ordnete Deudermont strikte Rationierung der Lebensmittel an, nicht nur, um die Vorräte zu schonen, sondern auch, um die Anfälle von Seekrankheit zu verringern. Zumindest machte sich die Mannschaft keine Sorgen um Piraten. Nur wenige andere Schiffe kamen so weit heraus und gewiß keine Fracht- oder Handelsschiffe, nichts, was gewinnbringend genug war, um Seeräuber anzulocken.

Die einzigen Feinde waren die Seekrankheit, der Sonnenbrand und die Langeweile, die durch Tage und Tage aufkam, an denen nichts zu sehen war außer Wasser.

Am fünften Tag hatten sie ein wenig Aufregung. Drizzt, der auf dem

Bugsriet stand, erspähte eine Flosse, die Rückenflosse eines riesigen Hais, der parallel zu dem Schoner schwamm. Der Drow rief zu Waillan hinauf, der zu der Zeit im Krähennest saß.

»Er ist zwanzig Fuß lang!« rief der junge Mann zu ihm zurück, denn von seinem hohen Aussichtspunkt konnte er den Schatten des großen Fisches ausmachen.

Die gesamte Mannschaft kam an Deck, alle riefen aufgeregt durcheinander und griffen zu ihren Harpunen. Jeder Gedanke, den Fisch zu harpunieren, schmolz jedoch zu verständlicher Furcht, als Waillan ihnen mitteilte, daß der Hai nicht alleine war. Die Zählungen variierten – viele der Rückenflossen waren in dem plötzlich aufgewühlten Wasser schwer auszumachen –, aber Waillans Schätzung, die zweifellos die genaueste war, lag bei mehreren hundert Fischen.

Mehrere Hundert! Und viele von ihnen waren fast so groß wie jener, den Drizzt entdeckt hatte. Die aufgeregten Rufe wichen schnell Gebeten.

Die Haischule blieb den ganzen Tag und die folgende Nacht bei der *Seekobold*. Deudermont nahm an, daß die Haie nicht wußten, was sie von dem Schiff halten sollten, und obgleich es niemand aussprach, dachten alle das gleiche und hofften, daß die gefräßigen Fische die *Seekobold* nicht für einen fliehenden Wal hielten.

Am nächsten Morgen waren die Haie verschwunden, ebenso plötzlich und unerklärlich, wie sie aufgetaucht waren. Drizzt verbrachte den größten Teil des Morgens damit, an der Reling des Schiffes entlangzugehen und sogar ein paarmal den Hauptmast hinauf zum Krähennest zu klettern. Die Haie waren fort, einfach fort.

»Sie sind für uns nicht zu begreifen«, meinte Catti-brie spät an diesem Vormittag zu Drizzt, als dieser gerade wieder den Mast herabgestiegen war. »Niemals. Sie haben ihre Gründe für ihr Verhalten, aber wir können sie nicht ergründen.«

Diese einfache Wahrheit traf Drizzt wie eine wichtige Erkenntnis. Es war eine Erinnerung daran, wie unbekannt die Welt um ihn herum wirklich war, selbst für Leute wie Deudermont, die den Großteil ihres Lebens auf See verbracht hatten. Die Wasserwelt und die großen Kreaturen, die sie bevölkerten, bewegten sich in einem Rhythmus, den er niemals völlig würde verstehen können. Diese Erkenntnis, gemeinsam mit dem Umstand, daß der Horizont aus jedem Blickwinkel nichts als flaches Wasser war, erinnerte Drizzt daran, wie klein sie wirklich waren und wie überwältigend die Natur sein konnte.

Trotz all seiner Fähigkeiten, all seiner guten Waffen, trotz seines Kriegerherzens, war der Waldläufer nur ein winziges Wesen, ein bloßer Fleck auf einem blaugrünen Teppich.

Drizzt fand diesen Gedanken gleichzeitig beunruhigend und anheimelnd. Er war ein kleines Etwas, ein unbedeutendes Wesen, eine einzelne Schwalbe im Vergleich zu den Fischen, die die *Seekobold* so mühelos

hinter sich gelassen hatten. Und doch war er Teil eines viel Größeren, ein einzelnes Steinchen in einem Mosaik, das viel größer war, als seine Vorstellungskraft erfassen konnte.

Er legte einen Arm behaglich um Catti-bries Schulter, verband sich mit dem Mosaiksteinchen, das an sein eigenes paßte, und sie schmiegte sich an ihn.

Am nächsten Tag frischte der Wind auf, und zum Jubel der gesamten Besatzung kam der Schoner wieder richtig in Fahrt. Robillards Fröhlichkeit verging ihm jedoch schon bald wieder. Der Zauberer verfügte über Sprüche, die ihm das bevorstehende Wetter verrieten, und er informierte Deudermont, daß der Wind nur der Vorbote eines heftigen Sturms war.

Was konnten sie tun? Es gab keinen Hafen in der Nähe, überhaupt kein Land, und so ordnete Deudermont an, daß alles so gut wie möglich festgezurrt werden sollte.

Was folgte, war eine der schrecklichsten Nächte in Catti-bries Leben. Niemand an Bord des Schoners hatte jemals einen schlimmeren Sturm erlebt. Deudermont und die vierzig Mitglieder der Besatzung drängten sich unter Deck, während die *Seekobold* von dem Sturm herumgewirbelt wurde. Das lange und schlanke Schiff wurde so herumgeworfen, daß es mehrmals beinahe umgeschlagen wäre.

Robillard und Harkle arbeiteten fieberhaft. Die meiste Zeit des Sturmes über war Robillard an Deck, mußte jedoch manchmal nach unten gehen, um Schutz zu suchen, und beobachtete das Deck dann durch ein magisches Auge. Die ganze Zeit über wirkte er Zauber, mit denen er versuchte, die wilden Winde zu beruhigen. Harkle kroch mit Guenhwyvar und einer Handvoll Besatzungsmitglieder auf allen vieren in den untersten Lagerraum, wobei sie Ratten und Kisten voller Proviant ausweichen mußten, um den Rumpf zu inspizieren. Der Harpell wirkte einen Zauber, der für Beleuchtung sorgte, und einen anderen, der Holz zum Wachsen brachte und so Risse versiegeln konnte. Die Matrosen hatten geteerte Seilenden dabei, die sie zwischen leckende Planken hämmerten.

Catti-brie war so übel, daß sie sich kaum bewegen konnte – und das ging vielen anderen ebenso. Das Geschockel wurde so schlimm, daß die Mannschaft sich zeitweise selbst festbinden mußte, um nicht gegen die Wände geschleudert zu werden oder ineinander zu krachen. Den armen Dunkin traf es am schlimmsten. Bei einer besonders heftigen Woge flog der kleine Mann, als er gerade nach einem angebotenen Tauende greifen wollte, kopfüber durch den Raum und prallte so heftig gegen einen Balken, daß er sich die Schulter ausrenkte und ein Handgelenk brach.

In dieser Nacht war an Bord der *Seekobold* nicht an Schlaf zu denken.

Am nächsten Morgen hatte das Schiff schwere Schlagseite nach Backbord, aber es schwamm noch, und der Sturm war vorbeigezogen, ohne ein Leben zu fordern. Die Männer, die dazu in der Lage waren, arbeiteten den ganzen Morgen daran, wenigstens ein einziges Segel zu

hissen.

Etwa gegen Mittag rief Catti-brie vom Krähennest herunter und meldete, daß die Luft im Nordwesten voller Vögel sei. Deudermont stieß einen tiefen Seufzer der Erleichterung aus. Er hatte befürchtet, daß der Sturm sie weit vom Kurs abgetrieben hatte und daß sie nicht in der Lage sein würden, ihn rechtzeitig wiederzufinden, um die Möwenfelsen anzulaufen, die letzten verzeichneten Inseln auf dem Weg nach Caerwich. Wie sich herausstellte, waren sie ein ganzes Stück südlich vom Kurs abgetrieben und mußten hart arbeiten, insbesondere Robillard und Harkle. Die beiden Zauberer hatten bläuliche Ringe unter den Augen, die ihre Erschöpfung von den sowohl körperlichen als auch magischen Mühen anzeigen.

Irgendwie gelang es der *Seekobold*, so weit umzuschwenken, daß sie die Felsen erreichte. Der Ort trug einen passenden Namen. Die Möwenfelsen waren nicht mehr als eine Reihe unfruchbarer Steine, die meisten kleiner als die *Seekobold*, und viele nur groß genug, daß zwei oder drei Männer darauf stehen konnten. Ein paar der Felsen hatten größere Ausmaße, einer war fast eine Meile breit, aber selbst diese großen waren mehr weiß als grau, da sie dick mit Guano bedeckt waren. Als die *Seekobold* sich der Inselgruppe näherte, stiegen Tausende und Abertausende von Seemöwen auf, so daß sie eine regelrechte Wolke bildeten, und schrieen ärgerlich ihren Protest gegen dieses Eindringen in ihre Domäne heraus.

Deudermont fand eine kleine Bucht, in der das Wasser ruhiger war und man in Ruhe die nötigen Reparaturen durchführen konnte. Außerdem konnten die Mannschaftsmitglieder der Reihe nach das Schiff verlassen, und wenn es nur dazu diente, ihre rebellierenden Mägen zu beruhigen.

Später an diesem Tag stand Deudermont mit Drizzt und Catti-brie auf dem höchsten Punkt der Möwenfelsen, der sich vielleicht fünfzig Fuß über dem Meeresspiegel befand. Der Kapitän spähte durch das Fernrohr nach Süden, obgleich er offenkundig nichts zu finden erwartete als flaches Wasser.

Sie hatten fast zwei Wochen gebraucht, um die fünfhundert Meilen vom westlichen Ausläufer der Mondscheininseln bis zu den Möwenfelsen zurückzulegen, fast doppelt soviel Zeit, wie Deudermont erwartet hatte. Dennoch war der Kapitän zuversichtlich, daß die Vorräte ausreichen und sie den Weg nach Caerwich finden würden. Seit die *Seekobold* Wyngate verlassen hatte, war kaum über die Insel gesprochen worden. Zumindest nicht offen, denn Drizzt hatte das nervöse Geflüster vieler Matrosen belauscht, die von Geistern und ähnlichem sprachen.

»Fünfhundert liegen hinter uns und fünfhundert vor uns«, sagte Deudermont mit dem Fernrohr vor Augen, den Blick abwechselnd nach Süden und nach Westen gerichtet. »Nicht allzu weit südlich von hier liegt eine Insel, auf der wir unsere Vorräte aufstocken können.«

»Brauchen wir denn zusätzliche?« fragte Drizzt.

»Nicht, wenn wir gute Fahrt nach Caerwich machen und auch auf der

Rückreise schnell vorankommen«, erwiderte Deudermont.

»Und was glaubst du?« fragte Catti-brie.

»Ich habe genug von den ganzen Verzögerungen, und ich habe genug von dieser Reise«, erwiderte Deudermont.

»Das kommt daher, daß du das fürchtest, was an ihrem Ende wartet«, behauptete Catti-brie grob. »Wer weiß, was wir in Caerwich finden werden, wenn es überhaupt ein Caerwich gibt.«

»Die Insel liegt dort draußen«, beharrte der Kapitän.

»Wir können an dieser anderen Insel auch noch auf der Rückfahrt anlegen«, schlug Drizzt vor. »Wir haben doch gewiß genug Vorräte, um nach Caerwich zu gelangen.«

Deudermont nickte. Also würden sie direkt nach Caerwich fahren, dem Ziel ihrer Reise. Der Kapitän kannte seine Sterne – sie würden seine einzige Hilfe sein, um von den Möwenfelsen nach Caerwich zu gelangen. Er hoffte, die Karte, die Tarnheel zur Verfügung gestellt hatte, war genau.

Er hoffte, daß Caerwich wirklich existierte.

Und doch hoffte auch ein Teil von ihm, daß das nicht der Fall war.

Caerwich

»Wie klein ist diese Insel Caerwich?« fragte Catti-brie Deudermont. Eine weitere Woche der Reise war ohne neue Vorfälle vergangen. Eine weitere Woche der Leere und der Einsamkeit, obwohl der Schoner voll besetzt war und es nur wenige Orte gab, an denen man nicht von anderen gesehen wurde. Das war eine Besonderheit des Lebens auf hoher See, man war niemals körperlich alleine, und doch schien die ganze Welt weit fort zu sein. Catti-brie und Drizzt hatten viele Stunden miteinander verbracht, in denen sie nur dastanden und beobachteten, jeder in seine Gedanken verloren und auf dem himmelblauen Teppich schaukelnd, zusammen und doch so alleine.

»Ein paar Quadratmeilen«, antwortete der Kapitän abwesend, beinahe automatisch.

»Und du glaubst, daß du sie finden kannst?« Eine unverkennbare Schärfe lag in der Stimme der Frau, was ihr einen bösen Blick von Drizzt und Deudermont einbrachte.

»Wir haben die Möwenfelsen gefunden«, erinnerte Drizzt Catti-brie, obwohl auch in seiner Stimme eine Spur dieser Verärgerung zu bemerken war. »Die waren auch nicht viel größer.«

»Pah, die kennt ja jeder«, erwiderte Catti-brie. »Da braucht man nur geraden Kurs nach Westen zu setzen.«

»Wir wissen, wo wir sind und wo wir hin müssen«, beharrte Deudermont. »Wir haben schließlich die Karte und segeln nicht ins Blaue hinein.«

Catti-brie schaute über die Schulter und warf Dunkin einen finsternen Blick zu, der jetzt eifrig damit beschäftigt war, das Achterdeck zu schrubben. Der düstere Ausdruck auf dem Gesicht der Frau genügte, um Deudermont zu verraten, für wie verlässlich sie diese Karte hielt.

»Und die Zauberer haben neue Augen, mit denen sie weit sehen können«, sagte Deudermont. Das stimmte, erkannte Catti-brie, obwohl sie sich fragte, wie verlässlich diese fraglichen »Augen« sein mochten. Harkle und Robillard hatten ein paar Vögel von den Möwenfelsen mitgenommen und behaupteten, sie könnten mit ihnen durch Magie Verbindung aufnehmen. Die Möwen würden ihnen helfen, erklärten die Zauberer, und jeden Tag ließen sie sie fliegen und befahlen den Tieren, ihnen zu berichten, was sie gefunden hatten. Catti-brie hatte nicht viel von dem Vorhaben gehalten, und wirklich waren von den zehn Vögeln, die sie mitgenommen hatten, nur zwei wieder zu der *Seekobold* zurückgekehrt. Catti-brie nahm an, daß die anderen Tiere zu den Möwenfelsen zurückgeflogen waren und wahrscheinlich die ganze Zeit über die albernen Zauberer gelacht hatten.

»Die Karte ist alles, was wir haben, seit wir Mintarn verlassen haben«,

sagte Drizzt leise und versuchte, die Ängste der jungen Frau zu vertreiben und den Ärger, der sich auf ihren schönen, sonnengebräunten Zügen abzeichnete. Er fühlte mit Catti-brie, denn er teilte ihre düsteren Gedanken. Sie alle hatten die Risiken gekannt, und bislang war die Reise nicht schlecht verlaufen – jedenfalls nicht so schlecht, wie es hätte sein können. Sie waren seit mehreren Wochen unterwegs, die meiste Zeit davon auf hoher See, und doch hatten sie noch kein einziges Mannschaftsmitglied verloren, und ihre Vorräte waren zwar zusammengeschmolzen, aber noch ausreichend. Dafür mußte man Guenhyvar und Harkle danken, dachte Drizzt mit einem Lächeln, denn die Katze und der Zauberer hatten schon kurz nach ihrer Abreise aus Wyngate das Schiff von dem Großteil seiner lästigen Ratten befreit.

Aber dennoch, obwohl sein Verstand ihm sagte, daß die Reise gut verlief und sie auf Kurs waren, konnte sich Drizzt nicht des Ärgers erwehren, der ihn immer wieder befiehl. Es hatte etwas mit dem Ozean zu tun, erkannte er, mit der Langeweile und der Einsamkeit. Der Drow liebte das Segeln wirklich, liebte es, über die Wellen zu gleiten, doch zu lange auf hoher See zu sein, zu lange auf die Leere zu starren, zerrte an seinen Nerven.

Catti-brie ging vor sich hin murmelnd davon. Drizzt blickte Deudermont an, und das Lächeln des erfahrenen Kapitäns nahm dem Drow einen Gutteil seiner Besorgnis.

»So etwas habe ich schon früher gesehen«, sagte Deudermont ruhig zu ihm. »Sie wird sich entspannen, sobald wir Caerwic sichten oder uns entscheiden, wieder nach Osten zurückzufahren.«

»Würdest du das tun?« fragte Drizzt. »Würdest du die Worte des Doppelgängers vergessen?«

Darüber dachte Deudermont lange und intensiv nach. »Ich bin hierher gekommen, weil ich glaube, daß es mein Schicksal ist«, antwortete er. »Worin auch immer die Gefahr besteht, die mich verfolgt, ich will mich ihr willentlich und mit offenen Augen stellen. Aber ich werde meine Mannschaft nicht größeren Risiken aussetzen, als notwendig ist. Falls unsere Nahrungsvorräte zu sehr schwinden, um gefahrlos weiterzumachen, werden wir umkehren.«

»Und was ist mit dem Doppelgänger?« fragte Drizzt.

»Meine Feinde haben mich bereits einmal gefunden«, erwiderte Deudermont beiläufig, und nun wirkte er für Drizzt und die Mannschaft wirklich wie ein Fels, wie etwas Festes, an dem man sich in diesem Meer der Einsamkeit festklammern konnte. »Sie werden mich auch wieder finden.«

»Und wir werden sie erwarten«, versicherte ihm Drizzt.

* * *

Wie sich herausstellte, dauerte zumindest das Warten auf Caerwich nicht allzu lange. Weniger als eine Stunde nach diesem Gespräch kam Harkle Harpell aus Deudermonts Privatgemächern gehüpft und klatschte aufgeregzt in die Hände.

Deudermont war als erster bei ihm, dicht gefolgt von einem halben Dutzend neugieriger Matrosen. Drizzt, der sich an seinem Lieblingsort vorne auf dem Bugsriet aufhielt, kam an die Reling zurück, um zu sehen, was die Versammlung zu bedeuten hatte. Er erkannte sofort, um was es ging, und blickte nach oben zu Catti-brie, die angestrengt aus dem Krähennest herabspähte.

»Oh, was mein Reggie für ein feiner Vogel ist!« strahlte Harkle.

»Reggie?« fragten Deudermont und mehrere der Matrosen.

»Namensvetter von Regweld, einem hervorragenden Zauberer! Er hat einen Frosch mit einem Pferd gekreuzt – keine leichte Aufgabe! Pfützenspringer hat er es genannt. Oder war es Flußspringer? Oder vielleicht...«

»Harkle«, sagte Deudermont trocken, und sein Tonfall riß den Zauberer aus seiner abschweifenden Verwirrung.

»Oh, natürlich«, plapperte Harkle. »Ja, ja, wo war ich? Ach ja, ich habe euch von Regweld erzählt. Was für ein feiner Mann. Feiner Mann. Er hat tapfer im Tal der Hüter gefochten, so heißt es. Da gab es einmal...«

»Harkle!« Jetzt lag kein sanfter Tadel mehr in Deudermonts Stimme, sondern nur offener Zorn.

»Was?« fragte der Zauberer unschuldig.

»Die verdammte Möwe«, knurrte Deudermont. »Was hast du herausgefunden?«

»O ja!« erwiderte Harkle und klatschte abermals in die Hände. »Der Vogel, der Vogel. Reggie. Ja, ja, ein feiner Vogel. Der schnellste Flieger aus dem ganzen Haufen.«

»Harkle!« brüllten zwanzig Stimmen im Chor.

»Wir haben eine Insel gefunden«, erklang eine Antwort hinter dem aufgeregten Harpell. Robillard trat auf das Deck und sah etwas gelangweilt aus. »Der Vogel ist heute zurückgekommen und hat von einer Insel geplappert. Sie liegt backbord voraus und ist nicht allzu weit entfernt.«

»Wie groß ist sie?« fragte Deudermont.

Robillard zuckte die Schultern und lachte leise. »Alle Inseln sind groß, wenn man sie mit den Augen einer Möwe sieht«, antwortete er. »Es könnte ein kleiner Felsen sein oder auch ein ganzer Kontinent.«

»Oder auch ein Wal«, redete Harkle dazwischen.

Es war ohne Bedeutung. Wenn der Vogel wirklich hier draußen eine Insel ausgemacht hatte, hier, wo der Karte zufolge Caerwich liegen sollte, dann mußte es auch Caerwich sein!

»Du und Dunkin«, sagte Deudermont zu Robillard und deutete auf das Steuerrad. »Bringt uns dorthin.«

»Und Reggie«, fügte Harkle glücklich hinzu und deutete auf die Möwe, die sich auf der Spitze des Hauptmastes niedergelassen hatte, direkt über Catti-bries Kopf.

Drizzt sah ein Problem entstehen, als er die Position des Vogels, Catti-bries üble Laune und den Umstand bedachte, daß die Frau ihren Bogen bei sich hatte. Glücklicherweise flog die Möwe jedoch auf Harkles Ruf fort, ohne irgendwelche Präsente zurückzulassen.

Ohne den Vogel wäre die *Seekobold* an Caerwich vorbeigesegelt, obwohl sie sich nur eine halbe Meile davon entfernt befand. Die Insel war kreisförmig, ähnelte einem flachen Kegel und maß nur ein paar hundert Meter im Durchmesser. Sie war ständig in einen bläulichen Nebel gehüllt, der aus der Entfernung wie normale Meerestönung aussah.

Als der Schoner mit halben Segeln langsam auf diesen Nebel zufuhr, wurde der Wind kühler, und die Sonne schien irgendwie an Kraft zu verlieren. Deudermont fuhr einmal um die ganze Insel herum, fand aber keine besonders auffällige Stelle und kein Gebiet, das ein einfaches Anlegen versprach.

Als sie wieder an ihrem Ausgangspunkt angekommen waren, übernahm Deudermont das Steuer von Dunkin, richtete die *Seekobold* direkt auf Caerwich und ließ sie langsam in den Nebel eindringen.

»Geisterwind«, bemerkte Dunkin nervös und schauderte in der plötzlichen kühlen Brise. »Ich sage euch, es spukt hier.« Der kleine Mann zupfte heftig an seinem Ohr und wünschte sich plötzlich, er hätte den Schoner in Wyngate verlassen. Auch an Dunkins anderem Ohr wurde gezupft, doch nicht von ihm selbst. Er schaute sich um und fand sich Auge in Auge mit Drizzt Do'Urden. Sie waren etwa von gleicher Größe und besaßen einen ähnlichen Körperbau, auch wenn Drizzts Muskeln besser ausgebildet waren. Doch in diesem Moment kam es dem armen Dunkin so vor, als sei Drizzt viel größer und imposanter als er selbst.

»Geisterwi...« begann Dunkin, aber Drizzt legte ihm nur den Finger auf die Lippen.

Dunkin lehnte sich schwer gegen die Reling und sagte nichts mehr.

Deudermont befahl, die Segel noch mehr zu reffen, und der Schoner trieb nur noch langsam voran. Der Nebel um sie herum wurde dichter, und etwas daran, wie das Schiff reagierte, etwas daran, wie das Wasser unter ihnen floß, warnte den Kapitän, vorsichtig zu sein. Er rief Catti-brie, aber sie konnte ihm nichts sagen, da sie noch mehr von dem undurchsichtigen Nebel eingehüllt war als er selbst.

Deudermont nickte Drizzt zu, der zum Bugsriet eilte, sich dort niederkauerte und Ausschau hielt. Bereits einen Augenblick später entdeckte der Drow etwas und riß die Augen auf.

Knapp fünfzig Meter vor ihnen ragte eine Stange aus dem Wasser.

Drizzt musterte sie einen Augenblick lang fragend, dann erkannte er, um was es sich dabei handelte: die Spitze eines Schiffsmastes.

»Anker werfen!« rief er.

Robillard hatte bereits mit seinem Zauber begonnen, bevor Deudermont auf die Warnung eingehen konnte. Der Zauberer sandte seine Energie direkt vor den Bug der *Seekobold* und erzeugte einen Wellenkamm, der die treibende Bewegung des Schiffes zum Halten brachte. Die Segel der *Seekobold* wurden gerefft, und der Anker fiel mit einem Platschen ins Wasser, das viele Sekunden lang unheilvoll auf dem Deck widerzuhalten schien.

»Wie tief?« fragte Deudermont die Matrosen, die den Anker bedienten. Die Kette wies in bestimmten Abständen Markierungen auf, die es ihnen erlaubten, die Tiefe zu bestimmen, wenn der Anker hinabgelassen wurde.

»Hundert Fuß!«, rief einer von ihnen einen Augenblick später zurück.

Drizzt schloß sich dem Kapitän am Steuerrad an. »Ein Riff, nehme ich an«, sagte der Drow und erklärte, warum er das Schiff hatte stoppen lassen. »Knapp zwei Schiffslängen vor uns liegt ein Wrack im Wasser. Es ist bis auf die Spitze seines Mastes vollständig unter Wasser, steht aber aufrecht. Irgend etwas hat das Schiff sehr schnell sinken lassen.«

»Wahrscheinlich ist ihm der Kiel weggerissen worden«, überlegte Robillard.

»Ich schätze, wir sind ein paar hundert Meter vom Strand entfernt«, sagte Deudermont und spähte angestrengt in den Nebel. Er blickte zum Heck. Die *Seekobold* hatte zwei kleine Ruderboote an Bord, die an den beiden Seiten des Achterdecks festgemacht waren.

»Wir könnten sie noch einmal umkreisen«, meinte Robillard, der sah, woran der Kapitän dachte. »Vielleicht finden wir eine Stelle mit einer guten Strömung.«

»Ich werde mein Schiff nicht aufs Spiel setzen«, erwiderte Deudermont.

»Wir landen mit den Ruderbooten«, bestimmte er. Er blickte zu einer Gruppe von Matrosen. »Laßt eines hinab«, befahl er.

Zwanzig Minuten später glitten Deudermont, Drizzt, Catti-brie, die beiden Zauberer, Waillan Micanty und ein sehr unwilliger und verängstigter Dunkin von der *Seekobold* fort. Das Ruderboot war so schwer beladen, daß sein Rand kaum eine Handbreit über das dunkle Wasser ragte. Deudermont hatte jenen, die auf der *Seekobold* blieben, genaue Anweisungen gegeben. Die Mannschaft sollte sich tausend Meter weit aus dem Nebel zurückziehen und auf ihre Rückkehr warten. Wenn sie bei Einbruch der Nacht nicht zurückgekommen waren, so sollte sich die *Seekobold* von der Insel entfernen und sie am kommenden Mittag noch ein letztes Mal umkreisen.

Danach sollten die Männer, wenn das Ruderboot nicht ausgemacht werden konnte, nach Hause segeln.

Das Boot bewegte sich von der *Seekobold* fort. Dunkin und Waillan saßen an den Riemen, und Catti-brie spähte über den Bug, darauf gefaßt, in jedem Moment ein Riff auszumachen.

Weiter hinten kniete Drizzt neben Deudermont und wartete darauf, diesem den Mast zeigen zu können, den er gesehen hatte.

Drizzt konnte ihn nicht finden.

»Kein Riff«, sagte Catti-brie aus dem Bug. »Eine gute und tiefe Fahrinne, soweit ich es erkennen kann.« Sie blickte nach hinten zu Drizzt und insbesondere zu Deudermont. »Du hättest sie bis an den verdammten Strand bringen können«, sagte sie.

Deudermont blickte den Drow an, der angestrengt in den Nebel spähte und sich fragte, wohin der Mast verschwunden war. Er wollte gerade noch einmal schildern, was er gesehen hatte, als das Ruderboot plötzlich ins Schwanken kam, als sein Rumpf über die Felsen eines scharfkantigen Riffs schrappte.

Sie kamen holpernd zum Halten. Sie hätten festgesessen, aber ein Zauber von Robillard ließ beide Magier, Deudermont und Catti-brie über den knarrenden Planken schweben, während Drizzt, Dunkin und Waillan das leichter gewordene Boot vorsichtig hinüberbrachten.

»Bis an den Strand?« meine Drizzt zu Catti-brie.

»Es war nicht hier!« beharrte die junge Frau. Catti-brie war seit über fünf Jahren Ausguck, und es hieß, sie hätte die besten Augen an der ganzen Schwertküste. Wie hatte sie dann also ein so deutliches Riff übersehen können, fragte sie sich, vor allem, da sie danach Ausschau gehalten hatte?

Ein paar Augenblicke später stieß Harkle, der im Heck des Bootes saß, einen erstaunten Ruf aus, und als die anderen sich umdrehten, sahen sie einen Schiffsmast, der direkt neben dem erschreckten Zauberer aus dem Wasser ragte.

Jetzt hatten die anderen, insbesondere Drizzt, die gleichen Zweifel wie Catti-brie. Sie waren praktisch über den Mast hinweggefahren, warum hatten sie ihn dann nicht gesehen?

Dunkin zupfte heftig an seinem Ohr.

»Es liegt am Nebel«, sagte Deudermont ruhig. »Bringt uns um den Mast herum.« Der Befehl überraschte die anderen. Dunkin schüttelte den Kopf, aber Waillan klopfte ihm auf die Schulter.

»Hart an den Riemen«, befahl Waillan. »Du hast den Kapitän gehört.«

Catti-brie lehnte sich weit über den Rand des Bootes und versuchte neugierig, mehr über das Wrack zu erfahren, aber der Nebel spiegelte sich im Wasser, so daß sie nur in einen grauen Schleier starnte, den sie nicht durchdringen konnte. Schließlich gab Deudermont auf, hier draußen nach Informationen zu suchen, und wies Waillan und Dunkin an, direkt ans Ufer zu rudern.

Zunächst nickte Dunkin eifrig, da er froh war, aus dem Wasser zu kommen. Als ihm jedoch ihr Ziel bewußt wurde, zog er abwechselnd an dem Riemen und an seinem Ohr.

Die Brandung war nicht stark, die Unterströmung hingegen schon, und sie drückte gegen das nur langsam vorankommende Boot. Die Insel kam bald in Sicht, doch dort, knapp außerhalb ihrer Reichweite, schien sie sehr lange zu bleiben.

»Zieht stärker!« befahl Deudermont den Ruderern, obgleich er wußte, daß sie das bereits taten und ebenso begierig wie er waren, die Fahrt hinter sich zu bringen. Schließlich blickte der Kapitän kläglich zu Robillard, und der Zauberer steckte mit einem resignierten Seufzer die Hand in seine tiefen Taschen und suchte nach den Zutaten für einen hilfreichen Zauber.

Catti-brie, die noch immer im Bug saß, spähte intensiv in den Nebel und suchte den weißen Strand nach Zeichen für Bewohner ab. Es nutzte nichts; die Insel war bei dem dicken Nebel dazu einfach zu weit entfernt. Statt dessen blickte die junge Frau nach unten.

Sie sah Kerzen.

Catti-brie verzog verwirrt das Gesicht. Sie blickte hoch, rieb sich die Augen und schaute dann wieder ins Wasser.

Kerzen. Nein, sie hatte sich nicht geirrt. Kerzen ... *unter dem Wasser*.

Neugierig beugte sich die junge Frau tiefer hinab, schaute genauer hin und machte schließlich eine Gestalt aus, die das hellste Licht hielt.

Catti-brie zuckte keuchend zurück. »Die Toten«, sagte sie, doch es kam nicht mehr als ein Wispern aus ihrem Mund. Ihre ruckhaften Bewegungen alleine hatten bereits die Aufmerksamkeit der anderen erregt, und dann sprang sie sogar auf die Beine, als eine aufgedunsene, schwärzliche Hand den Rand des Ruderboots ergriff.

Dunkin, der nur Catti-brie ansah, schrie auf, als sie ihr Schwert zog. Drizzt kam auf die Beine und drängte sich an den beiden Ruderleuten vorbei.

Catti-brie sah, wie die Spitze des Geisterkopfes aus dem Wasser kam. Ein schreckliches, skelettiertes Gesicht erhob sich neben dem Boot.

Khazid'hea fuhr heftig herab, traf nur die Kante des Bootes und drang bis zum Wasserspiegel in die Planken ein.

»Was tust du da?« schrie Dunkin. Drizzt, der jetzt bei Catti-brie war, fragte sich dasselbe. Es war keine Spur von einem Geist zu sehen, nur Catti-bries Schwert, das tief in den Planken des Ruderbootes steckte.

»Bringt uns fort!« rief Catti-brie. »Bringt uns fort!«

Drizzt blickte sie fest an und sah sich dann um. »Kerzen?« fragte er, als er die seltsamen Lichter im Wasser entdeckte.

Das einfache Wort löste Furcht in Deudermont, Robillard, Waillan und Dunkin aus, die alle Seeleute waren und die Geschichten über Meeresgeister kannten, die wartend unter den Wellen lagen und deren aufgedunsene Leiber von Hexenlichtkerzen bewacht wurden.

»Wie hübsch!« sagte ein argloser Harkle, als er über Bord blickte.

»Bringt uns an den Strand!« rief Deudermont, aber Waillan und Dunkin brauchten dazu keine Aufforderung, sondern ruderten bereits mit aller Kraft.

Robillard hatte begonnen zu zaubern. Er beschwore direkt hinter dem kleinen Gefährt eine Welle, und das Ruderboot wurde angehoben und geschwind auf das Ufer zugetrieben. Der Ruck der plötzlichen Welle warf Catti-brie auf die Planken, und Drizzt wäre fast über Bord gegangen.

Harkle, der völlig gebannt zu den Kerzen schaute, hatte nicht soviel

Glück. Als die Welle gegen das Boot prallte, stürzte er ins Wasser.

Das Ruderboot schoß vorwärts und schlitterte auf den Strand hinauf.

Zehn Meter vor dem Strand stand der durchnässte Harkle in der Brandung auf.

Ein Dutzend grotesker aufgedunsener Gestalten standen um ihn herum.

»Oh, hallo...« begann der freundliche Harpell, und dann traten seine Augen vor und fielen ihm fast aus dem Kopf.

»Arrgh!« schrie Harkle, pflügte durch die Unterströmung und rannte auf den Strand zu.

Catti-brie stand schon bereit, hob Taulmaril und legte einen Pfeil ein. Sie zielte kurz und schoß.

Harkle schrie erneut, als der Pfeil direkt an ihm vorbeisauste. Sofort danach hörte er das übelkeiterregende Aufschlagen des Geschosses und das Platschen, als eine der belebten Leichen ins Wasser fiel.

Ein weiterer Pfeil flog an ihm vorbei und erledigte den nächsten Zombie. Harkle mußte sich von hinderlichen Algen losreißen, erreichte schließlich flacheres Wasser und hängte die anderen Ungeheuer schnell ab. Er war gerade aus dem Wasser gekommen und hatte ein paar Fuß feuchten Sandes hinter sich gelassen, als er Flammen hinter sich hochschlagen hörte. Er warf einen Blick über die Schulter und sah eine Feuerwand, die ihn vom Wasser und den Zombies trennte.

Er rannte den Rest des Weges, um sich den anderen sechs bei dem Ruderboot anzuschließen, und schüttelte Robillard so dankbar die Hände, daß er die Konzentration des Zauberers störte.

Die Feuerwand fiel in sich zusammen. Wo eben noch zehn Zombies gestanden hatten, waren jetzt zwanzig, und immer mehr erhoben sich aus dem Wasser und den Algen.

»Gut gemacht«, sagte Robillard trocken.

Catti-brie schoß erneut und riß damit einen weiteren Zombie in Stücke.

Robillard wackelte mit den Fingern einer Hand, und ein grüner Energieball schoß aus jedem Finger und zischte über den Strand. Drei von ihnen trafen in rascher Folge einen Zombie und warfen ihn ins Wasser. Die anderen beiden schossen vorbei, brannten sich in das dahinterstehende Ungeheuer und erledigten es auf gleiche Weise.

»Nicht sehr kreativ«, bemerkte Harkle.

Robillard schnaubte. »Kannst du es besser?«

Harkle schnippte beleidigt mit den Fingern, und der Wettsstreit begann.

Drizzt und die anderen standen beiseite. Sie hielten ihre Waffen bereit, waren aber klug genug, nicht auf ihre Feinde zuzustürmen, solange die magischen Kräfte tobten. Selbst Catti-brie senkte nach ein paar weiteren Schüssen den Bogen und überließ den konkurrierenden Zauberern das Feld.

»Dies hat mir ein Schlangenbeschwörer aus Calimshan beigebracht«, verkündete Harkle. Er warf ein kleines Stück Schnur in die Luft und sang

mit hoher, sich überschlagender Stimme. Eine Algenranke wurde auf seinen Ruf hin lebendig, erhob sich wie eine Schlange und wand sich sofort um den nächstgelegenen Zombie, den sie unter die Wasseroberfläche zerrte.

Harkle grinste breit.

Robillard schnaubte verächtlich. »Nur einen?« fragte er und begann mit einem neuen Zauber. Er wirbelte herum, tanzte auf und ab und warf Metallspäne in die Luft. Dann stoppte er, wirbelte einmal heftig herum und schleuderte seine Hand in Richtung des Strandes. Splitter aus glänzendem, brennendem Metall flogen daraus hervor, beschleunigten von selbst und schlügen wie eine Salve inmitten der Zombies ein. Mehrere von ihnen wurden getroffen, die entzündeten Metallstücke blieben hartnäckig an ihnen kleben und brannten sich unterschiedslos durch Algen, Kleidungsreste, verrottetes Fleisch und Knochen hindurch.

Einen Augenblick später brach eine Handvoll der grausigen Zombies zusammen.

»Oh, eine einfache Beschwörung«, winkte Harkle ab und beantwortete Robillards Zauber, indem er einen kleinen Metallstab hervorzog und auf das Wasser richtete.

Sekunden später zuckte ein Blitz aus dem Stab hervor. Harkle richtete ihn auf das Wasser, und der Blitz fuhr hinein, verbreiterte sich kreisförmig und hüllte viele der Monster ein.

Wie seltsam und sogar lustig der Anblick war! Zombiehaar stand senkrecht von den Köpfen ab, und die sich so steif bewegenden Kreaturen begannen einen merkwürdig hüpfenden Tanz. Sie drehten sich im Kreis, rollten hierhin und dahin, bevor sie schließlich in den Wellen versanken.

Als es vorüber war, hatte sich die Zahl der Zombies halbiert, obwohl noch immer neue hartnäckig überall am Strand auftauchten.

Harkle grinste breit und schnippte erneut mit den Fingern. »Eine einfache Beschwörung«, meinte er.

»In der Tat«, murmelte Robillard.

Catti-brie hatte zu diesem Zeitpunkt ihren Bogen entspannt und lächelte amüsiert, während sie zu ihren Gefährten blickte. Selbst Dunkin, der eben noch völlig verängstigt gewesen war, schien kurz davor zu stehen, beim Anblick der kämpfenden Zauberer laut zu lachen. Deudermont war froh, als er das Paar betrachtete, denn er hatte befürchtet, daß der Anblick so grauenvoller Feinde seine Leute entmutigen und die Suche abbrechen lassen würde.

Robillard war an der Reihe, und er konzentrierte sich auf einen einzelnen Zombie, der das Wasser verlassen hatte und den Strand hinauf torkelte. Dieses Mal verwendete er keine materiellen Zutaten, sondern sang nur leise und bewegte seine Arme auf bestimmte Weise. Ein Feuerstrahl brach aus seinem ausgestreckten Finger, zuckte zu dem unglücklichen Opfer und hüllte dieses in Flammen ein; ein eindrucksvolles Schauspiel, das die

Kreatur in wenigen Augenblicken völlig vernichtete. Robillard konzentrierte sich stark und schwenkte den Feuerstrahl herum, bis er ein zweites Monster traf und dieses ebenfalls verbrannte.

»Der Versengende Strahl«, sagte er, als der Zauber vorüber war. »Ein Überbleibsel aus den Arbeiten des Agannazar.«

Harkle schnaubte. »Agannazar war ein Taschenspieler!« erklärte er, und Robillard funkelte ihn böse an.

Harkle griff in die Tasche und holte mehrere Gegenstände hervor. »Wurfpfeil«, erklärte er und hob das Objekt hoch. »Pulverisierter Rhabarber und der Magen einer Natter.«

»Melf!« rief Robillard glücklich.

»In der Tat, Melf!« bestätigte Harkle. »Das war wirklich ein Zauberer!«

»Ich kenne Melf«, sagte Robillard.

Harkle kam ins Stottern und unterbrach seine Beschwörung. »Wie alt bist du?« fragte er.

»Ich kenne Melfs Arbeit«, stellte Robillard klar.

»Oh«, sagte Harkle und setzte seinen Zauberspruch fort.

Um seine Behauptung zu belegen, griff Robillard in seine eigene Tasche und holte eine Handvoll Perlen hervor, die nach Kiefernharz rochen. Harkle nahm das Aroma wahr, schenkte ihm aber kaum Beachtung, denn er war bereits mitten in den letzten Runen seines eigenen Zaubers.

Der Wurfpfeil zischte aus Harkles Hand und sauste in den Bauch des nächsten Zombies. Sofort begann er damit, Säure auszustoßen und ein immer größer werdendes Loch durch die Kreatur zu bohren. Der Zombie griff vergeblich nach seiner Wunde und beugte sich sogar vor, als wolle er durch sich selbst hindurchschauen.

Dann fiel er um.

»Melf!« verkündete Harkle, verstummte aber, als er zu Robillard blickte und sah, daß winzige Meteore von der Hand des Zauberers fortschossen und wie Mini-Feuerbälle in die Reihen der Zombies einschlugen.

»Besserer Melf«, gab Harkle zu.

»Genug von diesem Unsinn«, warf Kapitän Deudermont ein. »Wir können einfach den Strand hinauflaufen. Ich bezweifle, daß sie uns verfolgen werden.« Aber er hielt inne, als er erkannte, daß keiner der beiden Zauberer ihm viel Beachtung schenkte.

»Wir sind hier nicht auf dem Schiff«, war alles, was der verärgerte Robillard erwiderte. Dann fragte er Harkle: »Gibst du dich geschlagen?«

»Ich habe noch gar nicht richtig angefangen!« erklärte der halsstarrige Harpell.

Beide begannen mit Zaubern, die zu den stärksten ihrer umfangreichen Repertoires gehörten. Robillard zog einen winzigen Eimer und eine Schaufel hervor, während Harkle einen Handschuh aus Schlangenhaut und einen langen, bemalten Fingernagel herauskramte.

Robillard begann, und sein Zauberspruch schuf vor den Füßen der

vordersten Zombies plötzlich und gewaltsam einen Graben. Sand flog wild umher. Die Ungeheuer liefen direkt in die Grube und verschwanden aus der Sicht der Zuschauer. Robillard drehte sich ein wenig, murmelte ein einzelnes Wort, und eine neue Grube bildete sich nicht weit von der ersten entfernt.

»Schacht«, murmelte er Harkle zwischen zwei Zauberworten zu.

»Bigby«, konterte Harkle. »Kennst du Bigby?«

Robillard erbleichte trotz seiner eigenen beeindruckenden Leistung. Natürlich kannte er Bigby! Er war einer der mächtigsten und beeindruckendsten Zauberer aller Zeiten und aller Welten.

Harkles Zauber begann als gigantische, körperlose Hand. Sie war durchsichtig und schwebte in der Nähe von Robillards erster Grube über dem Strand. Robillard musterte die Hand scharf. Drei der Finger waren ausgestreckt und deuteten auf das Loch, aber der Mittelfinger war zurückgekrümmt und unter den Daumen geklemmt.

»Ich habe Bigby verbessert«, prahlte Harkle. Ein Zombie schlurfte zwischen der riesigen Hand und dem Loch entlang.

»Doink!« befahl der Harpell, und der Mittelfinger der Hand schnippte unter dem Daumen hervor, krachte gegen den Kopf des Zombies und schleuderte ihn seitwärts in die Grube.

Harkle grinste Robillard selbstgefällig an. »Bigbys schnippende Finger«, erklärte er. Er konzentrierte seine Gedanken wieder auf die Hand, bewegte sie mit seiner Willenskraft, so daß sie über den Strand hin und her strich, und »doinkte« Zombies, sobald sie in Reichweite kamen.

Robillard wußte nicht, ob er protestierend brüllen oder vor Lachen heulen sollte. Der Harpell war gut, das mußte man ihm lassen. Aber Robillard würde diesen Wettstreit nicht verlieren. Er zog einen Diamanten hervor, einen Edelstein, der ihn über tausend Goldstücke gekostet hatte. »Otiluke«, sagte er trotzig und bezog sich damit auf einen weiteren jener legendären und mächtigen Zauberer, deren Arbeiten die Grundlage für die Studien jedes Magiers bildeten. Jetzt war es an Harkle, bleich zu werden, denn er wußte nur wenig über den legendären Otiluke.

Als Robillard den Diamanten betrachtete und die stetig schwindende Zahl ihrer monströsen Gegner, fragte er sich, ob es wirklich den Preis wert war. Er schnippte mit den Fingern, als ihm eine Idee kam, steckte den Diamanten wieder ein und holte statt dessen eine dünne Scheibe aus Kristall hervor.

»Otiluke«, sagte er noch einmal und verwendete eine Variante des gleichen Zaubers. Er machte die magischen Gesten, und sofort fror am ganzen Strand die Brandung ein und schloß jene Zombies, die das Wasser noch nicht verlassen hatten, in dickes Eis ein.

»Oh, gut gemacht«, gab Harkle zu, als Robillard in die Hände klatschte und mit einer überlegenen Geste sowohl die Zombies als auch Harkle für besiegt erklärte. Der Zauber hatte den Strand von den Feinden gesäubert,

und so war der Kampf anscheinend vorüber.

Aber Harkle konnte nicht zulassen, daß Robillard das letzte Wort behielt, nicht auf diese Weise. Er blickte zu den Zombies, die im Eis zappelten, und sah dann Robillard finster an. Überdeutlich griff er in seine tiefste Tasche und holte eine kleine Keramikflasche heraus. »Super-Heldentum«, erklärte er. »Du hast vielleicht von Tenser gehört?«

Robillard legte einen Finger an die gespitzten Lippen. »O ja«, sagte er einen Augenblick später. »Natürlich, der verrückte Tenser.« Robillards Augen weiteten sich, als ihm klar war, was das bedeutete. Tensers bekanntester Zauber verwandelte angeblich einen Zauberer für eine kurze Dauer in einen Krieger – in einen Berserker-Krieger.

»Nicht den Tenser!« schrie Robillard, sprang Harkle an und hielt ihn am Boden fest, bevor er den Korken aus der Flasche mit Zaubertrank ziehen konnte.

»Helft mir!« bat Robillard, und die anderen waren sofort zur Stelle. Die Schlacht und der Wettstreit waren beendet.

Sie ruhten sich einen Moment aus, dann verkündete Deudermont, daß es an der Zeit war, den Strand zu verlassen.

Drizzt winkte Catti-brie und setzte sich sofort an die Spitze, mehr als bereit loszumarschieren. Die Frau folgte ihm nicht sogleich. Sie war zu sehr damit beschäftigt, den fortgesetzten, nunmehr freundlichen Gedankenaustausch zwischen den Zauberern zu verfolgen. Hauptsächlich beobachtete sie Robillard, der mittlerweile viel zufriedener und lebhafter wirkte. Vielleicht, so dachte sie, hatte Harkle Harpell wirklich einen positiven Einfluß auf den Mann.

»Oh, dieser Grabezauber funktionierte so gut, zusammen mit meiner Bigby-Variante«, hörte sie Harkle sagen. »Du mußt ihn mir unbedingt beibringen. Mein Vetter Bidderdoo ist ein Werwolf und hat die Angewohnheit, alles im Hof zu verbuddeln, Knochen, Zauberstäbe, einfach alles. Der Grabezauber wird mir helfen, die Sachen wiederzufinden...«

Catti-brie schüttelte den Kopf und beeilte sich, Drizzt einzuholen. Sie blieb jedoch abrupt wieder stehen und schaute zu dem Ruderboot. Genauer, sie schaute zu Dunkin Langmast, der in dem gestrandeten Boot saß und den Kopf vor und zurück warf. Catti-brie gab den anderen ein Zeichen, und alle gingen zurück zu dem Mann.

»Ich möchte zum Schiff zurück«, sagte Dunkin ernst. »Einer der Zauberer kann mich dorthin bringen.« Während er sprach, hatte er den Bootsrand so fest gepackt, daß die Knöchel beider Hände aus Blutmangel völlig weiß geworden waren.

»Komm schon«, sagte Drizzt zu ihm.

Dunkin bewegte sich nicht.

»Du hast die Chance erhalten, etwas zu sehen, was nur wenige Menschen erblickt haben«, sagte der Waldläufer. Während er sprach, zog Drizzt die Statuette hervor und ließ sie in den Sand fallen.

»Du weißt mehr über Caerwiche, als irgend jemand sonst auf der *Seekobold*«, fügte Deudermont hinzu. »Dein Wissen wird gebraucht.«

»Ich weiß nur wenig«, erwiderte Dunkin.

»Aber immer noch mehr als jeder andere«, beharrte Deudermont.

»Es gibt eine Belohnung für deine Hilfe«, fuhr Drizzt fort, und Dunkins Augen hellten sich einen Moment lang auf – bis der Drow erklärte, was er mit dem Wort »Belohnung« gemeint hatte.

»Wer weiß, was wir hier für Abenteuer finden werden?« sagte Drizzt begeistert. »Wer weiß, was wir für Geheimnisse enträtseln werden?«

»Abenteuer?« fragte Dunkin ungläubig und blickte zu der Verwüstung auf dem Strand und zu den Zombies, die noch immer festgefroren im Wasser standen. »Belohnung?« fügte er mit einem leisen Lachen hinzu. »Wohl eher eine Bestrafung, obwohl ich euch nichts zuleide getan habe, keinem von euch!«

»Wir sind hier, um ein Geheimnis aufzuklären«, sagte Drizzt, als könnte dieser Umstand die Neugier des Mannes anstacheln. »Zu lernen und zu wachsen. Wir leben, um die Geheimnisse der Welt um uns herum zu entdecken.«

»Wer will das denn wissen?« herrschte Dunkin ihn an und ließ die grandiose Rede des Drow ins Leere laufen. Waillan Micanty, den Drizzts Worte mitgerissen hatten, hatte genug von dem jammernden kleinen Mann. Der junge Seemann trat an das gestrandete Boot heran, riß Dunkins Hände vom Rand los und zog den Mann auf den Sand.

»Ich hätte das mit viel mehr Pfiff machen können«, meinte Robillard.

»Das hätte der Tenser auch gekonnt«, sagte Harkle.

»*Nicht* den Tenser«, beharrte Robillard.

»*Nicht* den Tenser?«

»*Nicht* den Tenser«, wiederholte Robillard in ruhigem, bestimmtem Tonfall. Harkle brummte ein wenig, erwiderte aber nichts.

»Spart eure Magie auf«, sagte Waillan zu den beiden. »Wir werden sie vielleicht noch brauchen.«

Jetzt war Dunkin an der Reihe zu wimmern.

»Wenn dies hier vorbei ist, wirst du eine Geschichte erzählen können, bei der jedem Seemann im Hafen von Mintarn die Augen übergehen«, sagte Drizzt zu dem kleinen Mann.

Das schien Dunkin ein wenig zu beruhigen, bis Catti-brie hinzufügte »falls wir es überleben.«

Drizzt und Deudermont funkelten sie böse an, aber die Frau grinste nur unschuldig und ging fort.

»Ich werde es seiner Despotigkeit erzählen«, drohte Dunkin, aber niemand hörte ihm noch zu.

Drizzt rief Guenhwyrar, und als die Katze auf dem Strand erschien, versammelten sich die sieben Abenteurer um Deudermont. Der Kapitän zeichnete eine grobe Skizze der Insel in den Sand. Er machte ein X hinein,

um ihren Standpunkt zu markieren, und dann ein weiteres, das die Position der *Seekobold* anzeigen.

»Ideen?« fragte er und blickte dabei hauptsächlich Dunkin an.

»Ich habe gehört, wie Leute von der ›Hexe der klagenden Höhle‹ gesprochen haben«, meinte der kleine Mann ein wenig verzagt.

»Es könnte Höhlen an der Küste geben«, meinte Catti-brie. »Oder hier oben.« Sie legte ihren Finger auf Deudermonts grobe Skizze und deutete auf den einzigen Berg, den flachen Kegel, der den Großteil von Caerwich ausmachte.

»Wir sollten im Inneren der Insel suchen, bevor wir wieder auf die See hinausfahren«, überlegte Deudermont, und keiner von ihnen mußte seinem Blick zu den eingefrorenen Zombies folgen, um an die Gefahren erinnert zu werden, die an der Küste von Caerwich lauerten. Und so wanderten sie durch überraschend dichtes Buschwerk und riesige Farne landeinwärts.

Sie hatten kaum den offenen Strand verlassen, als um sie herum allerlei Geräusche zu hören waren – das Singen und Pfeifen exotischer Vögel und kehlige, heulende Rufe, wie keiner von ihnen sie jemals vernommen hatte. Drizzt und Guenhwivar setzten sich an die Spitze und die Flanken und verschwanden dann geräuschlos im Gebüsch.

Dunkin stöhnte auf. Er fand es nicht sehr beruhigend, daß seine Gruppe sich gerade verkleinert hatte. Catti-brie lachte ihm in das finstere Gesicht. Wenn Dunkin nur wüßte, wieviel sicherer sie waren, solange der Drow und seine Katze um sie herumstrichen.

Sie suchten über eine Stunde lang, bevor sie auf halbem Weg den kegelförmigen Berg hinauf auf einer kleinen Lichtung eine Pause einlegten. Drizzt schickte Guenhwivar alleine vor, da ihm klar war, daß die Katze in der Zeit ihrer kurzen Rast mehr an Weg zurücklegen würde, als sie den Rest des Tages über absuchen konnten.

»Wir werden auf der Rückseite des Kegels herabsteigen und dann ganz um die Insel herum nach Süden gehen, bis wir wieder bei unserem Boot angelangt sind«, erklärte Deudermont. »Anschließend klettern wir erneut über den Gipfel und gehen nach Norden.«

»Wir sind vielleicht schon an der Höhle vorbeigekommen, ohne sie zu bemerken«, grummelte Robillard. Das stimmte, wie sie alle wußten, denn das Dickicht war sehr dicht und dunkel, und der Nebel hatte nicht im mindesten nachgelassen.

»Nun, vielleicht könnten unsere beiden Zauberer uns helfen«, sagte Deudermont sarkastisch, »wenn sie nicht so damit beschäftigt gewesen wären, ihre Zauber in einem nutzlosen Wettstreit zu verschwenden.«

»Es mußten Feinde niedergestreckt werden«, protestierte Harkle.

»Ich hätte sie mit meinem Bogen auslöschen können«, sagte Catti-brie.

»Und hättest damit Pfeile verschwendet!« erwiderte Harkle, der glaubte, sie damit in einer logischen Falle erwischt zu haben.

Natürlich wußten alle anderen, daß auf Catti-bries Köcher ein mächtiger

Zauber lag. »Mir gehen die Pfeile nie aus«, meinte sie, und Harkle setzte sich wieder hin.

Drizzt unterbrach sie abrupt, als er aufsprang und angestrengt in den Dschungel starre. Seine Hand fuhr in den Beutel, in dem sich die Statuette aus Onyx befand.

Catti-brie sprang auf und ergriff Taulmaril, und auch die anderen erhoben sich.

»Guenhwyvar?« fragte die Frau.

Drizzt nickte. Irgend etwas war mit dem Panther geschehen, aber er konnte nicht sagen, was es war. Aus einem Impuls heraus zog er die Statue hervor, stellte sie auf den Boden und rief den Panther. Einen Augenblick später erschien der graue Nebel, nahm Gestalt an, und Guenhwyvar strich nervös um den Drow herum.

»Gibt es zwei von den Biestern?« fragte Dunkin.

»Es ist dieselbe Katze«, erklärte Catti-brie. »Jemand hat Guen nach Hause geschickt.«

Drizzt nickte und blickte zu Deudermont. »Jemand, den Guenhwyvar wiederfinden könnte«, sagte er.

Sie brachen sofort auf und folgten Guenhwyvar durch das Dickicht. In kurzer Zeit erreichten sie die südlichen Hänge des Kegels, und hinter einem Vorhang aus dichtem, hängendem Moos fanden sie eine dunkle Öffnung. Drizzt machte Guenhwyvar ein Zeichen, aber der Panther wollte nicht hineingehen.

Drizzt blickte ihn fragend an.

»Ich kehre zum Boot zurück«, meinte Dunkin. Er machte einen Schritt, aber Robillard, der das törichte Verhalten des Mannes leid war, zog einen Zauberstab hervor und richtete ihn direkt zwischen Dunkins Augen. Der Zauberer sagte kein Wort, und es war auch keines nötig.

Dunkin drehte sich wieder zu der Höhle um.

Drizzt hockte sich neben den Panther. Guenhwyvar konnte die Höhle nicht betreten, und der Drow hatte keine Ahnung warum nicht. Er wußte, daß Guenhwyvar keine Angst hatte. Lag vielleicht ein Bann über dem Ort, der es dem Panther unmöglich machte hineinzugehen?

Zufrieden mit dieser Erklärung, zog Drizzt Blaues Licht, und der Krummsäbel strahlte in seiner namensgebenden Farbe. Er bedeutete seinen Freunden zu warten, schlüpfte durch den moosigen Vorhang, wartete einen Augenblick, bis sich seine Augen an das Dunkle gewöhnt hatten, und ging dann hinein.

Das Leuchten von Blaues Licht verlosch. Drizzt sprang zur Seite, in den Schutz eines Felsbrockens. Er bemerkte, daß er sich nicht so schnell bewegt hatte wie erwartet, da seine verzauberten Fußbänder ihm nicht halfen.

»Keine Magie«, überlegte er, und ihm wurde völlig klar, warum Guenhwyvar nicht hereinkommen wollte. Der Drow drehte sich um und

wollte wieder hinausgehen, sah aber, daß seine ungeduldigen Freunde bereits hinter ihm in die Höhle schlüpften. Harkle und Robillard sahen sich neugierig um. Catti-brie blinzelte und griff nach ihrem plötzlich nutzlos gewordenen KatzenaugenAnhänger, der an ihre Stirn gebunden war.

»Ich habe alle meine Zaubersprüche vergessen«, sagte Harkle laut, und seine Stimme hallte von der nackten Wand der großen Höhle wider. Robillard legte ihm die Hand auf den Mund.

»Schsch!« zischte der besonnenere Zauberer. Als er jedoch über das nachdachte, was Harkle gesagt hatte, bekam er seinen eigenen Ausbruch. »Ich auch!« brüllte er und schlug sich dann die Hand vor den eigenen Mund.

»Hier drinnen gibt es keine Magie«, erklärte ihnen Drizzt. »Darum konnte Guenhwivar nicht hereinkommen.«

»Möglicherweise ist es das, was die Katze nach Hause geschickt hat«, fügte Catti-brie hinzu.

Die Diskussion endete abrupt, und alle Köpfe drehten sich zu Waillan um, als das Licht einer provisorischen Fackel erstrahlte.

»Ich werde hier nicht blindlings hineingehen«, erklärte der junge Seemann und hielt die brennenden Zweige hoch, die er zusammengebunden hatte.

Dagegen konnte niemand etwas einwenden. Schon wenige Schritte hinter dem Höhleneingang war fast alles Licht verschwunden, und ihre Sinne sagten ihnen, daß es keine kleine Höhle war. Sie fühlte sich tief und kühl an. Es schien, als sei die stickige Schwüle der Inselluft draußen zurückgeblieben.

Als sie ein wenig weiter gingen, zeigte ihnen das Licht der Fackel, daß ihre Sinne sie nicht getäuscht hatten. Die Höhle war groß und ungefähr von ovaler Form. An ihrer längsten Stelle maß sie etwa hundert Fuß. Sie war sehr uneben, es gab mehrere Ebenen in ihr, und gigantische Stalaktiten hingen von der Decke herab.

Drizzt wollte gerade eine systematische Erforschung vorschlagen, als eine Stimme die Stille durchbrach.

»Wer will mich sehen?« krächzte es aus dem hinteren Teil der Höhle, wo ein Dutzend Fuß oberhalb der Gruppe ein Felssims hervorragte. Alle spähten angestrengt in die Finsternis. Catti-brie packte Taulmaril fester und fragte sich, wie nützlich der Bogen ohne seinen Zauber sein würde.

Dunkin wandte sich dem Eingang zu, und Robillards Zauberstab fuhr hoch, obwohl der Zauberer seinen Blick fest auf den Sims gerichtet hatte. Der kleine Mann zögerte, bis ihm einfiel, daß Robillard keine Macht über ihn hatte, nicht hier drinnen.

»Wer will mich sehen?« erklang erneut die krächzende Frage.

Dunkin schoß durch das Moos nach draußen.

Wie ein Mann blickte die Gruppe zum Ausgang.

»Laßt ihn gehen«, sagte Deudermont. Der Kapitän nahm Waillan die

Fackel ab und ging langsam nach vorne, gefolgt von den anderen fünf. Drizzt, vorsichtig wie immer, glitt zu den Schatten an der Seitenwand der Höhle.

Die Frage erklang ein drittes Mal, wieder in den gleichen Worten, als sei die Hexe nicht an Besuche von Seeleuten gewöhnt. Sie zeigte sich ihnen, als sie zwischen den Felsbrocken hervortrat. Die Hexe war alt – uralt. Sie trug ein zerschlissenes schwarzes Gewand und stützte sich auf einen kurzen polierten Stab. Ihr Mund stand offen – sie schien nach Luft zu schnappen – und ließ einen einzelnen, gelben Zahn sehen. Ihre Augen, die selbst aus der Ferne stumpf wirkten, blinzelten nie.

»Wer will die Bürde des Wissens tragen?« fragte sie. Eine Weile lang richtete sie ihren Kopf in die allgemeine Richtung der fünf Besucher und brach dann in ein krächzendes Lachen aus.

Deudermont hob seine Hand, bedeutete den anderen stehenzubleiben und trat entschlossen vor. »Ich will es«, verkündete er. »Ich bin Deudermont von der *Seekobold*, und ich bin nach Caerwicch gekommen, um...«

»Geh zurück!« kreischte ihn die Hexe so mächtig an, daß der Kapitän einen Schritt zurücktrat, bevor er auch nur wußte, was er tat. Catti-brie bog ihren Bogen ein wenig mehr, hielt ihn aber gesenkt und ohne damit zu drohen.

»Dies ist nicht für dich bestimmt, es ist für keinen Mann bestimmt!« erklärte die Hexe. Alle Augen richteten sich auf Catti-brie.

»Es ist für zwei, und nur für zwei«, fuhr die Hexe fort, und ihre krächzende Stimme sprach in einem Rhythmus, als würde sie ein Heldenepos vortragen. »Für keinen Mann und kein männliches Wesen, dessen Haut vom Licht der Sonne gebräunt wird.«

Bei der offenkundigen Anspielung sackten Drizzts Schultern herab. Einen Augenblick später trat er aus den Schatten und blickte zu Catti-brie, die von der plötzlichen Erkenntnis, daß dies alles doch mit ihm zu tun hatte, ebenso niedergeschlagen war wie der Drow selbst. Deudermont war in Tiefwasser fast getötet worden, und die *Seekobold* und ihre Besatzung schwieben tausend Meilen von ihren Heimatgewässern in Gefahr, und alles seines Vermächtnisses wegen.

Drizzt schob seine Klingen in die Scheiden und ging zu Catti-brie. Gemeinsam schritten sie an dem verwirrten Kapitän vorbei und traten vor das Antlitz der blinden Hexe.

»Sei gegrüßt, Abtrünniger von Daermon N'a'shezbaernon«, sagte die Hexe und sprach damit Drizzts angestammten Familiennamen aus, einen Namen, den außerhalb von Menzoberranzan nur wenige kannten. »Und auch du, Tochter eines Zwerges, die den größten aller Speere geschleudert hat!«

Dieser letzte Satz verwirrte das Paar einen Moment lang, bis sie erkannten, was die Hexe meinte. Sie mußte von dem Stalaktiten sprechen,

den Catti-brie hatte fallen lassen, den großen »Speer«, der durch die Kuppel der Kapelle von Haus Baenre gebrochen war! Dies hier hatte mit ihr zu tun und mit Drizzts Vergangenheit, mit den Feinden, von denen sie angenommen hatten, daß sie sie zurückgelassen hatten.

Die blinde Hexe bedeutete ihnen, näher zu kommen, und sie taten es, traten so beherzt vor, wie sie es vermochten. Sie waren nur noch knapp zehn Fuß von der häßlichen Frau entfernt, als sie anhielten. Sie standen außerdem ein paar Fuß unterhalb von ihr, ein Umstand, der die Hexe – die Dinge wußte, die sie nicht kennen durfte – um so imposanter erscheinen ließ. Die Alte richtete sich so gerade auf, wie sie konnte, gab sich große Mühe, ihre gebeugten Schultern zu heben, und richtete ihre blicklosen Augen in die von Drizzt Do'Urden.

Dann sagte sie ruhig und schnell die Verse auf, die Errtu ihr gegeben hatte:

Kein Pfad des Zufalls, sondern des Bedachts, Schritte auf der Straße von des Vaters Geist. Gesucht wird er, der Lloth verriet, Von ihm, der ihn am meisten haßt.

*Der Fall eines Hauses,
der Fall eines Speers,
Hat das Herz durchbohret wie ein Pfeil.
Und jetzt ein Dorn für Drizzt Do'Urden,
sucht ihn tief im Herzen heim.*

*Er fordert dich, Sohn des Verrats,
Ein goldner Ring, dem du nicht zu widerstehen vermagst!
Greif danach, doch erst wenn die Bestie ist frei
Und nicht mehr im tiefen Abgrund verfault.*

*An Lloth übergeben,
von Lloth gegeben,
Auf daß du den dunkelsten der Wege suchst.
Überreicht einem, der nie vergeben wird,
Und dir bestimmt, denn du wirst versagen!
So such denn den, der dich am meisten haßt.
Den Freund, den du in deiner ersten Heimat fandst.
Dort findest du einen, gefürchtet als Geist,
Gebunden durch Liebe und Kampfesdurst.*

Die blinde Hexe brach abrupt ab, ihre blicklosen Augen halb geschlossen, ihr Körper absolut reglos, als hätte die Verkündung sie viel Kraft gekostet. Dann zog sie sich zwischen die Steine zurück und war verschwunden.

Drizzt nahm sie kaum wahr, sondern stand nur da. Seine Schultern waren plötzlich herabgesackt, alle Kraft war aus ihm gewichen. »An Lloth

übergeben«, murmelte er hilflos, und nur ein einziges weiteres Wort konnte er sagen: »Zaknafein.«

Kierstaads Herz

Als sie die Höhle verließen, fanden sie Guenhwyvar, die ruhig auf dem am Boden ausgestreckten Dunkin saß. Drizzt winkte die Katze von dem Mann herunter, und sie verließen den Ort.

Drizzt nahm den Weg quer über die Insel zu ihrem Ruderboot kaum wahr. Er sagte die gesamte Zeit über nichts, außer um Guenhwyvar auf ihre heimatliche Astralebene zu entlassen, sobald sie erkannten, daß sie am Strand diesmal keinen Widerstand zu überwinden hatten. Das Eis war fort, und mit ihm auch die Zombies. Die anderen respektierten die Stimmung des Drow und schwiegen ebenfalls, da sie die beunruhigende Information verstanden, die ihm die Hexe übermittelt hatte.

Drizzt wiederholte im Geiste die Worte der blinden Seherin immer und immer wieder und versuchte vergebens, sie sich ins Gedächtnis einzubrennen. Jede Silbe konnte einen Hinweis enthalten, erkannte Drizzt, jede Betonung konnte einen Anhaltspunkt bieten, wer seinen Vater gefangenhielt. Aber die Worte waren zu plötzlich, zu unerwartet gekommen.

Sein Vater! Zaknafein! Drizzt stockte förmlich der Atem, als er an die Möglichkeit dachte, die sich plötzlich auf getan hatte. Er erinnerte sich an ihre vielen Übungskämpfe, an die Jahre, die sie damit zugebracht hatten. Er erinnerte sich an die Zeit, als Zaknafein versucht hatte, ihn zu töten, und dafür liebte er seinen Vater um so mehr, denn Zaknafein hatte ihn nur angegriffen, weil er geglaubt hatte, sein geliebter Sohn hätte sich dem dunklen Wesen der Drow ergeben.

Drizzt schüttelte die Erinnerungen ab. Er hatte jetzt keine Zeit für Sentimentalitäten; er mußte sich auf die Aufgabe konzentrieren, die plötzlich vor ihm lag. So groß seine Freude über die Möglichkeit war, daß Zaknafein zu ihm zurückkehren könnte, so groß war auch seine Bestürzung. Ein mächtiges Wesen, entweder eine Oberin Mutter oder vielleicht sogar Lloth selbst, hielt das Geheimnis in Händen, und die Worte der Hexe betrafen Catti-brie ebenso wie Drizzt selbst. Der Waldläufer warf einen Blick zu Catti-brie, die in ähnliche Gedanken versunken schien wie er. Die Hexe hatte behauptet, daß dies alles, der Angriff in Tiefwasser und die Reise zu dieser entlegenen Insel, von einem mächtigen Feind arrangiert worden war, der sich nicht nur an Drizzt, sondern auch an Catti-brie rächen wollte.

Der Dunkelelf wurde langsamer und ließ die anderen ein paar Schritte vorausgehen, als sie das Ruderboot ins Wasser zogen. Er löste seinen Blick und, zumindest für den Augenblick, auch seine Gedanken von Catti-brie und begann wieder damit, die Verse der Hexe im Geiste aufzusagen. Das Beste, was er für Catti-brie und für Zaknafein tun konnte, war, sie sich so gut wie möglich einzuprägen.

Verstandesmäßig war Drizzt dies klar, aber dennoch überwältigte ihn der Gedanke daran, daß Zaknafein noch am Leben sein könnte, so sehr, daß ihm die Reime verschwommen vorkamen, wie ein lange zurückliegender Traum, an den er sich verzweifelt erinnern wollte. Drizzt war überhaupt nicht bei der Sache, als sie das Boot wieder ins Meer schoben. Seine Augen richteten sich nur auf die Riemen, die in das dunkle Wasser tauchten, und er war so in Gedanken versunken, daß er seine Waffe als letzter gezogen hätte, wenn sich eine Horde Zombies gegen sie aus der Tiefe erhoben hätte.

Wie sich herausstellte, kamen sie ohne Zwischenfall zur *Seekobold* zurück, und nachdem Deudermont sich bei Drizzt kurz versichert hatte, daß sie auf der Insel alles erledigt hatten, verschwendete er keine Zeit, sondern setzte Kurs auf die hohe See. Sobald sie aus dem alles einhüllenden Nebel heraus waren, ließ Deudermont alle Segel setzen, und der schnelle Schoner ließ die neblige Insel rasch hinter sich zurück. Erst nachdem Caerwich außer Sicht war, rief Deudermont Drizzt, Catti-brie und die beiden Zauberer in seine Kabine, um über das zu sprechen, was vorgefallen war.

»Wußtest du, was die alte Hexe meinte?« fragte Deudermont Drizzt.

»Zaknafein«, erwiderte der Drow, ohne zu zögern. Er bemerkte, daß Catti-bries Miene sich umwölkte. Die Frau hatte den ganzen Rückweg über angespannt und gedankenverloren gewirkt, aber es kam Drizzt vor, als sei sie jetzt nur noch einfach niedergeschlagen.

»Und welchen Kurs schlagen wir jetzt ein?« fragte Deudermont.

»Nach Hause, und zwar geradewegs!« warf Robillard ein. »Die Vorräte nähern sich dem Ende, und wir haben immer noch ein paar Schäden von dem Sturm, der uns vor den Möwenfelsen erwischt hat.«

»Und danach?« wollte der Kapitän wissen und sah Drizzt fragend an.

Drizzt wurde es warm ums Herz bei dieser Rücksichtnahme, bei dem Umstand, daß Deudermont sich seiner Entscheidung unterwarf. Als der Drow nicht sofort antwortete, fuhr der Kapitän fort.

»Suche jenen, der dich am meisten haßt, hat die Hexe gesagt«, überlegte Deudermont. »Wer könnte das sein?«

»Entrerik«, antwortete Catti-brie. Sie blickte den überraschten Deudermont an. »Artemis Entreri, ein Mörder aus den Südländern.«

»Der gleiche Meuchelmörder, den wir damals den ganzen Weg bis Calimshan gejagt haben?« fragte Deudermont.

»Mit ihm scheinen wir niemals zu einem Ende zu kommen«, erklärte Catti-brie. »Er haßt Drizzt mehr als jeder...«

»Nein«, unterbrach Drizzt sie, schüttelte den Kopf und fuhr sich mit der Hand durch das dichte weiße Haar. »Nicht Entreri.« Der Drow kannte Artemis Entreri recht gut. Tatsächlich haßte der Meuchelmörder ihn oder hatte ihn zumindest einst gehaßt, aber ihr Streit war immer hauptsächlich von blindem Stolz geschürt worden, von Entreris Bedürfnis, sich als der Bessere zu beweisen, und nicht durch irgendeinen greifbaren Grund. Nach

seinem Aufenthalt in Menzoberranzan war Entreri von diesem Bedürfnis geheilt gewesen, zumindest teilweise. Nein, diese Herausforderung hatte einen tieferen Grund als den Meuchelmörder. Es mußte mit Lloth selbst zu tun haben, und es betraf nicht nur Drizzt, sondern auch Catti-brie und den Fall des Stalaktiten auf die Kapelle des Hauses Baenre. Diese Verfolgung, dieser symbolische goldene Ring, basierte auf reinem und äußerstem Haß.

»Wer dann?« fragte Deudermont nach langem Schweigen.

Drizzt konnte keine genaue Antwort geben. »Höchstwahrscheinlich eine Baenre«, erwiderte er. »Ich habe mir viele Feinde gemacht. Es gibt Dutzende in Menzoberranzan, die alles dafür geben würden, mich zu töten.«

»Aber woher weißt du, daß es jemand aus Menzoberranzan ist?« warf Harkle ein. »Versteh mich nicht falsch, aber du hast dir auch auf der Oberfläche viele Feinde gemacht.«

»Entreri«, sagte Catti-brie noch einmal.

Drizzt schüttelte den Kopf. »Die Hexe sagte, ›ein Feind, den du dir in deinem ersten Zuhause gemacht hast‹«, erklärte Drizzt. »Ein Feind aus Menzoberranzan.«

Catti-brie war sich nicht sicher, ob Drizzt die Worte der Hexe genau wiedergegeben hatte, aber die Schlußfolgerung schien unwiderlegbar zu sein.

»Also wo fangen wir an?« fragte Deudermont, der nun die Rolle des Gesprächsleiters übernommen hatte.

»Die Hexe sprach von andersweltlichem Einfluß«, überlegte Robillard. »Sie erwähnte den Abgrund.«

»Lloths Heimat«, fügte Drizzt hinzu.

Robillard nickte. »Also müssen wir uns ein paar Antworten aus dem Abgrund holen«, schlußfolgerte er.

»Sollen wir dorthin segeln?« spottete Deudermont.

Der Zauberer, der in solchen Belangen ein größeres Wissen besaß, lächelte nur und schüttelte den Kopf. »Wir müssen einen Unhold von dort auf unsere Welt bringen«, erklärte er, »und die Informationen von ihm erhalten. Das ist keine allzu schwere oder ungewöhnliche Aufgabe für jene, die in den zauberischen Künsten bewandert sind.«

»So wie du es bist?« fragte ihn Deudermont.

Robillard schüttelte den Kopf und blickte Harkle an.

»Was?« sagte der zerstreute Harkle, als er bemerkte, daß alle ihn ansahen. Er war tief in Gedanken versunken gewesen und hatte ebenfalls versucht, die Verse der blinden Hexe zu rekonstruieren, obwohl er von seinem Standort in der Höhle aus nicht jedes Wort gehört hatte.

»So wie du es bist«, erklärte Robillard, »nämlich bewandert in den zauberischen Künsten.«

»Ich?« quietschte er. »Oh, nein. Das ist im Efeu-Herrenhaus nicht erlaubt, schon seit zwanzig Jahren nicht mehr. Bringt zu viele Probleme. Führt

dazu, daß zu viele Unholde herumlaufen und Harpells auffressen!«

»Wer wird uns dann die Antworten bringen?« fragte Catti-brie.

»In Luskan gibt es Zauberer, die solche Art der Magie praktizieren«, meinte Robillard, »und auch ein paar in Tiefwasser. Keiner von ihnen wird billig werden.«

»Wir haben genug Gold«, sagte Deudermont.

»Das ist das Gold des Schiffes«, warf Drizzt ein. »Es gehört der gesamten Mannschaft der *Seekobold*.«

Deudermont winkte ab. »Bevor Drizzt Do'Urden und Catti-brie an Bord kamen, haben wir niemals so gute Geschäfte und so guten Profit gemacht wie jetzt«, sagte er dem Drow. »Du bist ein Teil der *Seekobold*, ein Mitglied ihrer Mannschaft, und alle werden ihren Anteil spenden, so wie auch du den deinen spenden würdest, um einem anderen zu helfen.«

Gegen dieses Argument konnte Drizzt nichts sagen, und Robillard fügte noch hinzu: »In der Tat.«

»Also Tiefwasser oder Luskan?« fragte Deudermont Robillard. »Segle ich nördlich der Mondscheininseln oder südlich von ihnen?«

»Tiefwasser«, antwortete unerwarteterweise Harkle. »Oh, ich würde einen Priester wählen«, erklärte der Zauberer. »Einen Priester des Guten. Das ist bei Unholden besser als ein Zauberer, weil ein Zauberer vielleicht andere Pflichten hat oder andere Fragen, die er dem Ungeheuer stellen möchte. Es ist nicht gut, sich zu lange mit einem Unhold abzugeben, sage ich.«

Drizzt, Catti-brie und Deudermont blickten den Mann fragend an und versuchten zu verstehen, wovon er sprach.

»Er hat recht«, erklärte der Zauberer der *Seekobold* schnell. »Ein Priester des Guten wird sich auf die eine Aufgabe konzentrieren, und wir können sicher sein, daß ein solcher Mann einen Unhold nur rufen wird, um die Sache des Guten und der Gerechtigkeit zu fördern.« Er blickte Drizzt an, während er das sagte, und der Drow hatte das Gefühl, daß Robillard sich plötzlich fragte, ob es klug war, diese Suche zu unternehmen und auf die Worte der blinden Hexe zu hören. Er schien den Kurs in Frage zu stellen und vielleicht auch, so erkannte Drizzt, das Motiv dafür.

»Die Befreiung Zaknafeins aus den Klauen von Lloth oder einer Oberin Mutter wäre genau eine solche Sache«, beharrte Drizzt, und eine Spur Ärger war in seiner Stimme zu hören.

»Dann ist ein Priester des Guten unsere beste Wahl«, erklärte der Zauberer der *Seekobold* beiläufig, ohne sich zu entschuldigen.

Kierstaad blickte in die schwarzen, toten Augen des Rentiers, das still, so still auf dem Tundraboden lag, umgeben von den farbenfrohen Blumen, die in dem kurzen Sommer des Eiswindtales schnell zur Blüte kamen. Er hatte das Tier sauber mit einem einzigen Wurf seines großen Speeres getötet.

Kierstaad war froh darüber. Er fühlte nur wenig Bedauern beim Anblick des schönen Tiers, denn das Überleben seines Volkes hing vom Erfolg bei

der Jagd ab. Kein einziges Teil dieses stolzen Wildes würde verschwendet werden. Dennoch war der junge Mann froh darüber, daß das Töten, sein erstes Töten, sauber gewesen war. Er blickte in die Augen des toten Tieres – und dankte seinem Geist.

Berkthgar kam von hinten auf den jungen Jäger zu und klopfte ihm auf die Schulter. Kierstaad, der von dem Geschehen und dem Gedanken, daß er jetzt in den Augen seines Stammes nicht mehr als Knabe galt, völlig überwältigt war, bemerkte kaum, daß der riesige Mann mit einem langen Messer in der Hand an ihm vorbeiging.

Berkthgar hockte sich neben das Tier und schob dessen Beine zur Seite. Sein Schnitt war durch lange Übung sauber und perfekt. Einen kurzen Moment später drehte er sich um, stand auf, streckte Kierstaad die blutigen Arme entgegen und hielt ihm das Herz des Tieres hin.

»Iß es und erwirb dadurch die Stärke und Schnelligkeit des Wildes«, versprach der Anführer der Barbaren.

Kierstaad nahm das Herz zögernd an und hob es an die Lippen. Er wußte, daß es ein Teil der Prüfung war, obgleich er nicht geahnt hatte, daß man dies von ihm verlangen würde. Der bedeutsame Unterton in Berkthgars Stimme war unmißverständlich. Ich bin kein Junge mehr, sagte Kierstaad sich. Etwas Wildes stieg bei dem Geruch des Blutes und dem Gedanken, was er tun mußte, in ihm auf.

»Im Herz des Wildes liegt sein Geist«, erklärte ein anderer Mann. »Iß von diesem Geist.«

Kierstaad zögerte nicht länger. Er hob das schwärzlich-rote Herz an die Lippen und biß tief hinein. Er war sich kaum bewußt, was er als nächstes tat, wie er das Herz verzehrte und in dem Geist des getöteten Tieres badete. Um ihn herum brachen Gesänge aus: die Jäger aus Berkthgars Gruppe hießen ihn als Mann willkommen.

Kein Junge mehr.

Mehr wurde nicht von Kierstaad erwartet. Er stand tatenlos an der Seite, während die älteren Jäger das Rentier säuberten und ausnahmen. Dies war wirklich der bessere Weg für ihn und sein Volk – frei zu leben, ohne die Zwänge des Wohlstandes und der Verbindung mit anderen. Zumindest in diesem Punkt wußte Kierstaad, daß Berkthgar recht hatte. Und doch hegte der junge Mann auch weiterhin keinen Groll gegen die Zwerge oder die Leute von Zehn-Städte, und er hatte nicht vor, durch irgendwelche Lügen seinen Respekt vor Wulfgar herabsetzen zu lassen, der so viel Gutes für die Stämme des Eiswindtales getan hatte.

Kierstaad sah bei dem Ausweiden des Rentiers zu, das so vollständig und perfekt vor sich ging. Keine Verschwendung und keine Respektlosigkeit dem stolzen Tier gegenüber. Er sah seine eigenen blutigen Hände und Arme an und spürte Blut an seinem Kinn hinabrinnen und auf den schwammigen Boden tropfen. Dies war sein Leben, seine Bestimmung. Und doch, was würde es bedeuten? Erneut Krieg mit Zehn-

Städte, wie es in der Vergangenheit so häufig gewesen war? Und was war mit den Beziehungen zu den Zwergen, die zu ihren Minen südlich von Kelvins Steinhügel zurückgekehrt waren?

Kierstaad hatte die letzten Wochen hindurch Berkthgar beobachtet. Er hatte gehört, wie Berkthgar mit Revjak gestritten hatte, Kierstaads Vater und dem anerkannten Anführer des Elchstammes, der zur Zeit der einzige verbliebene Stamm in der Tundra des Eiswindtales war. Berkthgar würde sich vom Stamm trennen, dachte Kierstaad, als er den gigantischen Mann beobachtete. Berkthgar würde die anderen jungen Krieger mit sich nehmen und den Stamm des Bären neu gründen oder einen anderen der Stämme der Vorväter. Und dann würde die Stammesrivalität aufs neue beginnen, die so lange das Leben der Barbaren im Eiswindtal bestimmt hatte. Sie würden miteinander um Nahrung kämpfen oder um guten Weidegrund, während sie über die Tundra zogen.

Das war nur eine der Möglichkeiten, sagte sich Kierstaad und versuchte, die verstörenden Gedanken abzuschütteln. Berkthgar wollte der absolute Anführer sein, er wollte Wulfgars Legende nacheifern und schließlich überflügeln. Das konnte er nicht tun, wenn er die verbliebenen Barbaren aufsplitterte, die in Wahrheit gar nicht zahlreich genug waren, um mehrere einzelne Stämme von Bedeutung zu bilden.

Wulfgar hatte die Stämme geeint.

Es gab noch andere Möglichkeiten, aber als Kierstaad darüber nachdachte, gefiel ihm keine so recht.

Berkthgar blickte von dem toten Wild auf, grinste breit und akzeptierte Kierstaad vollständig, ohne jeglichen Hintergedanken. Und doch war Kierstaad der Sohn von Revjak, und es kam ihm jetzt in den Sinn, daß Berkthgar und sein Vater auf einem schwierigen Weg wandelten. Der Anführer eines Barbarenstammes konnte herausgefördert werden.

Dieser Gedanke verfestigte sich noch, als der erfolgreiche Jagdtrupp sich den Zelten aus Rentierleder näherte, die das Lager des Stammes bildeten, nur um von Bruenor Heldenhammer und einer Zwerigin aufgehalten zu werden, der Priesterin Stumpet Reißklaue.

»Ihr gehört nicht hierher!« knurrte Berkthgar sofort den Zwergenführer an.

»Ich wünsche dir ebenfalls einen schönen Tag«, fauchte Stumpet, die noch nie abgewartet hatte, daß andere für sie sprachen. »Du hast also wirklich das Tal der Hüter vergessen, wie man sich erzählt?«

»Ich spreche nicht mit Frauen über wichtige Angelegenheiten«, sagte Berkthgar ruhig.

Bruenor streckte schnell den Arm aus, um die aufgebrachte Stumpet zurückzuhalten. »Und ich spreche nicht mit dir«, erwiderte Bruenor. »Ich und meine Priesterin sind gekommen, um Revjak zu sehen, den Anführer des Elchstammes.«

Berkthgars Nüstern bebten. Einen Augenblick lang erwarteten Kierstaad und die anderen, daß er sich auf Bruenor stürzen würde, und der Zwerg,

der sich dagegen wappnete und seine vielfach eingekerbt Axt in die Handfläche seiner freien Hand gleiten ließ, erwartete es anscheinend ebenfalls.

Aber Berkthgar, der kein Narr war, beruhigte sich wieder. »Auch ich führe die Jäger des Eiswindtales an«, sagte er. »Sag, was du willst, und dann verschwinde!«

Bruenor lachte leise, ging an dem stolzen Barbaren vorbei und bewegte sich auf das Lager zu. Berkthgar heulte auf, sprang vor und landete direkt auf Bruenors Weg.

»Du warst in Siedelstein der Anführer«, sagte der rotbärtige Zwerg mit fester Stimme, »und vielleicht wirst du das auch hier wieder sein. Andererseits aber vielleicht auch nicht. Revjak war König, als wir das Tal verlassen haben, und Revjak ist noch immer König, nach allem, was ich gehört habe.« Bruenors prüfende graue Augen ließen nicht von Berkthgar ab, während er erneut an dem riesigen Mann vorbeischritt.

Stumpet reckte ihre Nase in die Luft und sah den großen Barbaren nicht einmal an.

Für Kierstaad, der Bruenor und seinen wilden Clan mochte, war es ein schmerzliches Treffen.

* * *

Es blies kaum Wind, und das Knarren der Balken der *Seekobold* war der einzige Laut, der zu hören war. Der Mond stand voll und bleich über ihnen am wolkenlosen Himmel.

Catti-brie saß auf der erhöhten Plattform der Ballista, dicht über eine Kerze gebeugt, und schrieb etwas auf ein Stück Pergament. Drizzt lehnte an der Reling, sein Pergament war zusammengerollt und steckte in einer Tasche seines Mantels. Auf Deudermonts klugen Vorschlag hin sollten alle sechs, die in der Höhle der blinden Hexe gewesen waren, das Gedicht so niederschreiben, wie sie es in Erinnerung hatten. Fünf von ihnen konnten schreiben, was einen erstaunlich hohen Prozentsatz bildete. Waillan, der dies nicht konnte, sollte seine Version sowohl Harkle als auch Robillard diktieren, die seine Worte separat aufschreiben sollten – hoffentlich ohne ihre eigene Interpretation damit zu vermischen.

Drizzt hatte nicht lange gebraucht, um die Verse zu notieren, zumindest jene Teile, an die er sich am deutlichsten erinnerte, jene Teile, die er für die von entscheidender Bedeutung hielt. Er verstand, daß jedes einzelne Wort einen notwendigen Hinweis bilden konnte, aber er war einfach zu erregt, zu überwältigt, um jedem winzigen Detail Aufmerksamkeit zu schenken. In der zweiten Zeile des Gedichtes hatte die Hexe von Drizzts Vater gesprochen, und mehrmals hatte sie später Zaknafeins Überleben angedeutet. Das war alles, an was Drizzt denken konnte.

Catti-brie war fleißiger, ihre Aufzeichnung der Verse weitaus vollständiger. Aber auch sie war überrascht und überwältigt gewesen und konnte sich nicht sicher sein, wie genau ihre Version sein mochte.

»Ich hätte ihn gern einmal in eine Nacht wie diese hinausgeführt«, sagte Drizzt, und seine Stimme zerriß die Stille so abrupt, daß die junge Frau fast ihre Feder durch das dünne Pergament gestochen hätte. Sie blickte zu Drizzt, dessen Blick nach oben gerichtet war und auf dem Mond ruhte.

»Nur eine einzige«, fuhr der Drow fort. »Zaknafein hätte die Nacht an der Oberfläche gemocht.«

Catti-brie lächelte. Sie hegte keinen Zweifel an seiner Behauptung. Drizzt hatte häufig mit ihr über seinen Vater gesprochen. Drizzts Seele war das Vermächtnis seines Vaters, nicht seiner bösen Mutter. Die beiden ähnelten sich im Kampf und im Herzen, mit dem entscheidenden Unterschied, daß Drizzt den Mut gefunden hatte, Menzoberranzan zu verlassen, und Zaknafein nicht. Er war bei den bösen Dunkelelfen geblieben und schließlich der Spinnenkönigin geopfert worden.

»An Lloth übergeben und von Lloth gegeben.«

Die korrekte Zeile fiel Catti-brie plötzlich ein. Sie flüsterte sie einmal, lauschte, wie es sich anhörte, und wußte, daß es so stimmte. Sie beugte sich über ihr Pergament und suchte die Stelle. Sie hatte »zu« statt »an« geschrieben und verbesserte den Fehler schnell.

Jedes kleine Wort konnte wichtig sein.

»Ich vermute, die Gefahr, der ich mich jetzt stellen werde, ist bei weitem größer als alles, was wir bislang erlebt haben«, fuhr Drizzt fort und sprach ebenso zu sich selbst wie zu Catti-brie.

Der jungen Frau entging nicht, daß er in der Einzahl statt in der Mehrzahl gesprochen hatte. Auch sie war betroffen, ein Umstand, den sie klarstellen wollte, aber eine weitere Zeile fiel ihr wieder ein, ausgelöst durch Drizzts Aussage.

»Auf daß du den dunkelsten der Wege suchst.«

Catti-brie erkannte, daß es die folgende Zeile war, und ihre Feder kratzte über das Pergament. Drizzt sprach weiter, aber sie hörte ihn kaum. Sie fing jedoch ein paar Worte auf, hörte auf zu schreiben und hob die Augen vom Pergament, um den Drow anzuschauen. Er sprach schon wieder davon, alleine fortzugehen!

»Die Verse waren für uns beide bestimmt«, erinnerte Catti-brie ihn.

»Der dunkle Pfad führt zu meinem Vater«, erwiderte Drizzt, »einem Drow, dem du nie begegnet bist.«

»Und das bedeutet?« fragte Catti-brie.

»Ich bin es, der den Pfad beschreiten muß...«

»Mit mir«, sagte Catti-brie entschlossen. »Mach das nicht noch einmal!« schimpfte sie. »Du bist mir einmal davongelaufen und hättest beinahe dich selbst und uns alle durch deine Dummheit ins Verderben gestürzt!«

Drizzt drehte sich um und sah ihr in die Augen. Wie er diese Frau liebte!

Er wußte, daß er über diesen Punkt nicht mit ihr diskutieren konnte, daß sie all seine Argumente entkräften oder einfach ignorieren würde.

»Ich gehe mit dir, den ganzen Weg«, sagte Catti-brie, und ihr Tonfall ließ keinen Einwand zu. »Und ich glaube, daß Deudermont und Harkle und vielleicht noch ein paar der anderen ebenfalls mitkommen werden. Versuch doch, uns davon abzuhalten, Drizzt Do'Urden!«

Drizzt setzte zu einer Erwiderung an, überlegte es sich dann jedoch anders. Warum sollte er es versuchen? Er würde seine Freunde niemals überzeugen können, daß er seinen dunklen Weg alleine gehen mußte. Niemals.

Er blickte wieder auf die dunkle See hinaus und zum Mond und den Sternen. Seine Gedanken richteten sich erneut auf Zaknafein und den »goldenen Ring«, den die Hexe ihm hingehalten hatte.

»Wir werden mindestens zwei Wochen brauchen, um wieder in den Hafen zu gelangen«, klagte er.

»Drei, wenn der Wind nicht bald auffrischt«, warf Catti-brie ein, ohne ihre Augen von dem so wichtigen Pergament zu nehmen.

Nicht allzu weit entfernt saß Harkle Harpell direkt unter dem Geländer des Achterdecks auf dem Hauptdeck und rieb sich eifrig die Hände. Er teilte Drizzts Bedauern, daß dies alles so lange dauern würde, und sein Magen würde auch keine weiteren drei Wochen des wogenden Meeres ertragen.

»Der Nebel des Schicksals«, murmelte er unhörbar und dachte an seinen neuen, mächtigen Zauber, der ihn überhaupt erst zur *Seekobold* gebracht hatte. Die Gelegenheit schien günstig, den Zauber erneut anzuwenden.

Ein Sturm braut sich zusammen

Revjaks Lächeln erreichte fast seine Ohren, als er sah, daß die Gerüchte stimmten und Bruenor Heldenhammer in das Eiswindtal zurückgekehrt war. Die beiden hatten die ersten vierzig Jahre von Revjaks Leben Seite an Seite gewohnt, doch in dieser Zeit hatte der Barbar Bruenor fast ausschließlich als Feind gekannt. Doch dann hatte Wulfgar die nomadischen Stämme vereinigt und sie als Verbündete der Leute von Zehnstädte und der Zwerge des Clans Heldenhammer in den Krieg gegen den üblichen Akar Kessel und seine Goblinhorden geführt.

Bei jener Gelegenheit vor weniger als einem Jahrzehnt hatte Revjak die Stärke und Tapferkeit von Bruenor und den anderen Zwergen zu schätzen gelernt. In den wenigen folgenden Wochen, bevor Bruenor und Wulfgar aufgebrochen waren, um Mithril-Halle zu suchen, hatte Revjak viele Tage mit dem Zwerg verbracht, und die beiden hatten enge Freundschaft geschlossen. Bruenor wollte gehen, aber der Rest des Clans Heldenhammer würde im Eiswindtal bleiben, bis Mithril-Halle gefunden war, und Revjak hatte die Verantwortung auf sich genommen, die Freundschaft zwischen den riesigen Barbaren und den Zwergen zu festigen. Er hatte dies so gut getan, daß viele aus seinem Volk, darunter auch Berkthgar, dafür gestimmt hatten, mit dem Clan Heldenhammer nach Süden zu gehen und sich ihnen im Kampf um Mithril-Halle anzuschließen, und dort waren sie mehrere Jahre geblieben.

Es erschien dem weisen Revjak, als hätte Berkthgar das alles vergessen, denn als der riesige Krieger nun das Zelt betrat, um sich dem Treffen mit Bruenor und Stumpet anzuschließen, hatte er ein hartes und unnachgiebiges Gesicht aufgesetzt.

»Setz dich, Berkthgar«, bat Revjak den Mann und deutete auf den Platz neben sich.

Berkthgar hob die Hand, um anzuzeigen, daß er stehenbleiben würde. Revjak erkannte, daß er imposant auf die sitzenden Zwerge wirken wollte, indem er über ihnen aufragte. Falls es den zähen Bruenor überhaupt kümmerte, so zeigte er das nicht. Er lehnte sich bequem auf der dicken Decke aus übereinandergestapelten Fellen zurück, damit er nicht den Kopf ins Genick legen mußte, um zu dem stehenden Berkthgar hinaufzuschauen.

»Du siehst noch immer so aus, als hätte dir dein letztes Essen nicht geschmeckt«, bemerkte der Zwerg zu Berkthgar.

»Warum ist ein König so weit fort von seinem Reich?« erwiderte Berkthgar.

»Ich bin kein König mehr«, verbesserte ihn Bruenor. »Ich habe den Titel an meinen Ur-Ur-Ur-Ur-Großvater zurückgegeben.«

Revjak blickte den Zwerg neugierig an. »Gandalug?« fragte er und erinnerte sich an die unwahrscheinliche Geschichte, die ihm Berkthgar erzählt hatte. Angeblich war Bruenor Vorfahr, der Stammvater des Clans Heldenhammer und Gründer von Mithril-Halle, als Gefangener der Dunklelfen von den Toten zurückgekehrt.

»Genau der«, antwortete Stumpet.

»Du kannst mich Prinz nennen«, sagte Bruenor zu Berkthgar, der schnaubte und fortsah.

»Und so bist du also ins Eiswindtal zurückgekehrt«, griff Revjak ein, bevor das Gespräch unangenehm werden konnte. Es kam dem Anführer der Barbaren so vor, als begriffe Bruenor nicht so recht, wie sehr Berkthgar die Zwerge inzwischen ablehnte – oder vielleicht kümmerte es Bruenor auch nicht. »Bist du zu Besuch hier?«

»Um zu bleiben«, verbesserte ihn Bruenor. »Die Minen werden bereits wieder geöffnet, während wir hier sitzen. Es wird alles herausgeworfen, was in den letzten Jahren hineingekrabbelt ist, und die Stützbalken werden erneuert. In einer Woche fördern wir das erste Erz, und am darauffolgenden Tag beginnen wir damit, unsere Waren zu schmieden.«

Revjak nickte. »Dann ist dies ein Besuch aus Geschäftsgründen«, meinte er.

»Und aus Freundschaft«, erwiderte Bruenor rasch. »Es ist besser, wenn beides zusammengehört, sage ich immer.«

»Ich stimme dir zu«, sagte Revjak. Er blickte auf und bemerkte, daß Berkthgar sich heftig auf die Lippen biß. »Und ich vertraue darauf, daß dein Clan uns faire Preise für die Güter machen wird, die wir benötigen.«

»Wir haben das Metall und ihr die Felle und das Fleisch«, antwortete Bruenor.

»Ihr habt nichts, was wir brauchen«, unterbrach Berkthgar plötzlich. Bruenor blickte grinsend an ihm hoch. Nachdem er den Blick einen Augenblick lang erwidert hatte, schaute Berkthgar Revjak an. »Wir brauchen nichts von den Zwergen«, behauptete der Krieger. »Alles, was wir benötigen, liefert uns die Tundra.«

»Pah!« schnaubte Bruenor. »Eure Speerspitzen aus Stein prallen von einem guten Kettenhemd ab!«

»Rentiere tragen keine Kettenhemden«, erwiderte Berkthgar trocken. »Und wenn wir gegen Zehn-Städte und alle Verbündete von Zehn-Städte in den Krieg ziehen, so wird unsere Kraft die Steinspitzen durch alles hindurchtreiben, was ein Zwerg schmieden kann.«

Bruenor setzte sich aufrecht hin, und sowohl Revjak als auch Stumpet zuckten zusammen, da sie befürchteten, der hitzköpfige rotbärtige Zwerg würde Berkthgar für eine solch offene Drohung schlagen.

Bruenor war jedoch zu alt und zu klug für so etwas und blickte statt dessen Revjak an. »Wer spricht für den Stamm?« fragte der Zwerg.

»Das tue ich«, stellte Revjak klar und blickte Berkthgar an.

Berkthgar zuckte mit keiner Wimper. »Wo ist Aegisfang?« fragte der riesige Mann.

Da war es, dachte Bruenor, das war von Anfang an der eigentliche Grund für den ganzen Streit gewesen. Aegisfang, der mächtige Kriegshammer, den Bruenor selbst als Geschenk für Wulfgar geschmiedet hatte, den Barbarenknaben, der wie ein Sohn für ihn geworden war.

»Hast du ihn in Mithril-Halle gelassen?« fragte Berkthgar, und es schien Bruenor, als hoffte der Krieger, die Antwort würde ja lauten. »Hängt er als nutzloses Zierstück an einer Wand?«

Stumpet verstand, was hier vor sich ging. Sie und Bruenor hatten genau über diesen Punkt gesprochen, bevor sie sich auf den Weg ins Eiswindtal gemacht hatten. Berkthgar hätte es vorgezogen, wenn sie Aegisfang in Mithril-Halle gelassen hätten, Hunderte und Aberhunderte von Meilen entfernt vom Eiswindtal. So weit entfernt hätte der Hammer nicht seinen Schatten über ihn und sein großes Schwert Bankenfuere, den Zorn des Nordens, geworfen. Davon hatte Bruenor natürlich nichts wissen wollen. Aegisfang war seine größte Leistung, der Höhepunkt seiner Laufbahn als Waffenschmied – und was noch wichtiger war, es war seine einzige Verbindung zu dem Sohn, den er verloren hatte. Wo Bruenor hinging, da ging auch Aegisfang hin, und zum Teufel mit Berkthgars Gefühlen!

Bruenor brütete eine Zeitlang über der Frage, so als versuchte er, den taktisch richtigen Weg zu finden. Stumpet war nicht so diplomatisch. »Der Hammer ist in den Minen«, sagte sie mit fester Stimme. »Hergebracht von Bruenor, der ihn geschaffen hat.«

Berkthgars Miene wurde noch finsterer, und Stumpet griff prompt an.

»Du hast gerade gesagt, das Tal würde dir alles geben, was du brauchst«, fuhr ihn die Priesterin an. »Was kümmert dich dann ein Hammer, der von Zwergen gemacht wurde?«

Der riesige Barbar gab keine Antwort, doch sowohl Bruenor als auch Revjak hatten das Gefühl, daß Stumpet die Oberhand gewann.

»Natürlich ist auch dein eigenes Schwert, das du auf den Rücken geschnallt trägst, nicht im Tal gemacht worden«, meinte sie. »Du hast es bei einem Tauschhandel bekommen, und es wurde wahrscheinlich ebenfalls von Zwergen geschmiedet.«

Berkthgar lachte sie an, doch es lag keine Fröhlichkeit in diesem Lachen.

»Wer sind diese Zwerge, die sich selbst als unsere Freunde bezeichnen?« fragte Berkthgar. »Und die sich dennoch weigern, dem Stamm eine Waffe zu übergeben, die einer von uns zur Legende gemacht hat?«

»Deine Argumente werden immer älter«, warnte ihn Bruenor.

»Und du wirst ebenfalls alt, Zwerg«, erwiderte Berkthgar. »Du hättest nicht zurückkommen sollen.« Mit diesen Worten stürmte Berkthgar aus dem Zelt.

»Auf den solltest du aufpassen«, sagte Bruenor zu Revjak.

Der Anführer der Barbaren nickte. »Berkthgar hat sich in einem Netz verfangen, das er aus seinen eigenen Worten gesponnen hat«, erwiderte er. »Und das haben auch viele andere, vor allem die jungen Krieger.«

»Die immer vor Kampfeslust brennen«, meinte Bruenor.

Revjak lächelte und widersprach nicht. Auf Berkthgar mußte man wirklich aufpassen, aber tatsächlich gab es wenig, was Revjak tun konnte. Falls Berkthgar den Stamm spalten wollte, würde es genug Leute geben, die ihm zustimmen und folgen würden, so daß Revjak ihn nicht aufhalten konnte. Und was noch schlimmer war, falls Berkthgar das Recht der Herausforderung um die Führerschaft des vereinigten Stammes beanspruchen sollte, so würde er genug Unterstützung finden, um es Revjak unmöglich zu machen, dieses zu verweigern.

Revjak war zu alt, um mit Berkthgar zu kämpfen. Er hatte geglaubt, die Lebensweise der Barbaren des Eiswindtales hätte sich geändert, nachdem Wulfgar die Stämme vereint hatte. Aus diesem Grund hatte er den ihm angebotenen Titel als Anführer übernommen, als Wulfgar fortgezogen war, obwohl man eine solche Würde nur durch Erbschaft oder Kampf hatte erringen können, durch Taten oder durch das Blut.

Alte Gewohnheiten starben nur langsam, erkannte Revjak, als er auf die Zeltklappe starrte, durch die Berkthgar verschwunden war. Viele aus dem Stamm, vor allem jene, die aus Mithril-Halle zurückgekehrt waren, aber auch eine wachsende Zahl derer, die mit Revjak hiergeblieben waren, verklärten in Gedanken die freieren, wilderen Tage der Vergangenheit. Revjak hörte oft Unterhaltungen, in denen ältere Männer Geschichten aus den großen Kriegen erzählten, von dem gemeinsamen Angriff auf Zehn-Städte, bei dem Wulfgar von Bruenor gefangen worden war.

Revjak wußte, daß diese Verklärung unsinnig war. In dem gemeinsamen Angriff auf Zehn-Städte waren die Krieger so vollständig abgeschlachtet worden, daß die Stämme kaum den nächsten Winter überstanden hatten. Dennoch, die Geschichten aus dem Krieg waren immer voller Ruhm und Abenteuer, und nie war von den Tragödien die Rede. Die Aufregung durch Berkthgars Heimkehr, zusammen mit der Rückkehr Bruenors und der Zwerge, brachte viele dazu, sich allzu freundlich an die Zeiten vor der Allianz zu erinnern.

Revjak würde Berkthgar tatsächlich im Auge behalten, aber er fürchtete, daß das alles war, was er tun konnte.

* * *

Außerhalb des Zeltes nickte ein weiterer Zuhörer, der junge Kierstaad, zustimmend zu Bruenors Warnung. Kierstaad war innerlich zerrissen zwischen seiner Bewunderung für Berkthgar und für Bruenor. In diesem Augenblick dachte der junge Mann jedoch kaum an diesen Widerstreit.

Bruenor hatte bestätigt, daß Aegisfang hier im Tal war!

* * *

»Es könnte der gleiche Sturm sein, der uns bei den Möwenfelsen erwischt hat«, meinte Robillard und musterte die schwarze Wand, die vor der *Seekobold* am östlichen Horizont aufragte.

»Aber stärker«, fügte Deudermont hinzu. »Hat noch mehr Kraft aus dem Wasser gezogen.« Sie lagen noch immer im Sonnenschein, harten vor sechs Tagen Caerwich verlassen und würden nach Deudermonts Berechnung noch weitere acht brauchen, um zu den Mondscheininseln zu gelangen.

Die ersten Anzeichen eines Gegenwindes bliesen dem Kapitän ins Gesicht, die ersten sanften Stöße der Sturmwinde, die sie schon bald umtosen würden.

»Hart nach Steuerbord!« brüllte Deudermont dem Matrosen am Steuerrad zu. »Wir werden ihn nordwärts umgehen, nördlich um die Mondscheininseln herum«, sagte er so leise, daß nur Robillard ihn hören konnte. »Ein direkterer Kurs auf unseren Hafen zu.«

Der Zauberer nickte. Er wußte, daß Deudermont nicht nach Norden drehen wollte, wo die Winde weniger verläßlich und die Gewässer unsteter und kühler waren, aber er erkannte, daß sie im Augenblick keine andere Wahl hatten. Wenn sie versuchten, dem Sturm nach Süden auszuweichen, würden sie sich in der Nähe der Nelanther wiederfinden, der Pirateninseln. Das war eine Gegend, in die sich die *Seekobold*, die den Seeräubern so ein Dorn im Auge war, nicht begeben wollte.

Also würden sie nach Norden segeln, um den Sturm und um die Mondscheininseln herum. Das war jedenfalls ihre Hoffnung. Wenn er sich die schwarze Wand ansah, über die immer wieder Blitze zuckten, war Robillard sich nicht sicher, ob sie dafür schnell genug waren.

»Geh und füll unsere Segel mit magischem Wind«, bat ihn Deudermont, und der ruhige Ton des Kapitäns zeigte, daß er die Befürchtungen des Zauberers offensichtlich teilte.

Robillard begab sich zum Geländer des Achterdecks und setzte sich so hin, daß er den Hauptmast anblickte. Er streckte die linke Hand gegen den Mast aus und beschwore die Kräfte seines Ringes, um einen Windstoß zu erschaffen. Ein solch kleiner Zauber beanspruchte die Kräfte des mächtigen Ringes des Zauberers nicht sonderlich, und so führte Robillard ihn immer und immer wieder aus, füllte die Segel und verhalf der *Seekobold* zu einer schnellen Fahrt.

Nicht schnell genug. Die schwarze Wand näherte sich rasch, Wellen brachten die *Seekobold* zum Schwanken und ließen ihre Fahrt schnell eher zu einem Auf-und-Abspringen als zu einem Dahingleiten werden. Vor

Deudermont lag eine grimmige Wahl. Er konnte entweder die Segel reffen und alles festzurren lassen, um den Sturm einfach über das Schiff hinwegfegen zu lassen, oder er konnte die Fahrt fortsetzen und in dem verzweifelten Versuch, nach Norden davonzuschlüpfen, am Rand des Unwetters entlangsegeln.

»Möge das Glück mit uns sein«, entschied der Kapitän, und er versuchte es mit dem Davonsegeln, ließ alle Segel oben, bis der Sturm sie schließlich eingeholt hatte.

Der Schoner gehörte zu den besten Schiffen, die jemals gebaut worden waren, bemannt mit einer handverlesenen Gruppe erfahrener Seeleute, zu denen jetzt noch zwei mächtige Zauberer, Drizzt, Catti-brie und Guenhyvar gehörten, und sie wurde geführt von einem der erfahrensten und geachtetsten Kapitäne der gesamten Schwertküste. Die Macht der *Seekobold* war nach den Maßstäben der Menschen wirklich beträchtlich, und doch wirkte sie jetzt, angesichts der Naturgewalten, winzig. Sie versuchten davonzulaufen, doch wie ein erfahrener Jäger holte der Sturm sie ein.

Führungstaue zerrissen, und der Hauptmast selbst bog sich unter der Belastung. Robillard versuchte verzweifelt zu kontern, und Harkle Harpell half ihm dabei, doch selbst ihre vereinte Magie konnte den Mast nicht retten. Ein Riß erschien in dem langen Balken, und das einzige, was ihn rettete, war das Abbrechen der Hauptrahstange.

Das Segel flatterte frei umher und schleuderte einen Mann aus der Takelage in die tobende See. Drizzt reagierte sofort, brüllte nach Guenhyvar, rief den Panther an seine Seite und schickte ihn über die Reling, um nach dem Mann zu suchen. Guenhyvar zögerte nicht – sie hatte dies schon früher getan. Laut brüllend sprang die Katze in das dunkle Wasser und verschwand sofort.

Regen und Hagel prasselten auf sie nieder, und das taten auch die hohen Wogen, die über den Bug brachen. Donner krachte überall um das schlingernde Schiff herum, und mehr als ein Blitzschlag fuhr in die hohen Masten.

»Ich hätte unsere Fahrt früher beenden sollen!« rief Deudermont, und obwohl er mit aller Macht schrie, konnte ihn Drizzt, der direkt neben ihm stand, über dem Tosen des Windes und dem Grollen des Donners kaum verstehen.

Der Drow schüttelte den Kopf. Das Schiff war fast gesichert, der Großteil der Mannschaft befand sich bereits unter Deck, und noch immer wurde die *Seekobold* wild umhergestoßen. »Durch die Fahrt sind wir am Rande des Sturms«, sagte der Drow mit Überzeugung. »Hättest du früher gestoppt, wären wir im Herzen des Sturms und mit Sicherheit dem Untergang geweiht!«

Deudermont hörte nur ein paar der Worte, aber er verstand, was sein Freund ihm mitteilen wollte. Dankbar legte er Drizzt eine Hand auf die

Schulter, wurde aber plötzlich davongerissen, prallte hart gegen die Reling und wäre fast hinübergefallen, als eine mächtige Welle die *Seekobold* beinahe umgeworfen hätte.

Drizzt war sofort bei ihm – die verzauberten Fußbänder und seine eigene Gewandtheit halfen ihm, sich auf dem bockenden Deck zu bewegen. Er half dem Kapitän auf die Beine, und die beiden kämpften sich zu der Luke vor.

Deudermont stieg als erster hinab, während Drizzt innehielt, um das Deck noch einmal mit den Augen abzusuchen und sicherzustellen, daß alle nach unten gegangen waren. Nur Robillard war noch oben. Er hatte sich mit den Schenkeln am Geländer festgeklammert, verfluchte den Sturm und schleuderte magische Windstöße in den Rachen des tobenden Unwetters. Der Zauberer bemerkte, daß Drizzt ihn anblickte, winkte ihm zu gehen und zeigte dann auf seinen Ring, um Drizzt daran zu erinnern, daß er genügend magische Macht besaß, um sich zu retten.

Sobald er den überfüllten Raum unter Deck erreichte, zog Drizzt die Pantherfigur hervor. Er mußte darauf hoffen, daß Guenhyvar den Matrosen gefunden hatte und in ihren Klauen hielt, denn wenn er noch länger wartete, würde der Mann mit Sicherheit ertrinken. »Geh nach Hause zurück, Guenhyvar«, sagte er zu der Statue.

Er wollte Guenhyvar fast sofort wieder zu sich rufen, um herauszufinden, ob der Mann gerettet war, aber eine Woge krachte gegen das Schiff, und die Figur flog in die Dunkelheit davon. Drizzt kroch auf allen Vieren und versuchte, ihr zu folgen, doch es war zu dunkel und überfüllt.

In der Schwärze unter Deck konnte die verängstigte Mannschaft nicht bestimmen, ob dies derselbe Sturm war, der sie schon einmal im Griff gehabt hatte. Falls er es war, so hatte er in der Tat an Stärke gewonnen, denn diesmal wurde die *Seekobold* wie ein Spielzeug umhergeschleudert. Aus jedem Spalt in dem Deck über ihnen ergoß sich Wasser auf sie, und nur ihr fieberhaftes Ausschöpfen, das trotz Dunkelheit und Schrecken koordiniert und diszipliniert vonstatten ging, sorgte dafür, daß das Schiff nicht volließ. Es dauerte über zwei Stunden, zwei magenumdrehende Stunden, aber Drizzts Behauptung über die Richtigkeit von Deudermonts Entscheidung, so lange unter Segel zu bleiben, erwies sich als richtig. Die *Seekobold* befand sich am Rande des Sturms, nicht in seinem Herzen; kein Schiff aus den Reichen hätte das volle Ausmaß dieses Sturmes überlebt.

Dann wurde alles still, abgesehen von gelegentlichen Donnerschlägen, die sich immer weiter entfernten. Die *Seekobold* hatte schwere Schlagseite nach backbord, doch sie schwamm noch.

Drizzt kam als erster auf Deck, Deudermont direkt hinter ihm. Der Schaden war sehr groß, vor allem am Hauptmast.

»Können wir sie reparieren?« fragte Drizzt.

Deudermont glaubte das nicht. »Nicht ohne daß wir sie in einen Hafen bringen«, erwiderte er, ohne sich die Mühe zu machen zu erwähnen, daß der nächste Hafen sich fünfhundert Meilen entfernt befinden möchte.

Kurz darauf kam Catti-brie nach oben und trug die Figur aus Onyx bei sich. Drizzt verschwendete keine Zeit, sondern rief sofort den Panther, und als Guenhwivar auf dem Deck erschien, wurde sie von einem sehr bedrückt aussehenden Matrosen begleitet.

»Da hast du eine Geschichte, die du deinen Enkelkindern erzählen kannst«, sagte Deudermont in munterem Tonfall zu dem Mann, klopfte ihm auf die Schulter und versuchte so, die Moral der Leute in seiner Nähe zu heben. Der verwirrte Seemann nickte benommen, als ihn zwei andere Matrosen fortbrachten.

»Eine wirklich gute Freundin«, meinte Deudermont zu Drizzt und blickte auf Guenhwivar. »Der Mann war dem Verderben geweiht.«

Drizzt nickte und legte eine Hand auf Guenhwivars muskulöse Flanke. Er nahm die Freundschaft des Panthers nie als selbstverständlich hin.

Catti-brie beobachtete den Drow genau. Sie wußte, daß die Rettung des Matrosen nicht nur wegen seines Mitgefühls wichtig für Drizzt war. Wäre der Seemann ertrunken, so hätte dies eine weitere Schuld auf die Schultern von Drizzt Do'Urden geladen, ein weiterer Unschuldiger, der Opfer der dunklen Vergangenheit des Waldläufers geworden wäre.

Aber das war nicht geschehen, und einen Augenblick lang schien es, als hätten die *Seekobold* und ihre gesamte Besatzung überlebt. Dieser frohe Gedanke verging jedoch, als Harkle herübergehüpft kam und eine einfache, aber bedeutsame Frage stellte. »Wo ist Robillard?«

Alle Augen richteten sich auf das vordere Geländer des Achterdecks und sahen, daß genau die Stelle entzweigebrochen war, an der Drizzt den Zauberer zuletzt gesehen hatte.

Drizzts Herz setzte beinahe aus, und Catti-brie eilte zum Geländer und begann, das leere Wasser abzusuchen.

Deudermont schien nicht so erregt zu sein. »Der Zauberer hat seine eigenen Wege, dem Sturm zu entkommen«, versicherte der Kapitän den anderen. »Das ist schon früher geschehen.«

Das stimmte, erkannten Drizzt und Catti-brie. Bei mehreren Gelegenheiten hatte Robillard die *Seekobold* auf magischem Weg verlassen, um an einem Treffen seiner Gilde in Tiefwasser teilzunehmen, obwohl das Schiff sich zu diesem Zeitpunkt Hunderte von Meilen entfernt von der Stadt befunden hatte.

»Er kann nicht ertrinken«, versicherte Deudermont ihnen. »Nicht, solange er diesen Ring trägt.«

Dies beruhigte die beiden Freunde. Robillards Ring stammte von der Elementarebene des Wassers und war mit einem mächtigen Zauber versehen, der dem Magier auf See viele Vorteile brachte, wie stark ein Sturm auch wüten mochte. Er mochte von einem Blitz getroffen oder bewußtlos geschlagen worden sein, wahrscheinlicher aber war, daß eine Welle ihn über Bord gespült hatte und er gezwungen gewesen war, seine Magie zu benutzen, um aus dem Sturm herauszukommen, noch bevor das

Schiff dies tat.

Catti-brie suchte das Wasser weiter ab, und Drizzt schloß sich ihr an.

Deudermont hatte andere Dinge zu erledigen. Er mußte sich überlegen, wie er die *Seekobold* in einen sicheren Hafen bringen konnte. Sie hatten den Sturm überlebt, aber das mochte sich nur als Aufschub herausstellen.

Harkle, der die Bewegungen des Kapitäns beobachtete und sich die schweren Schäden des Schoners ansah, wußte dies ebenfalls. Er ging leise zu Deudermonts Kabine und verbarg seinen Eifer, bis er sich eingeschlossen hatte. Dann rieb er sich heftig die Hände, grinste breit und holte ein in Leder gebundenes Buch hervor.

Er sah sich um, ob ihn auch keiner beobachtete, und öffnete das magische Buch, einen der Bestandteile, den er für seinen neuesten und vielleicht mächtigsten Zauber benötigte. Die meisten der Seiten waren leer – alle waren leer gewesen, bevor Harkle das erste Mal seinen Nebel des Schicksals beschworen hatte. Jetzt enthielten die ersten paar Blätter einen Bericht über Harkles magische Reise zur *Seekobold* und, wie er freudig feststellte, über seine weiteren Erlebnisse auf dem Schiff. Zu seinem völligen Erstaunen, denn er hatte zuvor nicht gewagt, zu intensiv in das Buch zu schauen, war sogar das Gedicht der blinden Seherin Wort für Wort vorhanden. Der noch immer andauernde Zauber zeichnete all seine Erlebnisse auf!

Dies überstieg Harkles wildeste Erwartungen an den Nebel des Schicksals. Er wußte nicht, wie lange dies anhalten würde, aber er erkannte, daß er hier über etwas ganz Besonderes gestolpert war. Und auf etwas, das einen kleinen Anstoß brauchte. Die *Seekobold* lag wie tot im Wasser, und das traf auch auf die Suche zu, die offensichtlich auf Drizzt und Catti-brie wartete – und auf ihn selbst, der durch seine Freundschaft dazugehörte. Harkle war nicht sehr geduldig, jedenfalls nicht jetzt. Er wedelte mit der Hand über die erste von vielen leeren Seiten und sang leise seinen Zauberspruch. Er griff in einen Beutel und holte etwas Diamantstaub heraus, den er sparsam über die erste der noch immer leeren Seiten streute.

Nichts geschah.

Harkle machte fast eine ganze Stunde lang weiter, doch als er die Kabine verließ, trieb die *Seekobold* noch immer mit schwerer Schlagseite ziellos umher.

Harkle rieb sich über die Stoppeln seines unrasierten Gesichtes. Anscheinend mußte an dem Zauber noch gearbeitet werden.

* * *

Robillard stand auf dem wogenden Wasser und klopfte ungeduldig mit dem Fuß auf das Naß. »Wo steckt das Vieh?« fragte er und meinte damit

das monströse Wasserelementarwesen, das er zu seiner Hilfe beschworen hatte. Er hatte die Kreatur auf die Suche nach der *Seekobold* geschickt, aber das war jetzt schon eine ganze Weile her.

Schließlich wölbte sich die himmelblaue Oberfläche vor dem Zauberer empor und nahm eine grob menschenähnliche Gestalt an. Robillard gurgelte ihr etwas zu und fragte die Kreatur in ihrer eigenen wäßrigen Sprache, ob sie das Schiff gefunden hatte.

Das hatte sie, und der Zauberer befahl dem Elementarwesen, ihn dorthin zu bringen. Die Kreatur streckte einen mächtigen Arm aus. Sie sah wäßrig aus, besaß in Wahrheit jedoch viel mehr Substanz als jede normale Flüssigkeit. Sobald der Zauberer es sich bequem gemacht hatte, sauste das Ungeheuer mit ihm so schnell davon wie eine Springflut.

Der Nebel des Schicksals

Die Mannschaft arbeitete den ganzen Nachmittag hindurch, aber sie schien nur wenig Fortschritte bei dem ausgedehnten Schaden zu machen, den das Schiff erlitten hatte. Es gelang ihnen, eines der Segel zu hissen, das Besansegel, aber sie konnten es nicht kontrollieren, um damit den Wind einzufangen oder das Schiff in eine bestimmte Richtung zu steuern.

Dies war die Situation, als Catti-brie im Krähennest einen Warnruf ausstieß. Deudermont und Drizzt eilten Seite an Seite an die Reling, um zu sehen, was der Grund für ihren Ruf war, und beide befürchteten, es könnte sich um ein Piratenschiff handeln. Wenn das der Fall sein sollte, konnte sich die stolze *Seekobold*, beschädigt wie sie war und ohne Robillard, wahrscheinlich nur kampflos ergeben.

Kein Pirat blockierte ihren Weg, aber direkt vor ihnen erhob sich eine Wand aus dichtem Nebel. Deudermont blickte zu Catti-brie hinauf, und die junge Frau, die keine Erklärung dafür hatte, zuckte als Antwort nur die Schultern. Dies war kein normales Geschehen. Der Himmel war bis auf diese Nebelbank klar, und die Temperatur war recht gleichmäßig gewesen.

»Was könnte einen solchen Nebel verursachen?« fragte Drizzt Deudermont.

»Nichts, das ich kenne«, erklärte der Kapitän. »Bemannt ein paar der Ruder!« rief er der Mannschaft zu. »Versucht, ein Segel zu hissen. Versuchen wir, darum herum zu fahren.«

Als Deudermont soweit war, wieder nach vorne zu schauen, sah er, daß Drizzt zweifelnd den Kopf schüttelte, da der Nebel bereits viel dichter herangetrieben war. Er war nicht ortsfest.

»Er kommt auf uns zu«, hauchte der Kapitän ungläubig.

»Und zwar schnell«, fügte Drizzt hinzu. Dann hörte der Drow Harkle Harpells leises Kichern und wußte sofort, daß dies das Werk des Zauberers war. Als er sich umdrehte, sah er gerade noch, wie Harpell durch die Luke nach unten verschwand, und ging ihm nach. Drizzt hielt jedoch inne, bevor er den Aufgang erreichte, als er hörte, wie Deudermont laut keuchte und viele der Besatzungsmitglieder aufschrieen.

Catti-brie kletterte die Wanten hinab. »Was ist das?« fragte sie, der Verzweiflung nahe.

Sie drangen in die graue Wand ein. Das Geräusch plätschernden Wassers verschwand, ebenso wie jedes Gefühl der Bewegung. Die Matrosen drängten sich zusammen, und viele zogen ihre Waffen, als erwarteten sie, daß irgendwelche Feinde aus dem dunklen Nebel auftauchen und über die Reling klettern würden.

Guenhyvar war es, die Drizzt den nächsten Hinweis darauf gab, was vor sich gehen mochte. Der Panther kam an Drizzts Seite. Er hatte die Ohren

flach angelegt, aber sein Benehmen zeigte eher Neugier als Furcht.

»Dimensional«, meinte der Drow.

Deudermont sah ihn fragend an.

»Dies ist Harkles Werk«, sagte Drizzt. »Der Zauberer benutzt seine Magie, um uns von der offenen See fortzubringen.«

Bei diesem Gedanken hellten sich sowohl Deudermonts als auch Cattibries Gesicht auf – zumindest, bis die beiden sich einen Moment lang Zeit nahmen, über den Ursprung ihrer scheinbaren Rettung nachzudenken.

Cattibrie spähte in den dichten Nebel hinaus. Plötzlich kam es ihr gar nicht mehr so schlimm vor, in einem beschädigten Schiff auf hoher See zu treiben.

* * *

»Was meinst du damit?« brüllte Robillard. Er schlug heftig die Hände zusammen und übersetzte die Frage in die wäßrige, gurgelnde Sprache des Wasserelementars.

Die Erwiderung kam ohne Zögern, und Robillard wußte genug über solche Kreaturen, daß ihm klar war, daß das Ungeheuer sich auskannte. Diese Kreatur war sehr kooperativ gewesen, soweit Elementarwesen das überhaupt konnten, und Robillard glaubte nicht, daß sie ihn belog.

Die Seekobold war fort, vom Meer verschwunden.

Robillard stieß einen leisen Seufzer aus, als er hörte, daß das Schiff nicht gesunken war, sondern einfach aus dem Wasser fortgetrieben war.

»Harkle Harpell«, überlegte der Zauberer laut. »Er hat sie zu einem Hafen gebracht. Gut gemacht!« Anschließend überdachte Robillard seine eigene Situation hier draußen, allein auf hoher See. Er befahl dem Wesen, sich mit ihm in östlicher Richtung zu bewegen, und erklärte, daß er es bis zum nächsten Tagesanbruch brauchen würde. Dann zog er ein Zauberbuch hervor, ein prächtiges, ledergebundenes Werk, und legte die Goldquaste, die als Lesezeichen diente, an die Stelle mit seinem Teleportationszauber.

Anschließend lehnte sich der Zauberer zurück und entspannte sich. Er mußte schlafen, seine Kraft und Energie sammeln. Das Elementarwesen würde sich jetzt um seine Sicherheit kümmern, und am kommenden Morgen würde er seinen Zauber dazu benutzen, sich in sein Privatzimmer in der Gildenhalle von Tiefwasser zu versetzen. Ja, entschied der Zauberer, es waren schwierige und langweilige Wochen gewesen, und jetzt war eine gute Zeit für einen ausgedehnten Landurlaub.

Deudermont würde ihn eben später abholen müssen.

* * *

Die *Seekobold* trieb in unwirklicher Stille dahin, und für lange Zeit waren weder Wasser noch Wind zu hören. Der Nebel um sie herum war so dicht, daß Drizzt sich weiter über die Reling beugen mußte, um das Wasser auch nur zu sehen. Er wagte nicht, die Hand in die graue Flüssigkeit zu tauchen, da er nicht wußte, was Harkles Zauber, wenn es überhaupt Harkles Magie war, bewirkte.

Schließlich hörten sie ein Platschen, das Geräusch einer Welle, die gegen den Kiel schwachte. Der Nebel begann sich fast augenblicklich aufzulösen, doch obgleich sie ihre Umgebung nicht sehen konnten, hatte jeder an Bord das Gefühl, daß sich etwas verändert hatte.

»Der Geruch«, stellte Catti-brie fest, und alle Köpfe in ihrer Nähe begannen, zustimmend zu nicken. Das salzige Aroma, das so stark gewesen war, daß man es fast im Mund geschmeckt hatte, war verschwunden und einem frischen Sommerduft gewichen, der erfüllt war von Bäumen, Blumen und dem feuchten Geruch eines Inlandsumpfes. Auch die Geräusche hatten sich verändert. Das leere, endlose Pfeifen des Windes und das gedämpfte Plätschern tiefen Wassers hatten sich gewandelt zum sanften Schwappen kleinerer Wellen und dem Trillern von...

»Singvögel?« fragte Drizzt.

Der Nebel löste sich auf, und die Mannschaft stieß einen Seufzer der Erleichterung aus, denn sie waren dicht am Land! Links von ihnen befand sich eine kleine Insel. Sie war von Bäumen bedeckt, in deren Mitte sich eine kleine Burg erhob, die von einzelnen, großen Gebäuden umgeben war. Eine lange Brücke erhob sich vor der *Seekobold* und erstreckte sich von der Insel zur Küste, zu den Kaianlagen einer recht großen, von einer Mauer umgebenen Stadt. Hinter diesem Ort stieg das Gelände zu hohen Bergen an, eine Landmarke, die kein Seemann übersehen konnte, die Deudermont aber nicht kannte. Viele Boote waren zu sehen, doch keines war größer als die Ruderboote, die die *Seekobold* im Heck mitführte. Alle Seeleute starnten das beeindruckende Segelschiff an.

»Das ist nicht Tiefwasser«, stellte Deudermont fest. »Und auch nirgends in der Nähe, soweit ich weiß.«

Drizzt musterte die Gegend, studierte die Küstenlinie, die sich hinter ihnen krümmte. »Das ist nicht das offene Meer«, erwiderte er.

»Ein See«, meinte Catti-brie.

Alle drei sahen sich einen Augenblick lang an und schrieen dann im Chor »Harkle!« Der Harpell, der den Ruf erwartet hatte, kletterte aus der Luke und hüpfte zu ihnen herüber. Sein Gesicht strahlte vor Freude.

»Wo sind wir?« verlangte Deudermont zu wissen.

»Dort, wo das Schicksal uns haben will«, sagte der Magier geheimnisvoll und fuchtelte mit den Armen, daß die voluminösen Ärmel seiner Robe wild flatterten.

»Ich glaube, da mußt du schon ein bißchen deutlicher werden«, meinte Catti-brie trocken.

Harkle zuckte die Schultern und senkte die Arme. »Ich weiß es natürlich nicht genau«, gab er zu. »Der Zauber bestimmt das Ziel – das jedoch nicht zufällig ist –, aber wo immer es liegt, kann ich nicht sagen.«

»Der Zauber?« fragte Deudermont.

»Der Nebel des Schicksals«, antwortete Drizzt, bevor Harkle es tun konnte. »Der gleiche Zauber, der dich zu uns gebracht hat.«

Harkle nickte bei jedem Wort des Drow, grinste dabei breit, und auf seinem Gesicht lag ein Ausdruck des Stolzes und der Befriedigung über eine vollbrachte Leistung.

»Du hast uns in einen See gesteckt!« brüllte Deudermont wütend.

Harkle stammelte eine Erwiderung, aber vom Wasser erscholl ein Ruf, der die Unterhaltung unterbrach. »Joho, Seekobold!«

Die vier traten an die Reling, und Drizzt zog die Kapuze seines Mantels über den Kopf. Er wußte nicht, wo sie sich befanden oder welchen Empfang man ihnen bereiten würde, aber er hielt es für wahrscheinlich, daß die Begrüßung weniger warmherzig ausfallen würde, wenn diese Seeleute entdeckten, daß die *Seekobold* einen Drowelfen an Bord hatte.

Ein verhältnismäßig großes Fischerboot war längsseits gekommen, und seine sechsköpfige Besatzung studierte den Schoner intensiv. »Ihr wart im Kampf«, stellte ein alter Graubart, offenbar der Kapitän des Fischerbootes, fest.

»Ein Sturm«, berichtete ihm Deudermont. »Der schlimmste, den ich jemals erlebt habe.«

Die sechs Fischer tauschten zweifelnde Blicke aus. Sie waren den ganzen letzten Monat über jeden Tag auf dem Wasser gewesen und hatten keinen Sturm bemerkt.

»Es war weit weg von hier«, versuchte Deudermont zu erklären, als er ihre zweifelnden Gesichter sah.

»Wie weit weg kann denn das schon sein?« fragte der alte Graubart und blickte zu der Küstenlinie, die nirgends außer Sicht geriet.

»Da wärst du überrascht«, antwortete Catti-brie und warf Harkle einen Blick zu, der dabei errötete.

»Wo kommt ihr her?« fragte der Graubart.

Deudermont streckte seine Arme weit aus. »Wir sind die *Seekobold*, Heimathafen Tiefwasser.«

Die zweifelnden Gesichter begannen jetzt offen zu grinsen. »Tiefwasser?« wiederholte der Graubart.

»Sind wir in einer anderen Welt gelandet?« flüsterte Catti-brie Drizzt zu, und der Drow fand es schwer, sie zu beruhigen, insbesondere, da Harkle Harpell hinter all dem steckte.

»Tiefwasser«, sagte Deudermont ruhig und ernst, mit soviel Bestimmtheit, wie er aufbringen konnte.

»Du bist weit weg von zu Hause, Kapitän«, bemerkte ein anderer der Fischer. »Tausend Meilen weit.«

»Fünfzehnhundert«, verbesserte der Graubart.

»Und alles festes Land«, fügte ein anderer lachend hinzu. »Habt ihr Räder an der *Seekobold*?« Das brachte alle sechs zum Lachen, dem sich die Besatzungen von mehreren anderen Booten anschlossen, die sich ebenfalls genähert hatten, um das Schiff zu untersuchen.

»Und das Pferdegespann möchte ich sehen!« rief ein Mann aus einem anderen Boot und erzeugte damit noch mehr Gelächter.

Selbst Deudermont gelang ein Lächeln, da er erleichtert darüber war, daß sie sich offensichtlich noch in den Reichen befanden. »Das Werk eines Zauberers«, erklärte er. »Wir segelten auf dem Schwertmeer, fünfhundert Meilen südwestlich der Mondscheininseln, als wir in einen Sturm gerieten, der uns hilflos treibend zurückließ. Unser Zauberer« – Deudermont blickte zu Harkle hinüber – »hat einen Zauber gewirkt, um uns zu einem Hafen zu bringen.«

»Er hat falsch gezielt«, brüllte ein Mann.

»Aber er hat uns von der hohen See geholt«, sagte Deudermont, als das Gelächter verebbt war. »Wo wir mit Sicherheit umgekommen wären. Ich bitte euch, gute Matrosen, wo sind wir?«

»Dies ist der Impresksee«, erwiderte der Graubart, deutete zur Küste und zu der von einer Mauer umgebenen Stadt. »Carradoon.«

Deudermont kannte diesen Namen nicht.

»Das sind die Schneeflocken«, fuhr der Fischer fort und zeigte auf die Berge.

»Süden«, sagte Catti-brie plötzlich. Alle Augen richteten sich auf sie. »Wir sind weit südlich von Tiefwasser«, sagte sie. »Und wenn wir vom See aus nach Süden segeln, würden wir nach Tiefenfluß gelangen, von dort aus nach Vilhon im Innenmeer.«

»Du hast es getroffen«, verkündete der Graubart. »Aber ihr werdet nicht genug Wasser unter den Kiel bekommen, um das Schiff in den See von Shalane zu schaffen.«

»Und wenn ihr nicht außer den Rädern auch noch Flügel habt, werdet ihr nicht über die Gespaltenen Berge kommen!« brüllte der Mann neben dem Graubart. Aber das Lachen war jetzt verhaltener, da alle Seeleute, sowohl auf der *Seekobold* als auch in den Fischerbooten, dabei waren, die Ernsthaftigkeit der Situation zu verdauen.

Deudermont stieß einen langen Seufzer aus und warf Harkle einen Blick zu. Der Zauberer ließ den Kopf hängen. »Wir werden uns später darum sorgen, wo wir hinfahren werden«, sagte Deudermont. »Im Augenblick besteht die Aufgabe darin, die *Seekobold* zu reparieren.« Er wandte sich dem Graubart zu. »Ich fürchte, euer See ist nicht tief genug«, sagte er. »Gibt es einen Kai, der lang genug ist, daß wir anlegen und die Reparaturen durchführen können?«

Der Schiffer deutete auf die Insel Carradoon und einen langen Pier, der in Richtung der *Seekobold* hervorragte.

»Auf der Nordseite der Insel ist mehr Tiefgang«, merkte der Mann neben ihn an.

»Aber der lange Pier ist Privateigentum«, warf ein dritter Fischer ein.

»Wir werden die Erlaubnis bekommen, daß ihr dort anlegen dürft«, sagte der Graubart mit Bestimmtheit.

»Aber die Sache wird nicht einfach«, meinte Deudermont. »Wir haben weder die Segel noch ein funktionierendes Steuer, um zu navigieren. Und ich kenne diese Gewässer natürlich nicht.«

»Werft uns ein paar Tauen zu, Kapitäne...«

»Deudermont«, erwiderte der Kapitän der *Seekobold*. »Kapitän Deudermont.«

»Mein Name ist Terraducket«, sagte der Graubart. »Schön, dich kennenzulernen.« Noch während er sprach, gab er den anderen Booten Zeichen, und sie begannen damit, sich um die *Seekobold* zu verteilen und in die richtige Position zu bringen.

»Wir werden euch an das Pier bringen, und Carradoon verfügt über eine ganze Zahl von Schiffsbauern, die euch bei den Reparaturen helfen können«, fuhr Terraducket fort. »Selbst bei dem Mast, obwohl wir einen wirklich großen Baum finden müssen, um ihn zu ersetzen! Macht euch darauf gefaßt, daß euch dies eine ganze Menge Geschichten über eure Abenteuer auf dem Schwertmeer kosten wird, wie ich meine Freunde kenne!«

»Wir haben viel zu erzählen!« versicherte Deudermont.

Die Seile wurden ausgeworfen, die Fischereiflotte nahm Position ein und schleppte und leitete den großen Schoner über den See.

»Die Bruderschaft der Seeleute erstreckt sich auch auf die Seen«, meinte Drizzt.

»So scheint es«, stimmte ihm Deudermont zu. »Wenn wir unsere Mannschaft aufstocken müßten, wüßte ich, wo ich mit der Suche beginnen würde.« Der Kapitän blickte zu Harkle hinüber, der noch immer verloren auf dem Deck stand. »Das hast du gut gemacht, Meister Harpell«, sagte Deudermont, und das Gesicht des Zauberers leuchtete auf. »In den unbekannten Gewässern, so weit entfernt von den Mondscheininseln, wären wir umgekommen, und jetzt werden wir überleben.«

»Aber auf einem See«, erwiderte Harkle.

Deudermont wischte den Einwand beiseite. »Robillard wird uns finden, und ihr zwei werdet einen Weg finden, uns dahin zu bringen, wo wir hingehören, daran habe ich keinen Zweifel. Im Augenblick sind mein Schiff und meine Mannschaft in Sicherheit, und das ist alles, was zählt. Gut gemacht!«

Harkle strahlte förmlich.

»Aber warum sind wir hier?« mußte Catti-brie fragen.

»Der Nebel des Schicksals«, sagten Drizzt und Harkle im Chor.

»Und das bedeutet, daß hier etwas ist, was wir benötigen«, fuhr der

Zauberer fort.

»Wozu benötigen?« fragte Catti-brie.

»Für die Suche natürlich!« rief Harkle. »Damit hat dies alles doch zu tun, nicht wahr?« Er sah sich um, als würde dies alles erklären, bemerkte jedoch, daß die Blicke, die auf ihn gerichtet waren, nicht von Verstehen zeugten. »Vor dem Sturm waren wir auf dem Weg...«

»Nach Tiefwasser«, antwortete Deudermont. »Dein Zauber hat uns nicht dichter an Tiefwasser herangebracht.«

Harkle wedelte heftig mit den Händen. »Nein, nein«, berichtigte er. »Nicht nach Tiefwasser, sondern zu einem Priester oder vielleicht auch einem Zauberer in Tiefwasser.«

»Und du meinst, daß wir hier eher als in Tiefwasser einen Magier finden, der die benötigten Kräfte besitzt?« fragte Drizzt ungläubig. »In dieser kleinen Stadt, so weit entfernt von Zuhause?«

»Guter Kapitän Terraducket«, rief Harkle.

»Hier«, ertönte die Antwort von weiter weg als zuvor, da Terraduckets Fischerboot nach vorne gefahren war, um sich dem Schlepptrupp anzuschließen.

»Wir suchen einen Priester«, sagte Harkle. »Einen sehr mächtigen Priester...«

»Cadderly«, unterbrach ihn Terraducket, ohne zu zögern. »Cadderly Bonaduce. Ihr werdet in den gesamten Reichen keinen mächtigeren Priester finden!« prahlte Terraducket, als sei dieser Cadderly das Eigentum von ganz Carradoon.

Harkle warf seinen Freunden einen überlegenen Blick zu. »Nebel des Schicksals«, meinte er.

»Und wo können wir diesen Cadderly finden?« fragte Deudermont. »In Carradoon?«

»Nein«, kam Terraduckets Erwiderung. »Es ist ein Zweitagesmarsch in die Berge hinauf. Er ist eine Kathedrale namens Schwebende Seele.«

Deudermont blickte Harkle an und stellte keine weiteren zweifelnden Fragen.

Harkle klatschte in die Hände. »Nebel des Schicksals!« sagte er erneut. »Oh, und es paßt alles so gut«, sagte er aufgeregt, als sei ihm gerade ein anderer Gedanke gekommen.

»Das paßt wie die *Seekobold* im See«, warf Catti-brie sarkastisch ein, aber Harkle ignorierte sie.

»Seht ihr es denn nicht?« fragte der Zauberer sie alle, erneut ganz aufgeregt, und wedelte mit seinen flügelartigen Ärmeln. »*Seekobold* im See und Schwebende Seele. SS und SS! Und der Nebel des Schicksals fügt noch ein drittes S hinzu – hm, fällt jemandem ein Wort mit S ein, das Nebel bedeutet? Egal!«

»Ich brauche jetzt einen langen Schlaf«, stöhnte Catti-brie.

»Und HH!« rief Harkle aus. Drizzt blickte ihn fragend an. »Harkle

Harpell!« erklärte der aufgeregte Zauberer, dann deutete er mit einem Finger auf den Drow. »Und DD für Drizzt Do'Urden! SS und SS, HH und DD! Und du...« er deutete auf Catti-brie.

»Funktioniert nicht«, versicherte ihm die junge Frau.

»Das macht nichts«, fügte Drizzt hinzu. Deudermont biß sich fest auf die Lippen, um Harkles Moment des Ruhms nicht durch einen Ausbruch des Lachens zunichte zu machen.

»Oh, da liegt etwas in den Buchstaben verborgen«, sagte Harkle, mehr zu sich selbst als zu den anderen. »Das muß ich erforschen!«

»Erforsche deinen Verstand«, sagte Catti-brie zu ihm, und leise, so daß nur Drizzt und Deudermont sie hören konnten, fügte sie hinzu, »aber nimm besser eine große Laterne und eine Bergbauausrüstung der Zwerge mit.«

Das führte zu einem Grinsen bei den anderen.

»Während du darüber nachdenkst, versuche doch die Bedeutung der Kombination PN herauszufinden«, fügt Catti-brie noch hinzu. Der abgelenkte Zauberer nickte und eilte direkt auf Deudermonts Kabine zu, die Harkle praktisch okkupiert hatte.

»PN?« fragte der Kapitän Catti-brie.

»Plappernder Narr«, erwiderten sie und Drizzt im Chor, was ein neues Gelächter bei allen Zuhörern auslöste. Dennoch, weder Drizzt noch Catti-brie, Deudermont oder einer der anderen konnte den Umstand verleugnen, daß der »Plappernde Narr« die *Seekobold* gerettet und sie offenbar dichter an ihr Ziel herangebracht hatte.

TEIL 3 – Die Natur des Bösen

Sie sind das Absolute, der Pantheon der Ideale, die Götter des Guten und die bösen Unholde, auf alle Zeiten im Kampf um die Seelen der Sterblichen. Das Konzept, das Lloth verkörpert, ist reines Böses; das von Mielikki das reine Gute. So gegensätzlich wie Schwarz und Weiß, ohne irgendwelche Schattierungen von Grau dazwischen.

So sind die Konzepte, gut und böse. Absolut, unverrückbar. Es kann keine Rechtfertigung für eine wirklich böse Handlung geben; es gibt keine Grauzone. Während eine Handlung des Guten oft persönlichen Nutzen mit sich bringt, ist die Handlung selbst absolut, da sie nach dem Vorsatz beurteilt wird. Dies wird durch unseren Glauben an den Pantheon ausgedrückt, doch was ist mit den sterblichen Rassen, den vernunftbegabten Wesen – den Menschen und den Rassen der Elfen und Zwerge, der Gnome und Halblinge, der Goblins und Riesen? Hier verliert die Frage an Eindeutigkeit, das Absolute verwischt.

Für viele ist die Gleichung einfach: Ich bin ein Drow, Drow sind böse, also bin ich böse.

Sie haben unrecht. Denn was bedeutet vernunftbegabt zu sein anders, als eine Wahl zu haben? Und es kann ohne Vorsatz weder Gut noch Böse geben. Es stimmt, daß es in den Reichen Rassen und Kulturen gibt, insbesondere die Goblins, die eine allgemeine Tendenz zum Bösen aufweisen, und andere, wie die Elfen der Oberfläche, die dem Konzept des Guten zuneigen. Doch selbst bei jenen, die viele als Verkörperung eines Absoluten ansehen, sind es die Absichten und Handlungen der einzelnen, die endgültig entscheiden. Ich habe einen Goblin gekannt, der nicht böse war; ich bin ein Drow, der sich nicht der Lebensweise seiner Kultur unterworfen hat. Doch nur wenige Drow und noch weniger Goblins treffen solche Entscheidungen, und so behalten die Verallgemeinerungen meist recht.

Am seltsamsten und unterschiedlichsten von allen Rassen sind die Menschen. Hier vermischen sich die Gleichung und die Ausnahmen am meisten. Hier ist die Wahrnehmung alles. Hier sind Absichten oftmals verborgen und geheim. Keine Rasse ist fähiger, eine Maske der Rechtfertigung zu tragen, als die Menschen. Keine Rasse ist fähiger, eine Maske der Entschuldigungen zu tragen, fähiger, sich auf eigentlich gute Absichten zu berufen. Und keine Rasse ist fähiger, ihre eigenen Behauptungen zu glauben. Wie viele Kriege sind von Menschen gegeneinander geführt worden, bei denen beide Armeen behaupteten, daß ein Gott, ein Gott des Guten, auf ihrer Seite und in ihren Herzen sei?

Aber gut ist keine Sache der Wahrnehmung. Was in einer Kultur »gut« ist, kann in einer anderen nicht »böse« sein. Das mag auf Sitten und gewisse

Praktiken zutreffen, doch nicht auf die Tugend. Tugend ist absolut.

Sie muß es sein. Tugend ist eine Feier von Leben und Liebe, das Akzeptieren anderer und das Verlangen, sich dem Guten anzunähern. Sie ist die Abwesenheit von Stolz und Neid, die Bereitschaft, unsere Freuden zu teilen und an den Leistungen anderer teilzuhaben. Sie steht über jeder Rechtfertigung, denn sie ist das, was wirklich in jedem einzelnen Herzen ruht. Wenn jemand eine böse Handlung begeht, so laßt ihn sich seine Maske erschaffen, doch sie wird die Wahrheit, das Absolute, nicht vor dem verbergen können, was in seinem eigenen Herzen ist.

Es gibt einen Ort in uns allen, an dem wir uns nicht vor der Wahrheit verbergen können, wo die Tugenden zu Gericht sitzen. Sich der Wahrheit unserer Handlungen zu stellen heißt, uns diesem Gericht zu stellen, vor dem eine Verhandlung nicht nötig ist. Gut und böse sind Absichten, und eine Absicht hat keine Ausflucht.

Cadderly Bonaduce hat sich diesem Ort so willentlich und vollständig gestellt wie niemand anders, den ich je gekannt habe. Ich erkenne diese Größe in ihm und sehe das Resultat, die Schwebende Seele, jene majestätischste und doch zugleich demütigste aller menschlichen Leistungen.

Artemis Entreri wird an diesen Ort gelangen. Vielleicht erst im Augenblick seines Todes, aber er wird dorthin gehen, so wie wir alle es irgendwann müssen, und welche Pein wird er erleiden, wenn die Wahrheit seiner Existenz ihm offenbart wird! Ich bete darum, daß er bald dorthin geht, und mein Wunsch entspringt nicht der Rache, denn Rache ist ein leeres Gebet. Möge Entreri aus eigenem Antrieb zu diesem intimsten Ort in seinem Herzen gehen, um die Wahrheit zu erkennen, und so sein Leben ändern. Er wird Freude in seiner Buße finden, eine wahre Harmonie, die er auf seinem gegenwärtigen Kurs niemals erfahren kann.

Ich gehe so oft an diesen Ort in meinem Herzen, wie ich nur kann, um der Falle der Selbstgerechtigkeit zu entgehen, die einem so vieles leichter macht. Es ist ein schmerzlicher Ort, ein nackter Ort, doch nur dort können wir uns dem Guten nähern; nur dort, wo keine Maske uns rechtfertigen kann, vermögen wir die Wahrheit unserer Absichten zu erkennen und damit die Wahrheit unserer Handlungen. Nur dort, wo die Tugenden zu Gericht sitzen, werden Helden geboren.

Drizzt Do'Urden

Die Schwebende Seele

Drizzt, Catti-brie, Deudermont und Harkle stießen auf keine Schwierigkeiten, als sie Carradoon für ihre Reise in das Schneeflockengebirge verließen. Der Drow hatte die Kapuze seines Mantels tief ins Gesicht gezogen, und alle in der Stadt waren so aufgeregt über das Erscheinen des Schoners, daß niemand der Gruppe, die die Stadt verließ, viel Beachtung schenkte.

Sobald sie das Stadttor hinter sich gelassen hatten, war der Weg des Quartetts leicht und sicher. Von dem Drowwaldläufer um jede mögliche Schwierigkeit herumgeleitet, stießen sie auf nichts Bemerkenswertes oder Aufregendes.

Nach dem, was sie in den letzten paar Wochen erlebt hatten, war das genau nach ihrem Geschmack.

Sie plauderten angeregt, meist mit Drizzt, der ihnen die Tierwelt um sie herum erklärte – welcher Vogel zu welchem Gezwitscher gehörte, und wie viele Rehe die Mulden aus flachgedrückten Nadeln verursacht hatten, die sie bei einem Kiefernwald fanden. Gelegentlich kam das Gespräch auf die vor ihnen liegende Aufgabe und auf das Gedicht der blinden Seherin. Dies brachte Harkle in eine schwierige Situation. Er wußte, daß den anderen ein paar möglicherweise wichtige Teile der Verse fehlten, denn er hatte das Gedicht in seinem Journal genau studieren können. Der Zauberer wußte jedoch nicht, wie weit er eingreifen konnte. Der Nebel des Schicksals war als ein passiver Zauber entwickelt worden, eine Methode, die es Harkle erleichtern sollte, Zeuge dramatischer Ereignisse zu werden. Wenn er zu einem aktiven Teil dieser Ereignisse wurde, indem er einem anderen der Mitspieler einen Blick in sein verzaubertes Journal gewährte, oder indem er das benutzte, was das Journal für ihn aufgezeichnet hatte, würde er damit wahrscheinlich den Zauber brechen.

Falls das Schicksal einen Kampf für sie bereithielt, konnte Harkle schließlich seine anderen magischen Fähigkeiten verwenden. Zudem konnte er auch seine Intuition benutzen, wie er es in der Diskussion auf der *Seekobold* getan hatte, als sie sich darauf geeinigt hatten, daß sie einen Zauberer oder Priester aufsuchen mußten. Aber direktes Eingreifen, indem er Informationen verwendete, die er durch die Auswirkungen des Zaubers erhalten hatte, würde möglicherweise die Zukunft ändern und damit die Absichten des Schicksals zunichte machen. Für einen solchen Zweck war Harkles Zauber nicht entwickelt worden; die Magie hatte ihre Grenzen. Der arme Harkle wußte nicht, wie weit er diese Begrenzung ausdehnen konnte. Nachdem er vierzig Jahre in der Gesellschaft von Zauberern gelebt hatte, die alle mindestens ebenso exzentrisch waren wie er, wußte er nur zu gut um die möglichen ernsthaften Nebenwirkungen, die entstehen konnten,

wenn man die Magie zu sehr beanspruchte.

So überließ Harkle die anderen drei ihrer Diskussion über den Inhalt des Gedichtes, nickte hin und wieder und stimmte stets der Interpretation einer bestimmten Zeile zu, die von den anderen am ehesten akzeptiert wurde. Er wich jeder direkten Frage aus, obwohl sein halbherziges Achselzucken und seine gemurmelten Erwiderungen ihm viele fragende Blicke einbrachten.

Die Pfade führten immer weiter die Berge hinauf, aber sie kamen gut voran, da der Weg vielbenutzt und ausgetreten war. Als das Quartett aus dem Schatten des Berges heraustrat und auf eine flache Wiese nahe der Kante eines steilen Abgrundes gelangte, verstanden sie auch, warum das so war.

Drizzt Do'Urden hatte, ebenso wie Catti-brie, die Pracht von Mithril-Halle gesehen. Harkle Harpell hatte mit Hilfe seiner Magie viele exotische Orte besucht, wie den Turm des Arkanen in Luskan. Deudermont war die Schwertküste entlanggesegelt, von Tiefwasser bis zum exotischen Calimhafen. Doch keiner dieser Orte hatte einem der vier so sehr den Atem geraubt wie der Anblick, der sich ihnen nun bot.

Es wurde die Schwebende Seele genannt, ein wahrhaft passender Name für einen gigantischen Tempel – eine Kathedrale – aus hoch aufragenden Türmen und freischwebenden Stützpfilern, aus großen Buntglasfenstern und Dachrinnen, die an jeder Ecke in einem Wasserspeier endeten. Selbst die untersten Ränder des Hauptdaches der Kathedrale waren noch über hundert Fuß vom Erdboden entfernt, und drei der Türme erhoben sich fast doppelt so hoch.

Das Anwesen von Baenre war natürlich größer, und der Turm des Arkanen war viel offenkundiger eine Schöpfung frei fließender Magie. Aber dieser Ort hatte etwas Feierlicheres, etwas Ehrfurchtgebietenderes und Heiligeres an sich. Der Stein der Kathedrale war grau und braun, eher unscheinbar, aber es war die Konstruktion, die aus diesem Stein geschaffen worden war, die irdische und sogar noch weit größere Stärke des Ortes, die sie überwältigte. Es war, als wären die Wurzeln der Kathedrale tief in den Bergen verankert, während ihre hochragende Spitze den Himmel berührte.

Eine wunderschöne Melodie, eine volle und süße Stimme, schwebte durch den Tempel und hallte von den Mauern wider. Die vier brauchten eine Weile, um überhaupt zu erkennen, daß es sich dabei um eine Stimme, eine menschliche Stimme, handelte, denn die Schwebende Seele schien selbst eine eigene Melodie zu besitzen.

Die Umgebung war nicht weniger spektakulär. Ein Hain säumte einen Weg aus Kopfsteinpflaster, der zu den massiven Vordertoren des Tempels führte. Außerhalb dieser absolut gerade ausgerichteten Reihe von Bäumen lag ein dichter, voller, gut gepflegter Rasen, der von perfekt geschnittenen Hecken begrenzt wurde und übersät war mit unterschiedlichen Blumenbeeten in rot und purpur, rosa und weiß. Auch mehrere laubreiche

Büsche standen auf dem Rasen, und diese waren so beschnitten worden, daß sie verschiedenen Waldtieren ähnelten – einem Reh und einem Bären, einem riesigen Kaninchen und einer Gruppe Eichhörnchen.

Catti-brie kniff mehrmals die Augen zusammen, als sie den Gärtner erblickte – den ungewöhnlichsten Zwerg, den sie, die unter Zwergen aufgewachsen war, jemals gesehen hatte. Sie stieß Drizzt an, deutete auf den kleinen Kerl, und jetzt sahen ihn auch die anderen. Der Gärtner erblickte sie und begann, mit einem breiten Lächeln auf sie zuzuhüpfen.

Sein Bart war grün – grün! –, in der Mitte geteilt und über seine großen Ohren zurückgelegt. Dort war er mit seinem langen grünen Haar zusammengeflochten und hing als einzelner Zopf bis über die Hälfte seines Rückens herab. Er trug eine dünne, ärmellose Robe von blaßgrüner Farbe, die ihm bis halb zu den Knieen reichte und seine krummen Beine frei ließ, die unglaublich behaart und sehr muskulös waren. Auch die großen Füße des Zwergs waren mit Ausnahme der dünnen Riemen seiner offenen Sandalen unbedeckt.

Er lief so, daß er ihren Weg kreuzen würde, und erreichte dreißig Fuß vor dem Quartett den Weg aus Pflastersteinen. Dort blieb er stehen, steckte zwei Finger in den Mund, blickte über seine Schulter zurück und stieß einen schrillen Pfiff aus.

»Was ist?« erklang kurz danach ein Ruf. Ein zweiter Zwerg, der diesmal eher so aussah, wie die Freunde es erwartet hätten, erhob sich aus dem Schatten der Bäume nahe dem Tempeltor. Er hatte breite, eckige Schultern und einen gelben Bart. Er war ganz in Braun gekleidet, hatte eine riesige Axt auf den Rücken geschnallt und trug einen Helm, der mit einem Hirschgeweih verziert war.

»Ich habe dir doch gesagt, ich würde dir helfen!«, brüllte der Gelbbart. »Aber du hast mir Zeit zum Schlafen versprochen!« Dann bemerkte dieser zweite Zwerg das Quartett, brach sofort sein Geschimpfe ab und kam auf die Gruppe zugerannt.

Der grünäugige Zwerg erreichte sie als erster. Er sprach kein Wort, machte jedoch eine dramatische Verbeugung, ergriff anschließend Catti-bries Hand und küßte sie. »Hii, hii, hii«, quiakte er errötend und wandte sich der Reihe nach von Catti-brie zu Deudermont, dann zu Drizzt, dann...

Zurück zu Drizzt, bei dem der Kleine tief in die Hocke ging und unter die Kapuze lugte.

Der Drow tat ihm den Gefallen, nahm die Kapuze ab und schüttelte seine dichte, weiße Mähne aus. Eine erste Begegnung war immer schwierig für Drizzt, insbesondere an Orten, die so weit entfernt von den Gebieten waren, in denen er bekannt und akzeptiert war.

»Eek!« quietschte der Kleine.

»Ein stinkender Drow!« brüllte der Gelbbart und riß sich im Laufen die Axt vom Rücken.

Drizzt war von der Reaktion nicht überrascht, und die anderen waren eher

peinlich berührt als erschreckt.

Der Grünbart hüpfte nur harmlos auf und ab und deutete auf den Drow, doch der Gelbbart griff zu drastischeren Maßnahmen. Er hob die Axt über den Kopf und stürmte wie ein wütender Bulle auf Drizzt los.

Der Dunkelelf wartete bis zum letztmöglichen Augenblick und wich dann einfach mit Hilfe der magischen Fußbänder und seiner geschulten Reflexe aus. Der Gelbbart kam ins Stolpern, als er an ihm vorbeistürmte, und krachte mit dem Kopf voran in den Baum hinter dem Drow.

Der Grünbart blickte erst den anderen Zwerg und dann Drizzt an, und es sah einen Augenblick lang so aus, als wolle auch er angreifen. Dann blickte er wieder zu dem Zwerg und sah, daß dessen Axt jetzt im Baum steckte. Er ging zu dem Gelbbart, baute sich vor ihm auf und versetzte ihm einen harten Schlag gegen den Kopf.

»Ein stinkender Drow!« knurrte der Gelbbart und ließ mit einer Hand seinen Axtgriff los, um sich gegen die fortgesetzten Schläge zu verteidigen. Schließlich gelang es ihm, seine Axt aus dem Baum zu ziehen, doch als er herumwirbelte, sah er, daß drei der vier, darunter auch der Drow, unbeteiligt dastanden. Die vierte Person jedoch, die Frau mit dem kastanienbraunen Haar, hatte einen Bogen gespannt.

»Wenn wir dich hätten umbringen wollen, hätten wir dir die Kehle durchgeschnitten, noch bevor du aus deinem Nickerchen erwacht wärest«, sagte sie.

»Ich will euch nichts Böses«, fügte Drizzt hinzu. »Ich bin ein Waldläufer«, sagte er zu dem Grünbart. »Ein Wesen des Waldes, so wie du.«

»Mein Bruder ist ein Druide«, sagte der Gelbbart und versuchte, bestimmt und hart zu wirken, war aber tatsächlich im Moment eher peinlich berührt.

»Duudad!« bestätigte der Grünbart.

»Ein Zwergendruide?« fragte Catti-brie. »Ich habe den Großteil meines Lebens bei Zwergen gelebt, aber noch niemals von einem Druiden aus dieser Rasse gehört.«

Beide Zwerge legten neugierig die Köpfe schief. Der rauhe Akzent der jungen Frau klang wirklich zwergisch.

»Was für Zwerge waren denn das wohl?« fragte der Gelbbart.

Catti-brie senkte Taulmaril. »Ich bin Catti-brie«, sagte sie. »Adoptivtochter von Bruenor Heldenhammer, dem achtten König von Mithril-Halle.«

Beide Zwerge rissen die Augen auf, und ihre Kiefer fielen ihnen herunter. Sie blickten Catti-brie scharf an, sahen dann sich an, wieder zu Catti-brie und erneut zueinander. Sie stießen ihre Köpfe mit einem satten, lauten Knall gegeneinander und blickten wieder zu Catti-brie.

»Heh«, rief der Gelbbart und stieß einen Stummelfinger in Drizzts Richtung. »Ich habe von dir gehört. Du bist Drizzt Dudden.«

»Drizzt Do'Urden«, verbesserte der Drow und machte eine Verbeugung.

»Jau«, bestätigte der Gelbbart. »Ich habe von dir gehört. Mein Name ist Ivan, Ivan Felsenschulter, und dies ist mein Bruder Pikel.«

»Mein Brüderchen«, stimmte der Grünbart zu und legte seinen Arm um Ivens starke Schulter.

Ivan blickte über die Schulter zu dem tiefen Schnitt, den er in den Baum geschlagen hatte. »Das mit der Axt tut mir leid«, sagte er. »Ich habe noch nie einen Drowelfen gesehen. Seid ihr gekommen, um euch die Kateter..., die Käthe..., die verflixte Kirche anzuschauen?« fragte Ivan.

»Wir sind gekommen, um einen Mann namens Cadderly Bonaduce zu sehen«, antwortete Deudermont. »Ich bin Kapitän Deudermont von der *Seekobold*. Wir kommen aus Tiefwasser.«

»Ihr seid über Land gesegelt«, sagte Ivan trocken.

Deudermont hatte bereits die Hand gehoben, um diese Erwiderung, die er erwartet hatte, abzuwehren.

»Wir müssen mit Cadderly sprechen«, sagte Deudermont. »Unsere Angelegenheit ist äußerst dringend.«

Pikel klatschte in die Hände, legte sie unter seinen schräggelegten Kopf und gab ein Schnarchen von sich.

»Cadderly hält sein Nickerchen«, erklärte Ivan. »Die Kleinen erschöpfen ihn. Wir werden zur Herrin Danica gehen und euch etwas zu essen besorgen.« Er blinzelte Catti-brie zu. »Ich und mein Bruder wollen mehr über Mithril-Halle hören«, sagte er. »Es heißt, ein Alter regiert den Ort, seit Bruenor Heldenhammer seine Sachen gepackt hat und fortgezogen ist.«

Catti-brie versuchte, ihre Überraschung zu verbergen, und nickte sogar, als wäre das, was Ivan gesagt hatte, nicht neu für sie. Sie sah Drizzt an, der keine Antwort wußte. Bruenor war fort? Plötzlich wollten auch die beiden sich zu den Zwergen setzen und ein langes Gespräch mit ihnen führen. Das Treffen mit Cadderly konnte warten.

Das Innere der Schwebenden Seele war nicht weniger majestatisch als ihre Außenseite. Sie betraten den Hauptraum der Kathedrale, die zentrale Kapelle, und obgleich sich etwa ein Dutzend Leute darin befand, war der Ort so groß, daß jeder der vier Fremden sich alleine fühlte. Alle vier ließen unwillkürlich ihre Blicke die hochragenden Säulen hinaufgleiten, vorbei an mehreren Ebenen, die mit geschmückten Statuen gesäumt waren, vorbei an dem Licht, das durch die Fenster aus buntem Glas fiel, bis hinauf zu der feinverzierten Wölbung der Decke, die sich mehr als hundert Fuß über ihnen befand.

Als es Ivan endlich gelungen war, die überwältigten vier durch den Hauptraum zu bugsieren, führte er sie durch eine Seitentür in Räume, die eine normale Größe aufwiesen. Die Konstruktion dieses Gebäudes, seine Kraft und Perfektion, überwältigte sie ohne Ende. Kein Stützbogen, keine Tür waren ohne Verzierungen, und eine Tür, durch die sie schritten, war so mit Runen und Figuren bedeckt, daß Drizzt glaubte, sie sich stundenlang anschauen zu können, ohne alle Details zu erkennen oder alle Botschaften zu entziffern.

Ivan klopfte an eine Tür und wartete auf Antwort. Als er sie erhielt, ließ er

die Tür aufschwingen. »Ich stelle vor: Herrin Danica Bonaduce«, sagte der Zwerg mit wichtiger Stimme und bedeutete ihnen, ihm zu folgen.

Sie gingen hinein, Deudermont als erster. Doch der Kapitän hielt inne und wäre beinahe gestolpert, als ihm zwei kleine Kinder, ein Junge und ein Mädchen, vor die Füße liefen. Beide kamen abrupt zum Stehen, als sie den Fremden sahen. Der Junge, ein Knabe mit sandfarbenem Haar und mandelförmigen Augen, riß den Mund auf und zeigte direkt auf den Drow.

»Bitte, nimm es meinen Kindern nicht übel«, sagte eine Frau von der anderen Seite des Raumes her.

»Ich bin nicht beleidigt«, versicherte ihr Drizzt. Er ließ sich auf ein Knie herab und winkte das Paar zu sich. Sie blickten sich gegenseitig hilfesuchend an und gingen dann vorsichtig zu dem Drow. Der Junge wagte es, die Hand auszustrecken und Drizzts ebenholzfarbene Haut zu berühren. Dann blickte er seine Finger an, als wolle er nachsehen, ob die Schwärze abgefärbt hätte.

»Kein Schwarz, Mama«, sagte er, schaute die Frau an und hielt die Hand hoch. »Kein Schwarz.«

»Hü, hü«, kicherte Pikel hinter ihnen.

»Bring die Gören raus«, flüsterte Ivan seinem Bruder zu.

Pikel drängte sich vor, so daß die Kinder ihn sehen konnten, und ihre Gesichter leuchteten sofort auf. Pikel steckte sich die Daumen in die Ohren und wackelte mit den Fingern.

»Oh, oh!« schrieen die Kinder im Chor und jagten hinter »Onkel Pikel« aus dem Raum hinaus.

»Du solltest aufpassen, was mein Bruder den beiden beibringt«, sagte Ivan zu Danica.

Sie lachte und erhob sich von ihrem Stuhl, um die Besucher zu begrüßen. »Die Zwillinge können sich glücklich schätzen, einen Freund wie Pikel zu haben«, sagte sie. »Und so einen wie Ivan«, fügte sie huldvoll hinzu, und der ach so harte Zwerg konnte ein Erröten nicht verhindern.

Daran, wie die Frau ging, als sie den Raum durchquerte, leicht, leise, bei jeder Bewegung vollkommen im Gleichgewicht, erkannte Drizzt, daß sie eine Kriegerin war. Sie war schlank gebaut, ein paar Zoll kleiner als Cattibrie und wog sicher nicht mehr als hundertzehn Pfund, aber jeder Muskel war trainiert und bewegte sich in voller Harmonie mit den anderen. Ihre Augen waren sogar noch exotischer als die ihrer Kinder. Sie waren mandelförmig, von einem tiefen Braun und voller Intensität und Leben. Ihr rotblondes Haar, das so dicht war wie die weiße Mähne des Drow, flog ihr fröhlich um die Schultern, als könne die Energie in dieser Frau nicht vollständig gebändigt werden.

Drizzt blickte von Danica zu Cattibrie und erkannte eine Ähnlichkeit im Wesen, wenn auch nicht in der körperlichen Gestalt.

»Ich stelle vor: Drizzt Dudden«, begann Ivan und nahm den geweihten Helm ab. »Cattibrie, die Tochter von Bruenor von Mithril-

Halle, Kapitän Deudermont von der *Seekobold* aus Tiefwasser und...« Der gelbbärtige Zwerg brach ab und blickte den hageren Zauberer fragend an. »Was hast du gesagt, wie du heißt?« fragte er.

»Harpell Harkle ... ähh, Harkle Harpell«, stotterte der Zauberer, den Danica ganz offenkundig verzaubert hatte. »Aus Langsattel.«

Danica nickte. »Schön, dich kennenzulernen«, sagte sie nacheinander zu jedem und kam als letztem zu dem Drow.

»Drizzt Do'Urden«, berichtigte der Waldläufer.

Danica lächelte.

»Sie sind gekommen, um mit Cadderly zu sprechen«, erklärte Ivan.

Danica nickte. »Geh und wecke ihn auf«, sagte sie und hielt noch immer Drizzts Hand. »Er wird ein Gespräch mit so ehrenwerten Gästen nicht verpassen wollen.«

Ivan sprang davon und lief den Gang entlang.

»Du hast von uns gehört?« fragte Catti-brie.

Danica blickte sie an und nickte. »Euer Ruf eilt euch voraus«, versicherte sie der jungen Frau. »Wir haben von Bruenor Heldenhammer und seinem Kampf zur Wiedererlangung von Mithril-Halle gehört.«

»Und auch von der Schlacht mit den Drow?« fragte Drizzt.

Danica nickte. »Zum Teik«, erwiderte sie. »Ich hoffe, ihr findet die Zeit, uns die ganze Geschichte zu erzählen, bevor ihr uns wieder verläßt.«

»Was weißt du von Bruenors Fortgang?« fragte Catti-brie direkt.

»Darüber weiß Cadderly mehr als ich«, erwiderte Danica. »Ich habe gehört, daß Bruenor zugunsten eines Vorfahren auf seinen Thron verzichtet hat.«

»Gandalug Heldenhammer«, erklärte Drizzt.

»So heißt es«, fuhr Danica fort. »Aber wo der König und die zweihundert Zwerge, die ihm folgten, hingegangen sind, weiß ich nicht.«

Drizzt und Catti-brie warfen sich einen Blick zu. Sie hatten eine leise Ahnung, wohin Bruenor gezogen sein möchte.

Ivan kehrte jetzt zurück und wurde von einem alten, aber vitalen Mann begleitet, der eine braunweiße Tunika und dazu passende Hosen trug. Ein hellblauer Seidenumhang hing von seinen Schultern, und auf dem Kopf trug er einen weitkempigen blauen Hut, um den ein rotes Band verlief. Vorne an diesem Hutband war ein Emblem aus Porzellan und Gold angebracht, auf dem eine brennende Kerze über einem Auge dargestellt war – alle vier erkannten es als das Symbol von Deneir, dem Gott der Literatur und der Kunst.

Der Mann war von durchschnittlicher Größe, etwa sechs Fuß, und trotz seines fortgeschrittenen Alters sehr muskulös. Sein Haar, was davon noch übrig war, war silbern mit einem Hauch von Braun darin. Etwas an seinem Aussehen kam den Gefährten seltsam fehl am Platz vor. Drizzt erkannte schließlich, daß es die Augen des Priesters waren, blitzende, funkelnde graue Augen, die einem viel jüngeren Mann zu gehören schienen.

»Ich bin Cadderly«, sagte er herzlich mit einer bescheidenen Verbeugung. »Willkommen in der Schwebenden Seele, dem Heim von Deneir und Oghma und allen Göttern des Guten. Meine Frau Danica kennt ihr bereits?«

Catti-brie blickte von dem alten Cadderly zu Danica, die nicht älter sein konnte als sie selbst und gewiß noch in den Zwanzigern.

»Und eure Zwillinge«, fügte Ivan grinsend hinzu und sah Catti-brie an, als diese Danica musterte. Den aufmerksamen Beobachtern Drizzt und Deudermont schien es, daß der Zwerg die Verwirrung bei einer solchen Vorstellung kannte, ein Umstand, der sie zu dem Schluß kommen ließ, daß Cadderlys fortgeschrittenes Alter keinen natürlichen Ursprung hatte.

»Ah, ja, die Zwillinge«, sagte Cadderly, schüttelte den Kopf und konnte bei dem Gedanken an seine stürmischen Sprößlinge ein Grinsen nicht unterdrücken.

Der weise Priester musterte den Ausdruck auf den Gesichtern der vier Gäste und wußte es zu schätzen, daß sie die offenkundigen Fragen höflich zurückhielten.

»Neunundzwanzig«, meinte er ungezwungen. »Ich bin neunundzwanzig Jahre alt.«

»Dreißig in zwei Wochen«, fügte Ivan hinzu. »Obwohl du keinen Tag älter als hundertsechs aussiehst.«

»Es war die Anstrengung, diese Kathedrale zu erbauen«, erklärte Danica, und ein leiser Hauch von Trauer und Zorn lag in ihrer kontrollierten Stimme. »Cadderly hat diesem Ort seine Lebensenergie gegeben, eine Wahl, die er zum Ruhme seines Gottes getroffen hat.«

Drizzt sah die junge Frau, die geborene Kriegerin, lange und intensiv an, und er erkannte, daß auch Danica durch Cadderlys Entscheidung zu einem großen Opfer gezwungen worden war. Er spürte Groll in ihr, doch war dieser tief vergraben, überwältigt von ihrer Liebe zu ihrem Mann und ihrer Bewunderung für sein Opfer.

Catti-brie entging nichts hiervon. Sie, die ihre große Liebe verloren hatte, konnte mit Danica mitfühlen, und doch, sie wußte, daß diese Frau kein Mitleid benötigte. Die wenigen Sätze der Erklärung in Gegenwart von Cadderly und Danica in den Hallen dieses verehrungswürdigen Gebäudes ließen Catti-brie erkennen, daß jedes Mitleid für Danica das Opfer herabwürdigen würde, daß es das geringschätzen würde, was Cadderly im Austausch für seine Jahre erhalten hatte.

Die beiden Frauen blickten einander fest an. Danicas exotische, mandelförmige Augen und die von Catti-brie, die von einem vollen Blau waren, senkten sich tief ineinander. Catti-brie wollte sagen, »Zumindest hast du die Kinder deines Geliebten«, wollte Danica die Leere erklären, die sie erlebt hatte, nachdem Wulfgar gestorben war, bevor...

Bevor so viel hätte geschehen können und müssen, dachte Catti-brie seufzend.

Danica kannte die Geschichte, und allein durch diesen Blick, den sie mit Catti-brie austauschte, verstand und würdigte sie, was in dem Herzen der Frau vor sich ging.

Die acht – denn Pikel kehrte bald zurück und erklärte, daß die Kinder im Garten schliefen und von mehreren Priestern behütet wurden – verbrachten die nächsten beiden Stunden damit, Geschichten auszutauschen. Drizzt und Cadderly schienen verwandte Geister zu sein, und tatsächlich hatten sie viele ähnliche Abenteuer erlebt. Beide hatten einem roten Drachen gegenübergestanden und es überlebt, beide hatten ein Vermächtnis ihrer Vergangenheit überwunden. Sie verstanden sich hervorragend, so wie es auch Danica und Catti-brie taten, und obwohl die Zwergenbrüder mehr über Mithril-Halle hören wollten, fanden sie es schwer, sich in die Unterhaltung der Frauen oder die von Drizzt und Cadderly einzumischen. Allmählich gaben sie es auf und verbrachten ihre Zeit im Gespräch mit Harkle. Er war in Mithril-Halle gewesen, hatte am Drowkrieg teilgenommen und stellte sich als guter Geschichtenerzähler heraus, der es verstand, seine Berichte mit kleinen Illusionen auszuschmücken.

Deudermont fühlte sich seltsam entrückt von all dem um ihn herum. Er vermißte die See und sein Schiff, sehnte sich danach, wieder aus dem Hafen von Tiefwasser auszulaufen, um auf dem offenen Meer Piraten zu jagen.

Dies hätte den ganzen Nachmittag über so weitergehen können, wenn nicht ein Priester an die Tür geklopft und Danica darüber informiert hätte, daß die Kinder erwacht waren. Die Frau stand auf und wollte mit den Zwergen zu ihnen gehen, aber Drizzt hielt sie auf. Er zog die Pantherfigur hervor und rief Guenhwyrar.

Das brachte Ivan kampfbereit auf die Beine! Auch Pikel quietschte auf, jedoch vor Freude, denn der Zwergendruide war immer bereit, ein so wunderbares Tier zu treffen, auch wenn dieses ihn in Stücken reißen könnte.

»Die Zwillinge werden viel Spaß mit Guenhwyrar haben«, erklärte der Drow.

Die große Katze verließ den Raum, dicht gefolgt von Pikel, der den Schwanz des Panthers erfaßt hatte, damit Guenhwyrar ihn mitziehen konnte.

»Nicht soviel wie mein Bruder«, meinte Ivan, der noch immer ein wenig erschrocken war. Danica wollte die offensichtliche Frage nach der Sicherheit der Kinder stellen, hielt sich aber zurück, da sie erkannte, daß Drizzt den Panther nicht geholt hätte, wenn man ihm nicht vertrauen könnte. Sie lächelte, verbeugte sich huldvoll und verließ dann mit Ivan den Raum. Catti-brie wäre ihr gefolgt, aber Drizzts Haltung, die plötzlich formell wurde, sagte ihr, daß es an der Zeit war, über ihr Begehr zu sprechen.

»Ihr seid nicht nur gekommen, um mit uns Geschichten auszutauschen, so interessant sie auch sind«, sagte Cadderly, setzte sich aufrecht hin,

faltete die Hände im Schoß und war bereit, sich aufmerksam ihre wichtigste Geschichte anzuhören.

Deudermont erzählte sie, Drizzt und Catti-brie fügten Einzelheiten hinzu, die sie für wichtig hielten, und Harkle streute ständig Bemerkungen ein, die wirklich nichts mit der Angelegenheit zu tun hatten, soweit die anderen vier das beurteilen konnten.

Cadderly bestätigte, daß er von Caerwich und der blinden Seherin gelesen hatte. »Sie spricht in Rätseln, die nicht immer das bedeuten, was man erwartet«, warnte er.

»Das haben wir gehört«, stimmte ihm Deudermont zu. »Aber dies ist ein Rätsel, das meine Freunde nicht ignorieren können.«

»Wenn die Seherin die Wahrheit gesprochen hat, so befindet sich ein verlorener Freund, mein Vater Zaknafein, in den Klauen eines bösen Wesens«, erläuterte Drizzt. »Vielleicht eines Dieners von Lloth oder einer Oberin Mutter eines der herrschenden Häuser von Menzoberranzan.«

Harkle biß sich fest auf die Lippen. Er erkannte hier einen Fehler, mußte aber die Grenzen seines Zaubers berücksichtigen. Er hatte das Gedicht der blinden Seherin mindestens zwanzigmal Wort für Wort gelesen und sich ins Gedächtnis eingeprägt. Aber das war eine besondere Information, die er nur dem Zauber zu verdanken hatte. Der Nebel des Schicksals erkannte, was sein würde, doch wenn Harkle die Information verwendete, die ihm der Zauber gab, konnte dies das Schicksal verändern. Ob das zu einer Katastrophe oder einem besseren Ende führen würde, konnte der Zauberer nicht einmal erahnen.

Cadderly nickte. Er widersprach Drizzts Überlegungen nicht, fragte sich aber, welche Rolle seine Besucher ihm dabei zugesetzt hatten.

»Ich vermute, es ist ein Diener oder eine Dienerin Lloths«, fuhr Drizzt fort. »Ein Wesen aus der Ebene des Abgrunds.«

»Du möchtest, daß ich meine Kräfte benutze, um dies zu bestätigen«, schloß Cadderly. »Vielleicht sogar, daß ich diese Bestie beschwöre, so daß du mit ihr um die Seele deines Vaters verhandeln oder kämpfen kannst.«

»Mir ist bewußt, wie schwerwiegend mein Wunsch ist«, sagte Drizzt mit fester Stimme. »Eine Yochlol ist ein mächtiges Wesen...«

»Ich habe vor langer Zeit gelernt, das Böse nicht zu fürchten«, versicherte ihm Cadderly.

»Wir haben Gold«, bot Deudermont an, der erwartete, daß der Preis sehr hoch sein würde.

Drizzt wußte es besser. In der kurzen Zeit, die er mit Cadderly verbracht hatte, hatten sich ihm das Herz und die Beweggründe des Mannes offenbart. Cadderly würde kein Gold nehmen, er würde überhaupt keine Bezahlung annehmen. Er war nicht überrascht, als Cadderly einfach antwortete: »Jede einzelne Seele ist es wert, gerettet zu werden.«

Der erregte Zauberer

»Wo ist Deudermont?« wollte Catti-brie von Harkle wissen, als der Zauberer in den Raum stolperte, in dem die junge Frau mit Drizzt saß.

»Oh, irgendwo da draußen, irgendwo da draußen«, erwiderte der abgelenkte Zauberer. Es standen zwei Stühle in dem Zimmer, beide vor einem großen Fenster, das einen Ausblick auf das majestätische Schneeflockengebirge freigab. Drizzt und Catti-brie saßen dort und schauten hinaus auf das wunderschöne Panorama. Der Dunkelelf hatte sich zurückgelehnt und seine Füße auf das Fenstersims gelegt. Harkle nahm den Anblick einen Moment lang in sich auf, dann schien er sich zu sammeln und trat zwischen die beiden. Er winkte Drizzt, seine Füße wegzunehmen, und schwang sich dann auf das Fenstersims.

»Leiste uns doch Gesellschaft«, sagte Catti-brie mit deutlichem Sarkasmus – für Drizzt war er jedenfalls deutlich, Harkle hingegen lächelte nur dümmlich.

»Ihr habt natürlich über das Gedicht gesprochen«, meinte der Zauberer. Das stimmte zum Teil. Drizzt und Catti-brie diskutierten genauso die Nachricht von Bruenors Abreise aus Mithril-Halle wie das so wichtige Gedicht.

»Natürlich habt ihr das«, sagte Harkle. »Das ist der Grund, warum ich gekommen bin.«

»Hast du noch mehr der Verse entziffert?« fragte Drizzt ohne große Hoffnung. Der Drow mochte Harkle gern, hatte aber gelernt, nicht zu viel von dem Zauberer zu erwarten. Mehr als alles andere waren Harkle und seine Verwandten völlig unberechenbar. Manchmal waren sie eine große Hilfe, so wie im Kampf um Mithril-Halle, während sie bei anderen Gelegenheiten eher ein Hindernis darstellten.

Harkle bemerkte den doppeldeutigen Ton des Drow, und in diesem Moment verspürte er den Wunsch, sich zu beweisen, dem Drow alle Informationen aus seinem magischen Journal zu geben, das Gedicht Wort für Wort aufzusagen, genau wie es die Seherin getan hatte. Er schluckte die Worte, die aus ihm herausdrängten, jedoch hinunter, da er die Grenzen seines Zaubers und die sich daraus möglicherweise ergebenden Konsequenzen fürchtete.

»Wir glauben, es ist Baenre«, sagte Catti-brie. »Das heißt, wer immer auf dem Thron von Baenre sitzt, meine ich. ›An Lloth übergeben und von Lloth gegeben‹, hat sie gesagt, und wem würde die Spinnenkönigin wohl eher ein solches Geschenk machen als derjenigen, die auf Baenres Thron sitzt?«

Harkle nickte, glaubte aber, daß sie ein wenig daneben lagen.

»Catti-brie denkt, daß es Baenre ist, aber die Seherin hat vom Abgrund gesprochen, und das läßt mich annehmen, daß Lloth eine ihrer Dienerinnen

beauftragt hat«, sagte Drizzt.

Harkle biß sich auf die Lippen und nickte nicht sehr überzeugend.

»Cadderly hat einen Informanten im Abgrund«, fügte Catti-brie hinzu.
»Ein Teufelchen oder so etwas in der Art. Er wird das Viech beschwören und versuchen, einen Namen für uns herauszufinden.«

»Aber ich fürchte, daß mein Weg...« begann Drizzt.

»Unser Weg«, berichtigte Catti-brie so vehement, daß Drizzt in diesem Punkt nachgeben mußte.

»Ich fürchte, daß unser Weg erneut nach Menzoberranzan führen wird«, sagte Drizzt seufzend. Er wollte nicht dorthin zurückkehren, das war offenkundig, aber es war ebenso klar, daß der Waldläufer um eines Freundes willen Hals über Kopf in die verfluchte Stadt stürmen würde.

»Warum dorthin?« fragte Harkle beinahe aufgeregt. Der Zauberer erkannte, wohin das Gedicht der Seherin Drizzt führte, und wußte, daß die zweite Zeile, die den Geist von Drizzts Vater betraf, den Waldläufer dazu gebracht hatte, Menzoberranzan als Ursprung des Ganzen anzusehen. Es gab in den Versen Hinweise auf Menzoberranzan, aber es gab auch ein ganz bestimmtes Wort in dem Gedicht, das Harkle zu der Überzeugung brachte, daß die Stadt der Drow nicht ihr letztendliches Ziel sein würde.

»Darüber haben wir bereits diskutiert«, erwiderte Drizzt. »Bei dem dunklen Weg, von dem die Seherin gesprochen hat, geht es wohl um Menzoberranzan.«

»Du glaubst, es handelt sich um eine von Lloths Dienerinnen?« fragte Harkle Drizzt.

Der Drow machte eine Geste, die halb Nicken und halb Schulterzucken war.

»Und du stimmst ihm zu?« wollte Harkle von Catti-brie wissen.

»Könnte sein, daß es eine von ihnen ist«, erwiderte die Frau. »Oder aber es ist eine Oberin Mutter. Das wäre meine Vermutung.«

»Sind die Dienerinnen nicht weiblich?« Harkles Frage schien reichlich überflüssig.

»Alle von Lloths höchsten Handlangern sind weiblich«, erwiderte Catti-brie. »Das ist der Grund, warum man sich vor der Spinnenkönigin so fürchten sollte«, fügte sie mit einem Zwinkern hinzu und versuchte, die Anspannung ein wenig zu lockern.

»Und das trifft auch auf alle Oberin Mütter zu«, überlegte Harkle.

Drizzt blickte Catti-brie an, und beide hatten nicht die geringste Ahnung, worauf der unberechenbare Zauberer hinauswollte.

Harkle fuchtelte plötzlich heftig mit den Armen und sah aus, als würde er gleich platzen. Er sprang von dem Sims und warf dabei fast Drizzt mitsamt seinem Stuhl um. »Sie hat *ihm* gesagt!« rief der erregte Zauberer. »Die blinde Hexe hat *ihm* gesagt!« Gesucht wird der Verräter von Lloth von *ihm*, der ihn am meisten haßt!« Harkle brach ab und stieß einen mächtigen, erschöpften Seufzer aus. Ein zischendes Geräusch erklang, und aus seiner

Tasche stieg ein grauer Rauchfaden auf.

»Oh, bei den Göttern!« stöhnte der Zauberer.

Drizzt und Catti-brie sprangen auf, mehr aufgrund der überraschend scharfsinnigen Schlußfolgerung des Zauberers als wegen des rauchigen Spektakels.

»Welcher Feind, Drizzt?« drängte Harkle heftig, da er plötzlich den Verdacht hegte, daß ihm nur noch wenig Zeit blieb.

»Er«, wiederholte Catti-brie immer und immer wieder und versuchte, ihr Gedächtnis anzuspornen. »Jarlaxle?«

»Der nie vergeben wird«, erinnerte Harkle sie.

»Dann ist es nicht der Söldner«, sagte Drizzt, denn er war zu dem Schluß gekommen, daß Jarlaxle nicht so böse war wie viele andere. »Berg'nyon Baenre vielleicht. Er hat mich seit unseren Tagen auf der Akademie gehaßt.«

»Denk nach! Denk! Denk!« schrie Harkle, als eine gewaltige Rauchwolke aus seiner Tasche aufstieg.

»Was verbrennst du denn da?« wollte Catti-brie wissen und versuchte, den Harpell herumzudrehen, damit sie besser sehen konnte. Zu ihrer Überraschung und ihrem Grauen fuhr ihre Hand durch die plötzlich nicht mehr greifbare Gestalt hindurch.

»Das ist jetzt unwichtig!« herrschte Harkle sie an. »Denk nach, Drizzt Do'Urden. Welcher Feind ist es, der nie vergeben wird, der im Abgrund verfault und dich über alles haßt? Welche Bestie muß befreit werden, die nur du befreien kannst?« Harkles Stimme schien zu verklingen, als seine Gestalt zu verblassen begann.

»Ich habe die Grenzen meines Zaubers überschritten«, wollte der Zauberer seinen erschreckten Gefährten erklären. »Und so bin ich jetzt aus dem Spiel, ich muß fort...«

Unerwartet kam Harkles Stimme laut zurück. »Welche Bestie, Drizzt. Welcher Feind?« Und dann war er fort, einfach verschwunden, und ließ Drizzt und Catti-brie zurück, die in dem kleinen Raum ins Leere starnten.

Jener letzte Ruf, als Harkle aus ihrem Blick verschwand, erinnerte Drizzt an eine andere Gelegenheit, als er einen solchen fernen Ruf gehört hatte.

»Errtu«, flüsterte der Drow atemlos. Er schüttelte den Kopf, noch während er die so offensichtliche Antwort aussprach, denn obgleich Harkles Gedankengang logisch erschien, ergab er für Drizzt im Zusammenhang mit dem Gedicht keinen Sinn.

»Errtu«, wiederholte Catti-brie. »Der haßt dich ganz gewiß mehr als jeder andere, und Lloth kennt ihn bestimmt, oder weiß zumindest von ihm.«

Drizzt schüttelte den Kopf. »Das kann nicht sein, denn ich bin dem Tanar'ri niemals in Menzoberranzan begegnet, wie die blinde Seherin behauptet hat.«

Darüber dachte Catti-brie einen Moment lang nach. »Sie hat niemals Menzoberranzan gesagt«, erwiederte die Frau. »Nicht ein einziges Mal.«

»In der ersten Heimat...« begann Drizzt zu zitieren, aber er verschluckte sich beinahe an den Worten, als ihm die plötzliche Erkenntnis kam, daß seine bisherige Interpretation tatsächlich nicht zutreffen mochte.

Auch Catti-brie bemerkte das. »Du hast jenen Ort niemals deine Heimat genannt«, sagte sie. »Und hast mir oft gesagt, daß deine erste Heimat...«

»Das Eiswindtal war«, ergänzte Drizzt.

»Und dort war es, wo du Errtu begegnet bist und ihn dir zum Feind gemacht hast«, argumentierte Catti-brie. In diesem Moment erschien ihr Harkle Harpell wirklich wie ein kluger Mann.

Drizzt zuckte zusammen, da er sich gut an die Macht und die Verschlagenheit des bösen Balors erinnerte. Der Gedanke, daß sich Zaknafein in Errtus Klauen befinden mochte, schmerzte den Waldläufer zutiefst.

* * *

Harkle Harpell hob den Kopf von seinem riesigen Schreibtisch und streckte sich mit einem gewaltigen Gähnen.

»O ja«, sagte er, als ihm der Stapel Pergamente ins Auge fiel, die auf dem Tisch vor ihm ausgebreitet waren. »Ich habe an meinem Zauber gearbeitet.«

Harkle sortierte die Pergamente und studierte sie eingehender.

»Mein neuer Zauber!« rief er glücklich aus. »Oh, er ist fertig, der Nebel des Schicksals ist endlich fertig! O wie schön, was für ein schöner Tag!« Der Zauberer sprang von seinem Stuhl auf und hüpfte mit wehender Robe durch den ganzen Raum. Nach so vielen Monaten intensiver Forschungen war sein neuer Zauber endlich vollendet. In seinem Kopf überschlugen sich die Möglichkeiten. Vielleicht würde ihn der Nebel des Schicksals nach Calimshan zu einem Abenteuer mit dem Pascha bringen, vielleicht zur Anauroch, in die große Wüste, oder vielleicht auch in die Ödnis von Vaasa. Ja, er würde gern nach Vaasa und zu dem zerklüfteten Galena-Gebirge gehen.

»Ich werde mehr über Galena lernen müssen und fest daran denken, wenn ich den Zauber wirke«, sagte er zu sich selbst. »Ja, ja, darin besteht der Trick.« Mit einem Fingerschnippen eilte der Zauberer zum Schreibtisch zurück, sortierte die vielen Pergamente des langen und komplizierten Zauberspruches und legte sie in eine Schublade. Dann stürmte er hinaus und eilte zur Bibliothek des Efeu-Herrenhauses, um Informationen über Vaasa und das benachbarte Damara zu sammeln, die berühmten Blutsteinlande. Er konnte kaum das Gleichgewicht halten, so aufgeregt war er über das, was er für die erste Erprobung des neuen Zaubers hielt, das Ergebnis der Arbeit vieler Monate.

Denn Harkle hatte keine Erinnerung an das wirkliche erste Mal, daß er

den Zauber gewirkt hatte. Die ganzen letzten Wochen waren aus seinem Gedächtnis gelöscht, ebenso wie die Seiten des verzauberten Journals, das zu dem Zauber gehörte, wieder leer waren. Soweit Harkle wußte, segelten Drizzt und Catti-brie vor der Schwertküste auf einem Piratenjäger, dessen Namen er nicht kannte.

* * *

Drizzt stand neben Catti-brie in einem quadratischen Raum, der wunderschön ausgestattet war, obwohl sich keine Möbel in ihm befanden. Die Wände bestanden aus poliertem, schwarzem Stein und waren bis auf schmiedeeiserne Wandleuchter, die in der Mitte jeder Wand angebracht waren, leer. Die Fackeln, die darin steckten, brannten nicht, jedenfalls nicht im normalen Sinn des Wortes. Sie bestanden nicht aus Holz, sondern aus schwarzem Metall, und an ihrer Spitze war jeweils eine Kristallkugel angebracht. Das Licht – es schien so, daß Cadderly Licht jeglicher Farbe beschwören konnte – ging von diesen Kugeln aus. Eine von ihnen glühte jetzt rot, eine andere gelb und die letzten beiden grün. Sie verliehen dem Raum ein seltsames Muster aus Farben und Tiefe, bei denen einige Schattierungen tiefer in die glasartige Oberfläche der polierten Wände einzudringen schienen als andere.

Dies alles erregte eine ganze Zeitlang Drizzts Interesse und war für sich schon ein beeindruckender Anblick. Doch am meisten erstaunte den Dunkelelfen, der in den sieben Jahrzehnten seines Lebens allerhand erstaunliche Dinge gesehen hatte, der Fußboden. Sein Rand war schwarz und glasartig wie die Wände, doch der größte Teil des Bodens war von einem Mosaik bedeckt, das einen Kreis mit doppelter Begrenzungslinie darstellte. Der Bereich zwischen diesen Linien war etwa einen Fuß breit und mit Runen bedeckt. Im Inneren war ein Zeichen in den Boden eingraviert, dessen sternartige Spitzen den inneren Kreis berührten. Die Rillen der Gravur waren zusätzlich mit zerriebenen Edelsteinen unterschiedlicher Farbe aufgefüllt worden. Da befand sich zum Beispiel eine smaragdene Rune neben einem rubinroten Stern, beide zwischen den diamantenen Zwillingsslinien der Außenkreise.

Drizzt hatte solche Räume in Menzoberranzan gesehen, doch waren sie niemals so fabelhaft ausgestartet gewesen. Er wußte, wozu sie bestimmt waren. Irgendwie erschien ihm dieser Raum in diesem prächtigen Bauwerk des Guten fehl am Platze, denn der Doppelkreis und das Zeichen darin waren zur Beschwörung andersweltlicher Kreaturen gedacht, und da die Runen, die die Ränder verzierten, Zeichen der Macht und des Schutzes waren, handelte es sich bei den herbeigerufenen Wesen sicher nicht um Kreaturen mit guter Gesinnung.

»Nur wenige dürfen diesen Ort betreten«, erklärte Cadderly mit ernster

Stimme. »Von den Bewohnern der Bibliothek nur ich selbst, Danica und Bruder Chaunticleer. Jeder Besucher, der die Dienste dieses Raumes in Anspruch nehmen möchte, muß sich eine strenge Prüfung gefallen lassen.«

Drizzt erkannte, daß man ihm gerade ein großes Kompliment gemacht hatte, aber das lenkte ihn nicht von den vielen Fragen ab, die ihm im Kopf herumspukten.

»Es gibt Gründe für solche Beschwörungen«, fuhr Cadderly fort, als hätte er die Gedanken des Drow gelesen. »Manchmal kann die Sache des Guten nur durch Geschäfte mit den Agenten des Bösen gefördert werden.«

»Ist die Beschwörung eines Tanar'ri oder auch nur eines geringen Unholds nicht für sich selbst bereits ein Akt des Bösen?« fragte Drizzt ganz offen.

»Nein«, erwiderte Cadderly. »Nicht hier drinnen. Der Raum ist von Deneir selbst gesegnet. Ein hier gerufener Unhold ist ein gefangener Unhold und stellt keine größere Bedrohung dar, als wäre er im Abgrund geblieben. Wie bei allen Fragen von Gut und Böse ist es der Grund der Beschwörung, der über ihren Wert entscheidet. In diesem Fall haben wir entdeckt, daß eine Seele, die eine solche Folter nicht verdient, in die Hände eines Unholds gefallen ist. Wir können diese Seele nur befreien, indem wir mit dem Unhold verhandeln. Wo gibt es hierfür einen bessern Ort oder eine bessere Weise?«

Dies konnte Drizzt akzeptieren, insbesondere da, auch für ihn persönlich, so viel auf dem Spiel stand.

»Es ist Errtu«, verkündete der Drow mit Überzeugung. »Ein Balor.«

Cadderly nickte und widersprach nicht. Als Drizzt ihm nach seinem Gespräch mit Harkle seine neue Vermutung mitgeteilt hatte, hatte Cadderly einen geringeren Unhold beschworen, ein verschlagenes Teufelchen, und damit beauftragt, Bestätigung für den Verdacht des Drow zu finden. Jetzt hatte er vor, das Wesen erneut zu rufen, um seine Antworten zu erhalten.

»Bruder Chaunticleer hat heute mit einem Avatar Deneirs gesprochen«, erwähnte Cadderly.

»Und welche Antwort hat er erhalten?« fragte der Waldläufer, obwohl er ein wenig erstaunt über den Weg war, den Chaunticleer gewählt hatte.

»Kein Diener Deneirs könnte eine solche Antwort geben«, erwiderte Cadderly sofort, als er erkannte, daß der Drow einen falschen Schluß gezogen hatte. »Nein, nein, Chaunticleer hat sich nach unserem vermißten Zaubererfreund erkundigt. Macht euch keine Sorgen um ihn, denn es scheint, daß sich Harkle Harpell wieder im Efeu-Herrenhaus in Langsattel befindet. Wir haben die Möglichkeit, Kontakt zu ihm aufzunehmen und ihn sogar zurückzuholen, wenn ihr das möchtet.«

»Nein!« sagte Drizzt schnell und wandte sofort den Blick ab, da ihm sein plötzlicher Ausbruch unangenehm war. »Nein«, wiederholte er ruhiger. »Harkle Harpell hat bereits genug getan. Ich möchte ihn in dieser

Angelegenheit, die ihn eigentlich gar nicht betrifft, keiner Gefahr aussetzen.«

Cadderly nickte und lächelte, da er den wahren Grund für Drizzts Zögern erahnte. »Soll ich jetzt Druzil rufen, damit wir unsere Antwort erhalten?« fragte er, wartete aber nicht erst auf eine Antwort. Ein Wort, das er an jeden einzelnen Wandleuchter richtete, verwandelte alle Lichter im Raum in ein samtiges Purpur. Ein zweiter Zauberspruch ließ die Symbole auf dem Fußboden unheimlich erglühen.

Drizzt hielt den Atem an; er fühlte sich inmitten solcher Zeremonien nie sehr wohl. Er hörte kaum hin, als Cadderly mit einem sanften, rhythmischen Zaubergesang begann. Statt dessen konzentrierte er sich auf die leuchtenden Runen, dachte an seine Vermutungen und an die Möglichkeiten, welche die Zukunft bereithalten mochte.

Nach mehreren Minuten war aus der Mitte der Kreise ein scharfes Zischen zu hören, bevor dort ein schwarzer Fleck erschien, als die Substanz der Ebene selbst aufgerissen wurde. Ein scharfes Krachen beendete sowohl das Zischen als auch den Riß und ließ ein sehr verärgert aussehendes hundegesichtiges Teufelchen mit Fledermausflügeln zurück, das auf dem Fußboden saß, fluchte und spuckte.

»Nun, sei gegrüßt, mein lieber Druzil«, sagte Cadderly freundlich, was das bösartige Teufelchen, seinen unfreiwilligen Diener, natürlich noch wütender machte. Druzil sprang auf und faltete seine lederartigen Flügel zusammen. Seine kleinen Hörner reichten Drizzt kaum bis an die Knie.

»Ich wollte, daß du einen Freund kennenzulernen«, sagte Cadderly beiläufig. »Ich habe mich noch nicht entschieden, ob ich ihm gestatten werde, dich mit seinen feinen Klingen in kleine Stücke zu schneiden.«

Der böse Blick aus Druzils schwarzen Pupillen senkte sich in Drizzts lavendelfarbene Augen. »Drizzt Do'Urden«, spuckte das Teufelchen aus. »Verräter an der Spinnenkönigin.«

»Ah, gut«, sagte Cadderly, und sein Tonfall sagte dem Teufelchen, daß es freiwillig ein Stückchen Information preisgegeben hatte, indem es zugab, den Drow erkannt zu haben. »Du weißt von ihm, also hast du mit einem Unhold gesprochen, der die Wahrheit kennt.«

»Du hast eine Antwort verlangt, eine einzige«, krächzte Druzil. »Und als Gegenleistung hast du mir ein Jahr Ruhe vor dir versprochen!«

»Das habe ich«, gab Cadderly zu. »Und, hast du eine Antwort für mich?«

»Du tust mir leid, törichter Drow«, sagte Druzil und starre erneut Drizzt an. »Du tust mir leid, und ich lache über dich. Törichter Drow. Die Spinnenkönigin schert sich nicht besonders um dich, denn sie hat deine Bestrafung jemandem als Belohnung überlassen, der ihr in den Zeiten der Unruhe geholfen hat.«

Drizzt riß seinen Blick von Druzil los, um Cadderly anzuschauen. Der Priester stand völlig ruhig und gesammelt da.

»Jeder tut mir leid, der den Zorn eines Balors erregt«, fuhr Druzil fort und

stieß ein boshaftes Lachen aus.

Cadderly sah, daß das Benehmen des Teufelchens für Drizzt, der durch dies alles unter beträchtlicher Spannung stand, nur schwer zu ertragen war. »Der Name des Balors!« befahl der Priester.

»Errtu!« bellte Druzil. »Merk ihn dir gut, Drizzt Do'Urden!«

In Drizzts violetten Augen loderten Feuer, und Druzil konnte ihren forschenden Blick nicht ertragen.

Das Teufelchen richtete seinen bösen Blick statt dessen auf Cadderly.

»Du hast ein Jahr des Friedens versprochen«, fauchte er.

»Jahre werden auf verschiedene Arten gemessen«, knurrte Cadderly zur Antwort.

»Was für ein Betrug...« setzte Druzil an, aber Cadderly klatschte in die Hände, sagte ein einzelnes Wort, und zwei schwarze Linien, Spalten in der Substanz der Ebenen, erschienen auf beiden Seiten des Teufelchens und schlossen ebenso schnell und heftig aufeinander zu wie Cadderlys Hände. Mit einem Donnerschlag und einer Rauchwolke war Druzil verschwunden.

Sofort ließ Cadderly es in dem Raum wieder heller werden und schwieg eine ganze Weile, während er Drizzt beobachtete, der mit gesenktem Kopf dastand und die Bestätigung seines Verdachts verdaute.

»Du solltest diese Kreatur vernichten«, sagte der Drow schließlich.

Cadderly lächelte breit. »Das ist keine so einfache Sache«, gab er zu. »Druzil ist eine Manifestation des Bösen, mehr eine Idee als ein Wesen. Ich könnte seine körperliche Gestalt zerstören, aber das würde ihn nur zurück in den Abgrund schicken. Nur dort, in seiner rauchverhangenen Heimat, könnte ich Druzil wirklich vernichten, und ich verspüre kein Verlangen, den Abgrund zu besuchen!« Cadderly zuckte die Schultern, als wäre das alles ohne große Bedeutung. »Druzil ist vergleichsweise harmlos«, erklärte der Priester, »weil ich ihn kenne, weil ich weiß, wie ich ihn finden kann und wie ich sein armseliges Leben noch armseliger machen kann, wenn sich die Notwendigkeit ergibt.«

»Und jetzt wissen wir, daß es wirklich Errtu ist«, sagte Drizzt.

»Ein Balor«, erwiderte Cadderly. »Ein mächtiger Feind.«

»Ein Feind im Abgrund«, sagte Drizzt. »Ein Ort, den zu besuchen es auch mich nicht drängt.«

»Wir brauchen noch mehr Antworten«, erinnerte ihn Cadderly.

»Antworten, die uns Druzil nicht besorgen könnte.«

»Wer sonst?«

»Du weißt es«, antwortete Cadderly ruhig.

Drizzt wußte es, aber der Gedanke, den Unhold Errtu selbst zu beschwören, war ihm alles andere als angenehm.

»Der Kreis wird den Balor im Zaum halten«, versicherte ihm Cadderly.

»Du brauchst nicht anwesend zu sein, wenn ich Errtu rufe.«

Drizzt wischte diesen Vorschlag beiseite, noch bevor Cadderly seinen Satz beendet hatte. Er würde dabeisein, um jenem gegenüberzutreten, der

ihn am meisten haßte und der angeblich einen Freund gefangenhielt.

Drizzt stieß einen tiefen Seufzer aus. »Ich glaube, daß der Gefangene, von dem die Hexe gesprochen hat, Zaknafein ist, mein Vater«, gestand er Cadderly, denn er erkannte, daß er dem Priester völlig vertraute. »Ich bin mir noch nicht ganz im klaren darüber, wie ich darüber empfinde.«

»Es muß dich gewiß quälen, dir deinen Vater in solch grausamen Klauen vorzustellen«, erwiderte Cadderly. »Und sicherlich wühlt dich der Gedanke auf, daß du Zaknafein noch einmal wiedersehen könnest.«

Drizzt nickte. »Es ist mehr als das«, sagte er.

»Hast du zwiespältige Gefühle?« wollte Cadderly wissen, und Drizzt, unerwartet von dieser direkten Frage getroffen, legte den Kopf schief und musterte den Priester. »Hast du mit diesem Teil deines Lebens abgeschlossen, Drizzt Do'Urden? Und fürchtest du dich jetzt, weil er dich wieder einholen könnte?«

Drizzt schüttelte ohne zu zögern den Kopf, doch es war eine nicht sehr überzeugende Geste. Er hielt eine lange Weile inne, dann seufzte er tief. »Ich bin enttäuscht«, gestand der Drow. »Über mich selbst, über meine Selbstsüchtigkeit. Ich will Zaknafein wiedersehen, an seiner Seite stehen, von ihm lernen und seinen Worten lauschen«, Drizzt blickte Cadderly an, und sein Gesicht war sehr ernst. »Aber ich erinnere mich an das letzte Mal, daß ich ihn gesehen habe«, sagte er, und er erzählte Cadderly von diesem letzten Treffen.

Zaknafeins Leichnam war von Oberin Malice, Drizzts Mutter, wiederbelebt worden und von dem Geist des toten Drow erfüllt worden. Von Malice versklavt, war Zaknafein auf der Suche nach Drizzt in das Unterreich hinausgezogen. Im kritischen Augenblick hatte der wahre Zaknafein den Willen der bösen Oberin Mutter für einen flüchtigen Moment durchbrochen, war wieder er selbst gewesen und hatte mit seinem geliebten Sohn gesprochen. In diesem Moment des Sieges hatte Zaknafein seinen Frieden gefunden und seinen eigenen Körper vernichtet und damit Drizzt und sich selbst aus den Klauen der bösen Malice Do'Urden befreit.

»Als ich die Worte der blinden Hexe hörte und Zeit hatte, über sie nachzudenken, war ich wirklich traurig«, endete Drizzt. »Ich hatte geglaubt, Zaknafein wäre jetzt frei von ihnen, frei von Lloth und allem Bösen. Ich hatte gehofft, er befände sich an einem Ort, an dem er gerecht für die Wahrheit belohnt würde, die immer in seiner Seele war.«

Cadderly legte Drizzt eine Hand auf die Schulter.

»Der Gedanke, daß sie ihn erneut eingefangen haben könnten...«

»Aber vielleicht ist es gar nicht so«, sagte Cadderly. »Und selbst wenn es stimmen sollte, ist noch nicht alle Hoffnung verloren. Dein Vater braucht deine Hilfe.«

Drizzt nickte entschlossen. »Und Catti-bries Hilfe«, erwiderte er. »Sie wird hier sein, wenn wir Errtu rufen.«

Die leibhaftige Finsternis

Seine rauchende Masse füllte den Kreis beinahe aus. Seine großen, ledrigen Flügel konnten nicht völlig ausgebreitet werden, sonst hätten sie über die Grenzlinie geragt, die der Unhold nicht übertreten konnte. Errtu kratzte mit seinen Krallen auf dem Stein, stieß ein kehliges Knurren aus, warf seinen gewaltigen, häßlichen Kopf in den Nacken und lachte heftig. Plötzlich beruhigte sich der Balor, blickte nach vorne und bohrte seine wissenden Augen in die von Drizzt Do'Urden.

Viele Jahre waren vergangen, seit Drizzt den mächtigen Errtu gesehen hatte, aber der Waldläufer erkannte den Unhold sofort. Sein häßliches Gesicht schien eine Kreuzung aus Hund und Affe zu sein, und seine Augen – vor allem diese Augen – waren schwarze Gruben des Bösen, manchmal vor Wut weit aufgerissen, so daß man rote Flammen darin lodern sah, manchmal aber auch zu schmalen Schlitzen zusammengekniffen, die höllische Qualen versprachen. Ja, Drizzt erinnerte sich gut an Errtu, erinnerte sich an ihren viele Jahre zurückliegenden, verzweifelten Kampf am Hang von Kelvins Steinhügel.

Der Krummsäbel des Waldläufers, jener, den er aus dem Hort des weißen Drachen genommen hatte, schien sich ebenfalls an den Unhold zu erinnern, denn Drizzt spürte, wie die Waffe ihn drängte, sie zu ziehen und erneut nach dem Balor zu schlagen, auf daß sie erneut in Errtus feuriges Herz dringen konnte. Die Klinge war zu dem Zweck geschmiedet worden, gegen Kreaturen des Feuers zu kämpfen, und besonders begierig schien sie auf das rauchende Fleisch eines Unholds zu sein.

Catti-brie hatte noch nie so eine Bestie gesehen, die verkörperte Finsternis, das fleischgewordene Böse, das übelste vom Übeln. Sie wollte zu ihrem Bogen greifen und einen Pfeil in das häßliche Gesicht der Bestie schießen, und doch fürchtete sie, daß sie damit den bösartigen Errtu freisetzen und auf sich lenken würde, etwas, was sie ganz gewiß nicht wollte.

Errtu lachte noch immer leise, dann hieb er plötzlich mit schrecklicher Geschwindigkeit mit seiner vielschwänzigen Peitsche nach Drizzt. Die Schnüre sausten durch die Luft und wurden dann plötzlich aufgehalten, als wären sie auf eine Wand gestoßen.

»Du kannst weder deine Waffe noch dein Fleisch oder deine Magie durch die Barriere senden, Errtu«, sagte Cadderly ruhig – der Priester schien nicht im mindesten von dem mächtigen Tanar'ri beeindruckt zu sein.

Errtus Augen verengten sich zu Schlitzen, als der Balor seinen Blick auf Cadderly richtete. Er wußte, daß der Priester ihn beschworen hatte. Erneut erklang das grollende Lachen, und Flammen zuckten vor den riesigen, klauenbewehrten Füßen Errtus in die Höhe, weißglühend loderten sie so

hoch, daß die Gefährten den Balor kaum noch sehen konnten. Schließlich wich Catti-brie mit einem Warnruf zurück, und Drizzt folgte ihrem Beispiel. Cadderly jedoch blieb an seinem Platz, überzeugt, daß die runenverzierten Kreise das Feuer aufhalten würden. Schweiß perlte auf seinem Gesicht, und einzelne Tropfen fielen von seiner Nase herab.

»Laß ab davon!« rief Cadderly über das Prasseln hinweg. Dann stieß er eine Reihe von Worten in einer Sprache aus, die weder Drizzt noch Catti-brie jemals gehört hatten, ein Satz, der mit Errtus betont ausgesprochenem Namen endete.

Der Balor brüllte auf, als verspürte er Schmerzen, und das Feuer verschwand.

»Ich werde mich an dich erinnern, alter Mann«, versprach der große Balor. »Wenn ich wieder auf der Ebene wandele, die deine Welt ist.«

»Besuche mich mal«, erwiderte Cadderly ruhig. »Es wäre mir ein Vergnügen, dich wieder in das Dreckloch zurückzuverbannen, wo du hingehörst.«

Errtu erwiederte nichts mehr, knurrte jedoch und richtete seinen Blick erneut auf den abtrünnigen Drow, den von ihm über alles gehaßten Drizzt Do'Urden.

»Ich habe ihn, Drow«, verhöhnte er ihn. »Im Abgrund.«

»Wen?« verlangte Drizzt zu wissen, doch die Antwort des Balors bestand nur in erneutem heftigem Gelächter.

»Wen hast du, Errtu?« fragte Cadderly mit fester Stimme.

»Ich brauche keine Fragen zu beantworten«, erinnerte der Balor den Priester. »Ich habe ihn, das wißt ihr, und der einzige Weg, ihn zurückzubekommen, besteht darin, meine Verbannung zu beenden. Ich werde ihn hierher in dein Land bringen, Drizzt Do'Urden, und wenn du ihn haben willst, mußt du ihn dir holen!«

»Ich will mit Zaknafein sprechen!« rief Drizzt, und seine Hand fuhr zum Griff seines hungrigen Krummsäbels. Errtu verhöhnte ihn, lachte ihn aus und ergötzte sich am Anblick von Drizzts Qual. Und dies sollte erst der Anfang der Folter sein, die er für den verhaßten Drow geplant hatte.

»Befreie mich!« brüllte der Unhold und schnitt damit alle Fragen ab. »Befreie mich jetzt! Jeder Tag bedeutet eine Ewigkeit der Folter für meinen Gefangenen, deinen geliebten Va...« Errtu brach abrupt ab und ließ das begonnene Wort in der Luft hängen. Er drohte mit dem Finger in Cadderlys Richtung. »Bin ich ausgetrickst worden?« fragte Errtu in gespieltem Schrecken. »Fast hätte ich eine Frage beantwortet, und dazu bin ich nicht gezwungen.«

Cadderly blickte Drizzt an und verstand das Dilemma, in dem sich der Waldläufer befand. Der Priester wußte, daß Drizzt um seines Vaters, eines Freundes oder jeder Person guter Gesinnung willen hier und jetzt in den Kreis springen und mit Errtu kämpfen würde. Doch den Unhold freizulassen mußte dem edlen Drow als ein verzweifelter und gefährlicher Akt

erscheinen, eine selbstsüchtige Handlung zugunsten seines Vaters, die viele andere in Gefahr bringen würde.

»Befreie mich!« brüllte der Balor, und seine donnernde Stimme hallte in der Kammer wider.

Plötzlich entspannte sich Drizzt. »Das kann ich nicht tun, du Bestie«, sagte er ruhig und schüttelte den Kopf. Mit jeder verstreichenen Sekunde schien seine Entscheidung an Festigkeit zu gewinnen.

»Du Narr!« brüllte Errtu. »Ich werde ihm das Fleisch von den Knochen peitschen! Ich werde seine Finger fressen! Und ich werde ihn die ganze Zeit am Leben erhalten, das verspreche ich, am Leben und bei Bewußtsein. Und vor jeder neuen Folter werde ich ihm sagen, daß du dich geweigert hast, ihm zu helfen, daß du sein Verderben über ihn gebracht hast!«

Drizzt wandte den Blick ab. Er war jetzt nicht mehr entspannt, und sein Atem kam in harten, zornigen Stößen. Er kannte jedoch Zaknafein, hatte in sein Herz geblickt und wußte, daß sein Vater nicht wollen würde, daß Drizzt Errtu befreite, wie hoch auch immer der Preis sein mochte.

Catti-brie ergriff Drizzts Hand, und das tat auch Cadderly.

»Ich werde dir nicht sagen, was du tun sollst, mein guter Drow«, begann der Priester, »doch wenn der Unhold eine Seele gefangenhält, die ein solches Los nicht verdient hat, so ist es unsere Pflicht, sie zu...«

»Aber um welchen Preis?« fragte Drizzt verzweifelt. »Was würde es die Welt kosten?«

Errtu brach erneut in wildes Gelächter aus. Cadderly setzte an, ihn zum Schweigen zu bringen, doch Errtu sprach zuerst. »Du weißt es, Priester!« behauptete der Unhold. »Du weißt es!«

»Was meint das häßliche Ding damit?« fragte Catti-brie.

»Erzähle es ihnen«, forderte Errtu von Cadderly, der sich zum ersten Mal unbehaglich zu fühlen schien.

Cadderly blickte Drizzt und Catti-brie an und schüttelte den Kopf.

»Dann werde ich es ihnen sagen!« rief Errtu, und wieder hallte die mächtige, kehlige Stimme des Balors durch den Raum und ließ ihre Ohren schmerzen.

»Du wirst verschwinden!« versprach Cadderly und begann einen Zauberspruch. Errtu begann plötzlich heftig zu zucken und schien kleiner zu werden, als würde er in sich selbst zusammenfallen.

»Ich bin jetzt frei!« verkündete der Balor.

»Warte«, forderte Drizzt von Cadderly, und der Priester gehorchte ihm.

»Ich werde gehen, wohin ich will, törichter Drizzt Do'Urden! Durch deinen Willen habe ich den Boden der Ersten materiellen Ebene berührt, und so ist meine Verbannung beendet. Ich kann jetzt auf den Ruf von jedem wiederkehren!«

Cadderly begann erneut mit seinem Zauberspruch, dringlicher diesmal, und Errtu verblaßte.

»Komm zu mir, Drizzt Do'Urden«, forderte die jetzt ferne Stimme des

Balors. »Wenn du ihn wiedersehen willst. Ich werde nicht zu dir kommen.«

Dann war der Unhold verschwunden und ließ die drei Gefährten erschöpft in dem leeren Raum zurück. Am müdesten von ihnen war Drizzt, der sich gegen die Wand fallen ließ, und die anderen hatten das Gefühl, daß der Waldläufer sich kaum mehr auf den Beinen halten konnte.

»Du hast es nicht gewußt«, sagte Catti-brie, die wußte, welches Schuldgefühl auf den Schultern ihres Freundes lastete. Sie blickte den Priester an, den die Enthüllung kaum zu kümmern schien.

»Stimmt es?« fragte Drizzt Cadderly.

»Ich weiß es nicht genau«, erwiderte der Priester. »Aber ich glaube, daß unsere Beschwörung Errtus auf die Erste materielle Ebene möglicherweise tatsächlich die Verbannung des Balors beendet hat.«

»Und du wußtest es die ganze Zeit über«, beschuldigte ihn Catti-brie.

»Ich habe es vermutet«, gab Cadderly zu.

»Warum hast du mich dann die Bestie rufen lassen?« fragte Drizzt völlig überrascht. Er hätte nie erwartet, daß Cadderly die Verbannung eines so bösartigen Ungeheuers beenden würde. Als er den Priester jedoch jetzt musterte, hatte er das Gefühl, daß Cadderly sich überhaupt keine Sorgen zu machen schien.

»Der Unhold kann, wie es bei all diesen Wesen der Fall ist, die Erste materielle Ebene nur mit Hilfe eines Priesters oder Zauberers betreten«, erklärte Cadderly. »Auf jeden, der einer solchen Zunft angehört und ein solches Wesen beschwören will, warten viele, viele Ungeheuer, sogar andere Balors. Die Befreiung von Errtu, wenn er jetzt wirklich frei sein sollte, ist nicht mehr als eine Farce.«

In diesen Zusammenhang gestellt, ergab es für Drizzt und Catti-brie Sinn. Zauberer, die einen Unhold beschwören wollten, um ihn sich zu Diensten zu machen, würden auf keinen Mangel stoßen; der Abgrund war voll von mächtigen Monstren, die alle darauf brannten, Verderben über die Sterblichen zu bringen.

»Was ich jedoch befürchte«, gab Cadderly zu, »ist, daß dieser besondere Balor dich über alle Maßen haßt, Drizzt. Möglicherweise wird er dich trotz seiner letzten Worte jagen, sobald er unsere Welt wieder betritt.«

»Oder ich werde ihn jagen«, erwiderte Drizzt ruhig und furchtlos. Das brachte ein Lächeln auf Cadderlys Lippen. Es war genau die Reaktion, die er von dem mutigen Drow erhofft hatte. Hier war ein mächtiger Krieger für die Sache des Guten, das wußte Cadderly. Der Priester hatte großes Vertrauen darin, daß Drizzt und seine Freunde in einem solchen Kampf, wenn es denn dazu käme, siegen und damit die Qual von Drizzts Vater beenden würden.

* * *

Waillan Micanty und Dunkin Langmast kamen später an diesem Tag in der Schwebenden Seele an und fanden Kapitän Deudermont draußen, vor dem Gebäude, wo er sich im Schatten eines Baumes ausruhte und ein weißes Eichhörnchen mit seltsamen Nüssen fütterte.

»Percival«, erklärte Deudermont den beiden Männern und streckte eine Hand zu dem Eichhörnchen aus. Sobald Percival sich die Nuß genommen hatte, deutete Deudermont auf Pikel Felsenschulter, der wie immer damit beschäftigt war, die vielen Beete zu pflegen. »Pikel dort hat mich darüber informiert, daß Percival ein persönlicher Freund von Cadderly ist.«

Waillan und Dunkin tauschten einen fragenden Blick aus, da keiner eine Ahnung hatte, wovon Deudermont sprach.

»Es ist nicht wichtig«, meinte der Kapitän, erhob sich und bürstete sich die Zweige von der Hose. »Wie sieht es auf der *Seekobold* aus?«

»Die Reparaturen sind im Gange«, erwiderte Waillan. »Viele Fischer aus Carradoon haben sich uns angeschlossen, um zu helfen. Sie haben sogar einen Baum gefunden, der den Mast ersetzen kann.«

»Ein freundliches Völkchen, diese Männer aus Carradoon«, warf Dunkin ein.

Deudermont musterte Dunkin eine Weile und freute sich über die kleinen Veränderungen, die er bei dem Mann beobachtet hatte. Dies war nicht derselbe säuerliche und intrigeante Botschafter, der damals im Namen von Fürst Tarnheel Embuirhan auf der Suche nach Drizzt Do'Urden auf die *Seekobold* gekommen war. Der Mann war laut Waillan ein fähiger Seemann und guter Kamerad, und Deudermont hatte vor, ihm einen regulären Posten als Mannschaftsmitglied der *Seekobold* anzubieten, sobald sie herausgefunden hatten, wie sie das Schiff wieder ins Schwertmeer bekommen könnten, wo es hingehörte.

»Robillard ist in Carradoon«, sagte Waillan unerwartet und überraschte damit den Kapitän, obwohl Deudermont nie bezweifelt hatte, daß der Zauberer den Sturm überlebt hatte und sie irgendwann finden würde. »Oder er war es zumindest. Vielleicht ist er jetzt schon wieder zurück in Tiefwasser. Er sagt, er könne uns dahin zurückbringen, wo wir hingehören.«

»Aber es wird uns einiges kosten«, fügte Dunkin hinzu. »Denn der Zauberer braucht dazu die Hilfe seiner Gilde, einer außerordentlich gierigen Bande, wie Robillard selber zugibt.«

Dies machte Deudermont keine großen Sorgen. Die Fürsten von Tiefwasser würden ihm wahrscheinlich alle Ausgaben ersetzen. Der Kapitän hatte allerdings bemerkt, daß Dunkin von »uns« gesprochen hatte, und das freute ihn sehr.

»Robillard sagte, es würde ihn einige Zeit kosten, alles zu organisieren«, kam Waillan zum Ende. »Aber wir brauchen sowieso noch zwei Wochen, um die *Seekobold* zu reparieren, und mit der Hilfe, die wir haben, ist es einfacher, sie hier wieder flott zu machen als in Tiefwasser.«

Deudermont nickte nur. Dann kam Pikel herbeigehüpft und nahm die ganze Aufmerksamkeit von Waillan und Dunkin in Anspruch. Das war dem Kapitän durchaus nicht unrecht. Die Einzelheiten der Aufgabe, die *Seekobold* wieder dorthin zurückzubringen, wo sie hingehörte, würden sich zweifellos von selbst lösen. Robillard war ein fähiger und loyaler Zauberer. Aber der Kapitän sah eine Trennung in seiner direkten Zukunft voraus, denn zwei Freunde (drei, wenn er Guenhwivar mitzählte) würden wahrscheinlich nicht zum Schiff zurückkehren, oder wenn sie es taten, würden sie sicher nicht sehr lange dort bleiben.

Der Köder

»Eiswindtal«, sagte Drizzt, noch bevor die drei den Beschwörungsraum verlassen hatten.

Cadderly nickte überrascht, doch Catti-brie verstand sofort, wovon Drizzt sprach, und stimmte ihm zu. »Du glaubst, daß der Unhold den Gesprungenen Kristall suchen wird«, erklärte sie mehr für Cadderly, weil sie eine Bestätigung benötigte.

»Wenn Errtu auf unsere Welt zurückkehrt, dann wird er das mit Sicherheit versuchen«, erwiderte Drizzt.

Cadderly wußte nichts von diesem Gesprungenen Kristall, über den sie sprachen, aber er erkannte, daß die beiden glaubten, auf etwas Wichtiges gestoßen zu sein. »Bist du dir da sicher?« fragte er Drizzt.

Der Drow nickte. »Als ich Errtu das erste Mal traf, war das auf einem windigen Berg hinter dem Grat der Welt, an einem Ort namens Kelvins Steinhügel im Eiswindtal«, erklärte er. »Der Unhold war auf den Ruf eines Zauberers gekommen, der Crenshinibon besaß – den Gesprungenen Kristall – ein mächtiges Artefakt des Bösen.«

»Und wo befindet sich dieses Artefakt?« fragte Cadderly, der plötzlich besorgt klang. Der Priester hatte einige Erfahrung mit Artefakten des Bösen. Er hatte einst sein Leben und das jener, die er liebte, aufs Spiel gesetzt, um einen solchen Gegenstand zu vernichten.

»Vergraben«, erwiderte Catti-brie. »Vergraben unter einem Berg aus Fels und Schnee, als eine Lawine den Hang von Kelvins Steinhügel hinunterstürzte.« Sie hatte sich mehr zu Drizzt als zu dem Priester gewandt, während sie sprach, und ihre Miene zeigte, daß sie begann, die Schlußfolgerung des Drow zu bezweifeln.

»Das Objekt ist intelligent«, erinnerte der Waldläufer sie. »Ein Werkzeug des Bösen, das nicht akzeptieren wird, so versteckt zu sein. Falls Errtu auf unsere Welt zurückkehrt, wird er ins Eiswindtal gehen, um nach Crenshinibon zu suchen. Und wenn er in seine Nähe kommt, wird ihn das Artefakt rufen.«

Cadderly stimmte ihm zu. »Ihr müßt diesen Gesprungenen Kristall vernichten«, sagte er mit einer Entschiedenheit, die sie überraschte. »Das hat absoluten Vorrang.«

Drizzt war nicht sicher, ob er mit der Einschätzung des Priesters übereinstimmte, solange sein Vater von dem Balor gefangengehalten wurde. Aber er stimmte zu, daß die Welt ohne so etwas wie Crenshinibon ein besserer Ort wäre.

»Wie vernichtet man ein so mächtiges Artefakt?« fragte er schließlich.

»Ich weiß es nicht. Jedes Artefakt muß auf eine ganz eigene Art unschädlich gemacht werden«, erwiderte Cadderly. »Vor ein paar Jahren,

als ich noch jung war, mußte ich im Dienste meines Gottes den Ghearuf zerstören, einen intelligenten Gegenstand. Ich mußte dazu die Hilfe eines großen roten Drachens suchen ... verlangen.«

»Vor ein paar Jahren, als ich noch jung war«, wiederholte Catti-brie so leise, daß keiner von beiden sie hören konnte.

»So verpflichte ich euch jetzt, Crenshinibon, dieses Artefakt, das ihr den Gesprungenen Kristall nennt, zu finden und zu vernichten.«

»Ich kenne keine Drachen«, bemerkte Catti-brie trocken.

Mit Drizzt verhielt es sich anders, aber er behielt dies für sich, da er kein Bedürfnis hatte, dem großen Wyrm namens Hephaestus noch einmal gegenüberzutreten, und hoffte, daß Cadderly ihnen eine Alternative nennen konnte.

»Sobald ihr das Artefakt in Händen habt und Errtu besiegt ist, bringt es zu mir«, sagte Cadderly. »Mit Deneirs Hilfe werden wir gemeinsam einen Weg finden, wie der Gesprungene Kristall zerstört werden kann.«

»Das klingt so einfach«, meinte Catti-brie, und wieder troff ihr Tonfall vor Sarkasmus.

»Kaum«, sagte Cadderly. »Aber ich vertraue auf meinen Glauben. Würde es dir besser gefallen, wenn ich ›falls‹ sagen würde statt ›sobald‹?«

»Ich verstehe, was du meinst«, erwiderte Catti-brie.

Cadderly lächelte breit und legte einen Arm um die kräftigen Schultern der jungen Frau. Catti-brie zuckte nicht vor dieser Umarmung zurück, da sie den Priester wirklich mochte. Es gab nichts an Cadderly, das ihr unangenehm war, abgesehen vielleicht von der beiläufigen Art, mit welcher der Priester solche machtvollen Wesen wie Errtu und den Gesprungenen Kristall behandelte. Das war wirklich Selbstvertrauen!

»Wir können den Gesprungenen Kristall nicht unter dem Steinhaufen herausholen«, wandte sich Catti-brie an Drizzt.

»Wahrscheinlich wird er seinen eigenen Weg nach draußen finden«, sagte Cadderly. »Wahrscheinlich hat er das bereits getan.«

»Oder Errtu wird ihn entdecken«, sagte Drizzt.

»Also sollen wir ins Eiswindtal reisen und dort warten?« murte Catti-brie, der plötzlich die Größe ihrer Aufgabe klar wurde. »Du willst dort als Wächter sitzen und warten? Wie viele Jahrhunderte lang?«

Drizzt war von dieser Aussicht auch nicht erbaut, aber er war sich der Verantwortung bewußt, die er trug, nachdem Errtu jetzt anscheinend wieder frei war. Der Gedanke, Zaknafin wiederzusehen, würde ihn anspornen, selbst wenn es jahrhundertelangen Dienst bedeuten sollte.

»Wir werden hinnehmen, was das Schicksal uns beschert«, sagte Drizzt zu Catti-brie. »Wir haben einen langen Weg vor uns und danach vielleicht eine noch längere Zeit des Wartens.«

»In Luskan gibt es einen Tempel des Deneir«, warf Cadderly ein. »Das ist doch in der Nähe dieses Eiswindtals, nicht wahr?«

»Es ist die Stadt, die am nächsten südlich des Gebirges liegt«, erwiderte

Drizzt.

»Ich kann euch dort hinbringen«, sagte Cadderly. »Wir können miteinander auf dem Wind nach Luskan reisen.«

Drizzt dachte über das Angebot nach. Es war fast Mitsommer, und viele Händler würden durch Luskan ziehen. Von dort reisten sie nach Zehn-Städte weiter, um die wertvollen Schnitzereien aus dem Elfenbein der Knöchelkopfforellen einzutauschen. Wenn Cadderly sie rasch nach Luskan bringen konnte, würden sie keine Schwierigkeiten haben, sich einer Karawane in das Eiswindtal anzuschließen.

Jetzt erst fiel Drizzt ein weiteres Hindernis ein. »Was ist mit unseren Freunden?« fragte er.

Catti-brie und Cadderly blickten einander an. In der Aufregung hatten beide fast Deudermont und die gestrandete *Seekobold* vergessen.

»So viele kann ich nicht mitnehmen«, gab Cadderly zu. »Und das Schiff erst recht nicht!«

Drizzt dachte einen Augenblick lang darüber nach. »Aber wir müssen gehen«, sagte er zu Catti-brie.

»Ich glaube, Deudermont wird nicht sehr glücklich sein, wenn er auf einem See segeln muß«, erwiderte Catti-brie sarkastisch. »Nicht sehr viele Piraten unterwegs, und wenn er alle Segel der *Seekobold* setzt, dürfte er sich plötzlich eine Meile weit im Wald wiederfinden.«

Drizzt schien unter dem Gewicht dieser Worte zusammenzusacken. »Laß uns gehen und den Kapitän suchen«, erwiderte er. »Vielleicht sollten wir Harkle Harpell zurückholen. Er hat die *Seekobold* in den Impresksee gebracht, soll er sie auch wieder da hinbringen, wo sie hingehört!«

Catti-brie murmelte etwas vor sich hin, das so leise war, daß Drizzt die Worte nicht verstehen konnte. Er wußte jedoch, daß sie an Harkle dachte, und konnte sich den Inhalt ihres Gemurmels daher lebhaft vorstellen.

Die drei fanden Deudermont, Waillan und Dunkin, die mit Ivan und Pikel am Weg vor den Haupttoren der Schwebenden Seele saßen. Deudermont erzählte ihnen die Neuigkeiten über Robillard und den Plan, wie sie wieder dorthin zurückkehren wollten, wo sie hingehörten, was eine große Erleichterung für Drizzt und Catti-brie war. Die beiden blickten sich an, und Deudermont kannte sie gut genug, um zu bemerken, was in der Luft lag.

»Ihr werdet uns verlassen«, meinte er. »Ihr könnt die zwei oder drei Wochen nicht abwarten, die Robillard brauchen wird, um unsere Rückkehr zu bewerkstelligen.«

»Cadderly kann uns nach Luskan bringen«, erwiderte Drizzt. »In weniger als zwei oder drei Wochen hoffe ich in Zehn-Städte zu sein.«

Die Neuigkeiten warfen einen Schatten auf die zuvor so angenehme Unterhaltung. Selbst Pikel, der kaum wußte, wovon die anderen sprachen, stieß ein langes und verloren wirkendes »Oohhhh« aus.

Deudermont suchte nach einem Weg aus diesem Dilemma, aber er erkannte, daß er sich ins Unvermeidliche fügen mußte. Sein Platz war auf

der *Seekobold*, und nachdem soviel auf dem Spiel stand, hatten Drizzt und Catti-brie keine andere Wahl, als den Worten der blinden Seherin zu folgen. Außerdem war Deudermont die Miene seiner Gefährten nicht entgangen, als Ivan ihnen sagte, daß Bruenor Mithril-Halle verlassen hatte. Drizzt wollte ins Eiswindtal, und das war wahrscheinlich auch der Ort, an den Bruenor gezogen war.

»Falls wir an die Schwertküste zurückkehren sollten, bevor das Winterwetter beginnt, werde ich die *Seekobold* vielleicht die Küste hinauf in die Treibeis-See segeln«, meinte Deudermont – das war seine Art, den Freunden Lebwohl zu sagen. »Ich würde dieses Eiswindtal gerne einmal besuchen.«

»Meine Heimat«, sagte Drizzt ernst.

Catti-brie nickte Drizzt und Deudermont zu. Sie fühlte sich beim Abschiednehmen nie wohl, und sie wußte, daß die Zeit des Abschieds nun gekommen war.

Es war an der Zeit, nach Hause zu gehen.

Das Gefühl der Macht

Stumpet Reißklaue stapfte durch den Schnee den Abhang von Kelvins Steinhügel hinauf. Die Zwergin wußte, daß ihr Weg riskant war, denn die Schneeschmelze war im Eiswindtal in vollem Gange, und der Berg war nicht so hoch, daß die Temperatur dort ständig unter dem Gefrierpunkt blieb. Die Zwergin spürte, wie die Feuchtigkeit durch ihre dicken Lederstiefel sickerte, und mehr als einmal hörte sie das vielsagende Grollen sich lösenden Schnees.

Aber sie stapfte störrisch weiter, durch die Gefahr sogar ein wenig angeregt. Der gesamte Abhang konnte abrutschen; Lawinen waren an Kelvins Steinhügel nicht ungewöhnlich, wo die Schneeschmelze schnell kam. Stumpet fühlte sich in diesem Moment wie eine wahre Abenteurerin, die sich in ein Gebiet wagte, wo, wie sie annahm, seit vielen Jahren niemand mehr gewesen war. Sie wußte nur wenig über die Geschichte dieser Region, denn sie war mit Dagna und vielen anderen von der Zitadelle Adbar aus nach Mithril-Halle gekommen, und dort war sie in den Bergwerken zu beschäftigt gewesen, um den Geschichten zu lauschen, die Mitglieder des Clans Heldenhammer über das Eiswindtal erzählt hatten.

Stumpet kannte nicht die Geschichte der berühmtesten Lawine an diesem Berg. Sie wußte nicht, daß Drizzt und Akar Kessel hier ihren letzten Kampf ausgetragen hatten, bis der Boden unter ihnen nachgegeben und Kessel unter sich begraben hatte.

Stumpet blieb stehen, griff in einen Beutel und holte ein Stück Schmalz hervor. Sie sprach einen kleinen Zauber aus und strich sich mit dem Schmalz über ihre Lippen. Der Zauber sollte ihr helfen, die Kälte abzuwehren. Weiter unten wurde es rasch Sommer, aber hier oben war der Wind noch kalt, und die Zwergin war von Feuchtigkeit durchdrungen. Gera-de als sie mit dem Zauber fertig war, hörte sie ein weiteres Grollen und blickte zum Gipfel des Berges hinauf, der noch immer zweihundert Fuß entfernt war. Sie fragte sich das erste Mal, ob sie wirklich hinaufgelangen würde.

Kelvins Steinhügel war gewiß kein großer Berg. In der Nähe von Adbar, Stumpets Geburtsort, oder bei Mithril-Halle hätte man ihn nicht einmal als Berg bezeichnet. Er war nur ein kleiner Hügel, ein tausend Fuß hoher Klumpen aus Felsen. Doch hier draußen in der flachen Tundra erschien er wie ein Berg, und Stumpet Reißklaue war eine Zwergin, für die der Hauptzweck eines Berges darin bestand, eine Herausforderung zum Erklettern darzustellen. Sie wußte, sie hätte auch bis später im Sommer warten können, wenn nur noch wenig Schnee auf Kelvins Steinhügel verblieben sein würde und der Boden leichter zu betreten war, aber die Zwergin war noch nie für ihre Geduld bekannt gewesen. Außerdem würde

der Berg ohne den gefährlichen, rutschigen Schnee auch gar keine große Herausforderung darstellen.

»Fall bloß nicht auf mich drauf«, sagte Stumpet zu dem Berg. »Und laß mich nicht wieder ganz nach unten rutschen!«

Sie sprach zu laut, und wie zur Antwort gab der Berg ein gewaltiges Stöhnen von sich. Plötzlich rutschte Stumpet nach hinten.

»Oh, verdammt noch mal!« fluchte sie, hob ihren langen Eispickel und suchte nach einem Halt. Sie fiel hintenüber, behielt aber genügend die Orientierung, um einem vorragenden Stein auszuweichen und ihren Pickel daran festzuhalten. Ihre Muskeln wurden heftig beansprucht, als der Schnee über sie hinwegrauschte, aber er war nicht sehr tief, und es saß auch nicht allzu viel Kraft dahinter.

Einen Augenblick später war, bis auf die Echos in der Ferne, wieder alles ruhig, und Stumpet arbeitete sich aus dem riesigen Schneeball heraus, zu dem sie und der schutzbietende Felsen geworden waren.

Dann bemerkte sie einen seltsam aussehenden Eissplitter, der auf dem jetzt unbedeckten Boden lag. Die Zwergin schenkte dem ungewöhnlich geformten Splitter zunächst wenig Beachtung, da sie gerade aus dem Schneehaufen kletterte. Sie arbeitete sich zu einem Fleck freien Bodens vor und bürstete sich so sorgfältig es ging ab, bevor der Schnee schmelzen und ihre bereits feuchte Kleidung noch mehr durchnässen konnte.

Aber ihr Blick kehrte immer wieder zu dem Kristall zurück. Er schien nichts Ungewöhnliches zu sein, einfach nur ein Eisbrocken. Und doch verspürte die Zwergin tief im Bauch eine Ahnung, daß er mehr war als das.

Kurze Zeit gelang es Stumpet, ihren unerklärlichen Drang zu ignorieren und sich darauf zu konzentrieren, sich auf ihre weitere Klettertour vorzubereiten.

Das Kristallstück rief weiter nach ihr, dicht unter ihrer Bewußtseinsschwelle, und drängte sie, es aufzuheben.

Bevor sie bemerkte, was sie tat, hatte sie das Objekt in den Händen. Es war kein Eis, stellte sie sofort fest, denn es war warm, als sie es berührte, warm und irgendwie angenehm. Sie hielt es ins Licht. Es sah aus wie ein Eiszapfen mit rechteckigen Seiten und war knapp einen Fuß lang. Stumpet hielt inne und zog ihre Handschuhe aus.

»Kristall«, murmelte sie bestätigend, denn der Gegenstand fühlte sich nicht glitschig an wie Eis. Stumpet schloß die Augen, konzentrierte sich einzig auf ihren Tastsinn und versuchte, die wahre Temperatur des Kristalls zu fühlen.

»Mein Zauber«, flüsterte die Zwergin und glaubte, sie hätte das Rätsel gelöst. Sie sprach erneut einen magischen Spruch und löste damit den Zauber auf, den sie gewirkt hatte, um der Kälte zu trotzen.

Der Kristall fühlte sich noch immer warm an. Stumpet rieb mit den Händen über seine Seiten, und seine Wärme breitete sich bis in ihre feuchten Zehen aus.

Die Zwerigin rieb sich die Stoppeln an ihrem Kinn und sah sich suchend um, ob die kleine Lawine noch mehr freigelegt hatte. Sie dachte jetzt konzentriert über dieses unerwartete Rätsel nach. Doch alles, was sie sah, war weiß, grau und braun: die nicht sonderlich bemerkenswerte Oberfläche von Kelvins Steinhügel. Das verringerte jedoch nicht ihr Mißtrauen. Wieder hielt sie die Kristallscherbe in die Luft und beobachtete das Spiel des Sonnenlichts, das sich in seinen Tiefen brach.

»Ein magischer Gegenstand gegen die Kälte«, sagte sie laut. »Ein Händler hat dich auf einer Reise mit ins Eiswindtal gebracht«, überlegte sie. »Vielleicht hat er hier oben nach Schätzen gesucht, oder er ist nur heraufgekommen, um einen besseren Blick zu haben, und hat geglaubt, du würdest ihn schützen. Und vor der Kälte hast du ihn auch geschützt«, schloß sie mit Überzeugung, »aber nicht vor dem Schneefall, der ihn begraben hat!«

Da, sie hatte es herausgefunden. Stumpet fand, daß sie wirklich Glück gehabt hatte, in dieser Ödnis einen so nützlichen Gegenstand zu finden. Sie blickte nach Süden, wo die hohen Spitzen des Grats der Welt, die stets mit Eis bedeckt waren, in einen grauen Nebel gehüllt waren. Plötzlich dachte die Zwergenpriesterin darüber nach, wo diese Kristallscherbe sie noch hinbringen konnte. Welcher Berg blieb jenseits ihrer Kräfte, wenn sie einen solchen Schutz bei sich trug? Sie würde sie alle im Alleingang besteigen, und ihr Name würde bei allen Zwergen geehrt werden!

Crenshinibon, der Gesprungene Kristall, das intelligente und heimtückische Artefakt, war bereits an der Arbeit und versprach Stumpet die Erfüllung ihrer tiefsten Wünsche. Crenshinibon erkannte, daß seine Trägerin nicht nur eine Zwerigin, sondern eine Zwergenpriesterin war, und das gefiel ihm nicht. Zwerge waren eine sture und schwierige Bande und sehr widerstandsfähig gegen Magie. Aber dennoch war dieses böseste aller Artefakte froh darüber, aus dem Schnee heraus zu sein, froh, daß jemand auf Kelvins Steinhügel zurückgekehrt war, um es hier wegzubringen.

Der Gesprungene Kristall war wieder zurück im Reich der Lebenden, wieder dort zurück, wo er am meisten Unheil anrichten konnte.

* * *

Er schluchzte durch die Tunnel und bemaß seine Schritte nach dem rhythmischen Schlagen der Zwerghämmer. Die Enge hier war nicht angenehm, nicht für jemanden, der gewohnt war, den Himmel über sich zu sehen, und Kierstaad mußte sich manchmal auf die Knie hinunterlassen, um durch niedrige Öffnungen zu gelangen.

Als er Schritte hörte, blieb er an einer Ecke stehen und preßte sich so eng wie möglich an die Wand. Er war unbewaffnet, aber er war nicht ganz sicher, ob er hier in den Zwergenminen überhaupt willkommen war, nicht

nach Bruenors unschönem Zusammentreffen mit Berkthgar. Kierstaads Vater, Revjak, hatte den Zwerg besser behandelt und Bruenors Rückkehr willkommen geheißen, aber auch dabei waren die Spannungen offenkundig gewesen. Berkthgar und seine Anhänger übten enormen Druck auf Revjak aus, vollständig zu den alten Sitten zurückzukehren und jedem zu mißtrauen, der nicht zum Stamm gehörte. Revjak war klug genug zu wissen, daß er in Gefahr geriet, die Kontrolle über den Stamm vollständig zu verlieren, wenn er Berkthgar in dieser Angelegenheit zu heftig bekämpfte.

Auch Kierstaad hatte das erkannt, und seine Gefühle waren gemischt. Er blieb seinem Vater gegenüber loyal und glaubte, daß die Zwerge seine Freunde waren, aber Berkthgars Argumente waren sehr überzeugend. Die alte Lebensweise – die Jagd auf der Tundra, die Gebete zu den Geistern der Tiere, die erlegt worden waren – erschien dem jungen Mann so erfrischend, nachdem er die letzten Jahre damit verbracht hatte, mit verschlagenen Händlern zu feilschen oder Dunklelfen zu bekämpfen.

Die näherkommenden Zwerge bogen an der Kreuzung ab, ohne Kierstaad zu bemerken, und der junge Barbar atmete auf. Er hielt noch einen Moment lang inne, um sich zu orientieren. Er rief sich ins Gedächtnis, welche Tunnel er bereits passiert hatte und wo seiner Meinung nach das persönliche Quartier des Anführers liegen mußte. Viele Zwerge hatten heute die Minen verlassen und waren nach Bryn Shander gegangen, um die Vorräte abzuholen, die Bruenor gekauft hatte. Jene, die zurückgeblieben waren, befanden sich in den tiefergelegenen Stollen und erschlossen eifrig Adern kostbarer Mineralien.

Kierstaad begegnete keinen anderen Zwergen mehr, als er weiterging, manchmal wieder umkehren mußte und hin und wieder im Kreis lief. Schließlich erreichte er einen kleinen Gang mit zwei Türen an jeder Seite und einer weiteren am Ende.

Der erste Raum sah sehr unzwergisch aus. Plüschteppiche und ein Bett, auf dem sich Matratzen und viele weiche Decken türmten, verrieten dem Barbaren, wer diesen Raum benutzte.

»Regis«, sagte Kierstaad mit leisem Lachen und nickte, als er den Namen aussprach. Der Halbling verkörperte eigentlich all das, was das Volk der Barbaren verachtete: Er war faul, fett, gefräßig und, was am schlimmsten war, verstohlen. Und doch war Kierstaads Lächeln (und das vieler anderer Barbaren) jedesmal breiter geworden, wenn Regis nach Siedelstein gekommen war. Regis war der einzige Halbling, den Kierstaad jemals getroffen hatte, doch falls »Knurrbauch«, wie er von vielen genannt wurde, typisch für seine Rasse war, hätte Kierstaad gerne mehr von ihnen kennengelernt. Leise schloß er die Tür, nachdem er noch ein letztes Mal zu dem Turm aus Matratzen gegrinst hatte – Regis hatte oft geprahlt, er könne es sich an jedem Ort und zu jeder Zeit bequem machen.

In der Tat.

Beide Zimmer auf der gegenüberliegenden Seite des Gangs waren unbewohnt; jedes enthielt aber ein einzelnes Bett, das eher für einen Menschen als für einen Zwerg gemacht zu sein schien. Auch dies verstand Kierstaad, denn es war kein Geheimnis, daß Bruenor darauf hoffte, daß Drizzt und Catti-brie eines Tages an seine Seite zurückkehren würden.

Am Ende des Gangs befand sich wahrscheinlich eine Art Aufenthaltsraum, überlegte der Barbar. Das ließ eine Tür übrig, die Tür zu den Gemächern des Zwergenkönigs. Kierstaad bewegte sich langsam und vorsichtig darauf zu, da er fürchtete, daß hier eine tückische Falle aufgestellt sein könnte.

Er öffnete die Tür nur einen Spalt breit. Keine Gruben öffneten sich unter seinen Füßen, keine Steine fielen ihm von der Decke auf den Kopf. Der junge Barbar schöpfte Zuversicht und öffnete die Tür weit.

Bruenors Zimmer, daran konnte kein Zweifel bestehen. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes waren Unmengen von Pergamenten auf einem Schreibtisch verstreut, und in einer Ecke türmte sich ein Haufen von zusätzlicher Kleidung, der fast so groß war wie Kierstaad. Das Bett war nicht gemacht, sondern bestand aus einem wüsten Durcheinander von Decken und Kopfkissen.

Kierstaad bemerkte kaum etwas von diesen Dingen. In dem Augenblick, als er die Tür öffnete, hatte sich sein Blick sofort auf einen einzelnen Gegenstand fixiert, der an der Kopfseite von Bruenors Bett an der Wand hing.

Aegisfang. Wulfgars Kriegshammer.

Auf Zehenspitzen durchquerte Kierstaad den Raum, um zu der mächtigen Waffe zu gelangen. Er sah die wunderbaren Runen, die in ihren glänzenden Kopf aus Mithril eingraviert waren – die Zwillingsberge, das Symbol von Dumathoin, dem Zwergengott und Hüter der Geheimnisse. Als Kierstaad genauer hinsah, machte er Teile einer anderen Rune aus, die unter den Zwillingsbergen vergraben war. Die Tarnung war so perfekt, daß er nicht bestimmen konnte, welche Rune es sein mochte. Doch er kannte die Legende von Aegisfang. Jene verborgenen Runen stellten auf der einen Seite die Zeichen von Moradin dar, dem Seelenschmied, dem größten der Zwergengötter, und auf der anderen Seite die Axt von Clangeddin, dem Kriegsgott der Zwerge.

Kierstaad stand lange da, starre die Waffe an, dachte an die Legende von Wulfgar, dachte an Berkthgar und Revjak. Wo paßte er selbst in diese Geschichte? Falls der Konflikt zwischen dem früheren Anführer von Siedelstein und dem gegenwärtigen Anführer des Elchstammes ausbrechen sollte, welche Rolle würde Kierstaad dann spielen?

Eine größere, das wußte er, wenn er Aegisfang in den Händen hielt. Er dachte kaum über die Bewegung nach, als er den Kriegshammer ergriff und von der Wand nahm.

Wie schwer er war! Kierstaad hielt ihn dicht vor sich und hob ihn dann mit

großer Anstrengung über den Kopf.

Er knallte gegen die Decke, und der junge Mann fiel fast seitlich um, als er seinen Schwung nicht mehr richtig kontrollieren konnte. Als er endlich das Gleichgewicht wiedererlangt hatte, mußte Kierstaad über seine Torheit lachen. Wie konnte er hoffen, den mächtigen Aegisfang schwingen zu können?

Wie konnte er hoffen, in die riesigen Fußstapfen des mächtigen Wulfgar zu treten?

Er hob den legendären Kriegshammer wieder dicht an die Brust und umarmte ihn ehrfürchtig. Er konnte seine Stärke fühlen, das vollendete Gleichgewicht. Er glaubte beinahe, die Gegenwart des Mannes zu spüren, der ihn so lange und so wirkungsvoll geschwungen hatte.

Der junge Kierstaad wollte so sein wie Wulfgar. Er wollte den Stamm nach seiner eigenen Vision führen. Er hatte mit Wulfgars Kurs ebensowenig übereingestimmt wie jetzt mit dem von Berkthgar, aber es gab einen Weg in der Mitte, einen Kompromiß, der den Barbaren die Freiheit der alten Sitten und die Allianzen der neuen Lebensweise geben würde. Mit Aegisfang in den Händen fühlte sich Kierstaad, als könne er dies bewirken, als könne er die Kontrolle übernehmen und seine Leute auf den bestmöglichen Pfad leiten.

Der junge Barbar schüttelte den Kopf und lachte erneut. Er machte sich über sich selbst und seine großartigen Pläne lustig. Er war kaum mehr als ein Knabe, und es war nicht an ihm, Aegisfang zu schwingen. Dieser Gedanke veranlaßte den jungen Mann, über die Schulter zu der offenen Tür zu blicken. Falls Bruenor zurückkehrte und ihn hier mit dem Kriegshammer in den Händen fand, würde der wortkarge Zwerg ihn wahrscheinlich in Stücke reißen.

Es fiel Kierstaad nicht leicht, den Hammer wieder an seinen Platz zu hängen, und es fiel ihm noch schwerer, den Raum zu verlassen. Aber er hatte keine Wahl. Mit leeren Händen huschte er leise und vorsichtig durch die Tunnel, hinaus unter den offenen Himmel, und er rannte den ganzen Weg, über fünf Meilen durch die Tundra, zum Lager seines Stammes zurück.

* * *

Die Zwerigin griff, so hoch sie konnte, und ihre kurzen Finger wischten den verkrusteten Schnee fort und packten verzweifelt den Fels. Der letzte Sims, die Pforte zum Gipfel, zum absoluten Gipfel.

Stumpet stöhnte und mühte sich ab. Sie wußte, daß dies ein unüberwindbares Hindernis war, daß sie ihre Grenzen überschritten hatte und dazu verdammt war, Tausende von Fuß hinab in den Tod zu stürzen.

Doch dann fand sie irgendwie genügend Kraft. Sie griff fest zu und zog

sich mit aller Macht hoch. Kleine Beine traten und schabten gegen den Fels, und plötzlich war sie hinüber, auf dem flachen Plateau des Gipfels des höchsten Berges der ganzen Welt.

Die zähe Zwergin richtete sich auf diesem hohen Ort auf und ließ ihren Blick über die Landschaft schweifen, die unter ihr lag, über die Welt, die sie erobert hatte. Jetzt nahm sie die vielen Zwerge wahr, Tausende und Abertausende ihrer bärtigen Untergebenen, die alle Täler und Pfade erfüllten. Sie jubelten ihr zu und verbeugten sich vor ihr.

Stumpet wurde schweißgebadet wach. Sie brauchte eine ganze Weile, um sich zu orientieren, um sich bewußt zu werden, daß sie sich in ihrem eigenen kleinen Zimmer in den Zwergenminen des Eiswindtales befand. Sie lächelte ein wenig, als sie an ihren lebhaften Traum dachte, an den atemberaubenden letzten Kraftakt, der sie auf den Gipfel gebracht hatte. Aber dieses Lächeln verlor sich in Verwirrung, als sie an die darauffolgende Szene dachte, die jubelnden Zwerge.

»Warum habe ich denn so etwas geträumt?« wunderte sich Stumpet laut. Sie kletterte nie des Ruhmes wegen, sondern stets nur wegen der persönlichen Befriedigung, die es ihr gab, einen Berg bezwungen zu haben. Es kümmerte Stumpet nicht, was andere von ihrem bergsteigerischen Geschick hielten, und sie erzählte auch nur selten jemandem, wo sie hinging, wo sie gewesen war oder ob ihre Klettertour erfolgreich verlaufen war.

Die Zwergin wischte sich die Stirn ab und kroch wieder auf ihre harte Matratze, während ihr die Bilder des Traumes noch immer lebhaft vor Augen standen. War es ein Traum oder ein Alptraum gewesen? Belog sie sich selber über den Grund für ihre Kletterei? Gab es ihr wirklich eine persönliche Befriedigung, ein Gefühl der Überlegenheit, wenn sie einen Berg bezwang? Und wenn dies der Fall war, war dann dieses Gefühl der Überlegenheit nicht nur auf den Berg, sondern auch auf ihre Mit-Zwerge gemünzt?

Diese Fragen nagten an der normalerweise unerschütterlichen Klerikerin, der gewöhnlich so demütigen Priesterin. Stumpet hoffte, daß sich ihr Verdacht als falsch erweisen würde. Sie hatte eine höhere Meinung von sich, von ihrem wahren Selbst, als sich mit solchen Oberflächlichkeiten zu beschäftigen. Nachdem sie sich lange Zeit hin und her gewälzt hatte, schlief die Zwergin schließlich wieder ein.

* * *

In dieser langen Nacht hatte Stumpet keine weiteren Träume mehr. Crenshinibon, der in einem Schränkchen am Fuße des Bettes der Zwergin lag, spürte Stumpets Widerwillen und erkannte, daß er vorsichtig damit sein mußte, ihr solche Träume einzugeben. Diese Zwergin war nicht so leicht zu

verführen. Das Artefakt hatte nicht die geringste Ahnung, welche Schätze es Stumpet Reißklaue anbieten mußte, um ihren Willen zu schwächen.

Ohne diese heimtückischen Versprechungen würde der Gesprungene Kristall die Zwergin nicht fest zu packen bekommen. Doch wenn Crenshinibon offener wurde, stärker drängte, würde Stumpet vielleicht die Wahrheit über seinen Ursprung und seine Pläne erraten. Und das Artefakt wollte gewiß nicht das Mißtrauen einer Frau wecken, die die Kräfte der Götter des Guten anrufen konnte und vielleicht sogar herausfand, wie Crenshinibon vernichtet werden konnte.

Der Gesprungene Kristall verbarg seine Magie, behielt seine Gedanken tief drinnen. Das Warten war noch nicht ganz vorüber, erkannte er – nicht, solange er sich in den Händen dieser Frau befand.

TEIL 4 – Eiswindtal

Ich erinnere mich gut an damals, als ich nach Menzoberranzan zurückkehrte, in die Stadt meiner Geburt, die Stadt meiner Kindheit. Ich trieb auf einem Floß über den See von Donigarten, als die Stadt in Sicht kam. Es war ein Anblick, nach dem ich mich gleichzeitig gesehnt und den ich gefürchtet hatte. Ich hatte niemals nach Menzoberranzan zurückkehren wollen, und doch hatte ich mich immer wieder gefragt, wie ich mich bei einer solchen Rückkehr fühlen würde. War jener Ort denn wirklich so schlimm, wie meine Erinnerungen es mir sagten?

Ich erinnere mich gut an den Moment, als wir an der Biegung der Höhlenwand vorbeitrieben und die verzierten Stalagmiten in Sicht kamen.

Es war eine Enttäuschung.

Ich fühlte weder Wut noch Ehrfurcht. Keine Welle der Nostalgie, ob echt oder falsch, schwachte über mich hinweg. Ich tauchte nicht in die Erinnerungen an meine Kindheit ein, nicht einmal in die Erinnerungen an die guten Zeiten mit Zaknafein.

Das einzige, an das ich in diesem kritischen Augenblick dachte, war der Umstand, daß Lichter in der Stadt brannten – ein ungewöhnliches und vielleicht bedeutsames Ereignis.

Alles, woran ich dachte, war meine schwierige Mission und daß ich schnell handeln mußte, um meine Aufgabe zu erledigen. Meine Ängste hatten rein vernunftmäßige Gründe. Es waren nicht die impulsiven und unvernünftigen Ängste, wie sie aus Kindheitserinnerungen erwachsen, sondern die sehr reale Erkenntnis, daß ich das Heim eines mächtigen Feindes betrat.

Später, als die Situation es erlaubte, dachte ich über diesen Augenblick nach und war verwirrt darüber, daß er so enttäuschend, so bedeutungslos gewesen war. Warum hatte mich der Anblick der Stadt, die für die ersten drei Jahrzehnte meines Lebens meine Heimat gewesen war, nicht überwältigt?

Erst als ich um den nordwestlichen Rand des Gebirgszuges des Grats der Welt herum wieder in das Eiswindtal kam, erkannte ich die Wahrheit. Menzoberranzan war ein Ort auf meinem Weg gewesen, aber kein Heim, niemals. Wie es das Rätsel der blinden Seherin behauptet hatte, war das Eiswindtal meine erste Heimat gewesen. Alles, was vorher geschehen war, hatte zu diesem unwirtlichen Ort geführt. Von Menzoberranzan über Blingdenstone bis zur Oberfläche, ja sogar bis hin zu dem verzauberten Wäldchen meines Waldläufer-Lehrers Montolio DeBrouchee – alles war nicht mehr als eine Straße gewesen, ein Weg, dem ich gefolgt war.

Diese Wahrheit wurde mir bewußt, als ich um jene Biegung kam und das erste Mal seit einem Jahrzehnt wieder das Tal erblickte, wieder den

endlosen Wind im Gesicht spürte, den gleichen Wind, der immer hier gewesen war und dem Ort seinen Namen gegeben hatte.

Es ist ein kompliziertes Wort: Heimat. Es beinhaltet für fast jeden eine andere Bedeutung. Für mich ist Heimat nicht nur ein Ort, sondern ein Gefühl, ein warmes und angenehmes Empfinden. Heimat ist, wo ich meine Handlungen oder die Farbe meiner Haut nicht erklären muß, wo ich akzeptiert werde, weil dies mein Ort ist. Es ist ein privater Bereich, aber auch einer, den ich mit anderen teile, es ist der Ort, an den eine Person tatsächlich gehört, und doch ist er dies zugleich nur durch die Freunde, die ebenfalls dort leben.

Anders als bei meinem ersten Blick auf Menzoberranzan wurde ich von Gedanken an das, was gewesen ist, erfüllt, als ich das Eiswindtal wiedersah.

Es waren Erinnerungen daran, an den Abhängen von Kelvins Steinhügel zu sitzen und die Sterne zu beobachten und die Feuer der umherziehenden Barbarenstämme; Erinnerungen an Kämpfe, die ich an Bruenors Seite gegen die Yetis der Tundra ausgetragen hatte. Ich dachte an Bruenors säuerliche Miene, als er an seiner Axt leckte und dadurch lernte, daß das Hirn eines Tundra-Yetis fürchterlich schmeckt! Ich erinnerte mich an meine erste Begegnung mit Catti-brie, die noch immer meine Gefährtin war. Damals war sie nicht mehr als ein Mädchen gewesen, ein vertrauensvoller und wunderschöner Geist, von Natur aus wild und doch immer empfindsam.

Ich erinnerte mich an so vieles – es war eine wahre Flut von Bildern –, und obgleich meine Mission bei dieser Gelegenheit nicht weniger wichtig und dringend war als jene, die mich nach Menzoberranzan geführt hatte, dachte ich nicht im mindesten an sie, überlegte nicht, wie ich vorgehen wollte.

In jenem Augenblick zählte sie einfach nicht. Ich konnte nur noch daran denken, daß ich nach Hause gekommen war.

Drizzt Do'Urden

Reise auf dem Wind

Drizzt und Catti-brie begleiteten Deudermont, Waillan und Dunkin zurück nach Carradoon, um den Mannschaftsmitgliedern Lebewohl zu sagen, an deren Seite sie über fünf Jahre gearbeitet hatten und die alle zu Freunden geworden waren. Drizzt war ungeduldig und wollte seine Rückkehr ins Eiswindtal nicht länger aufschieben als nötig, aber diese kurze Reise war wichtig. Es war ein liebenvoller Abschied mit dem Versprechen, daß sie sich wiedersehen würden.

Die beiden Freunde – Drizzt rief Guenhyvar erst später herbei – aßen an diesem Abend mit Deudermont und Robillard. Der Zauberer, der lebhafter und freundlicher erschien als gewöhnlich, versprach, sie mit Hilfe seiner Magie zur Schwebenden Seele zu transportieren, um ihnen Zeit zu sparen.

»Was ist?« fragte Robillard, als die anderen drei wissende Blicke austauschten und grinsten, als sie merkten, daß alle das gleiche dachten.

Der Zauberer hatte sich in den letzten Wochen verändert, vor allem seit der wilden Schlacht am Strand von Caerwic. Tatsache war, Harkle hatte auf ihn abgefärbt.

»Was ist?« fragte Robillard noch einmal, diesmal eindringlicher.

Deudermont lachte und erhob sein Glas zu einem Trinkspruch. »Auf Harkle Harpell«, sagte der Kapitän, »und auf alles Gute, das er bewirkt hat!«

Robillard schnaubte und setzte dazu an, sie daran zu erinnern, daß die *Seekobold* Hunderte von Meilen von der Schwertküste entfernt in einem See festlag. Aber als er das fortgesetzte Grinsen seiner Gefährten bemerkte, erkannte der aufmerksame Zauberer den wahren Grund für Deudermonts Trinkspruch, erkannte, daß er auf ihn gemünzt war.

Robillards erster Impuls bestand darin, zu protestieren, vielleicht sogar sein Angebot zurückzuziehen, Drizzt und Catti-brie zurück zur Kathedrale zu bringen. Aber sie hatten recht, mußte der Zauberer sich schließlich eingestehen, und so hob er sein Glas. Obgleich er schwieg, dachte Robillard daran, daß er vielleicht zu dem berühmten Efeu-Herrenhaus reisen und seinen exzentrischen Freund besuchen würde.

Es war schwierig für Drizzt, Catti-brie und Deudermont, einander Lebewohl zu sagen. Sie umarmten sich und versprachen, daß sie sich wiedersehen würden, aber sie alle wußten um die Ernsthaftigkeit der Aufgabe, die vor Drizzt und Catti-brie lag. Es war durchaus möglich, daß keiner von beiden das Eiswindtal wieder lebend verlassen würde.

Zwanzig Minuten später waren Drizzt und Catti-brie wieder zurück bei der Schwebenden Seele. Robillard sagte ihnen Lebewohl und verschwand dann in einem Blitz magischer Energie.

Ivan, Pikel und Danica begrüßten sie. »Cadderly bereitet sich vor«, erklärte der robuste, gelbbärtige Zwerg. »Ihr versteht, das braucht bei dem alten Mann ein wenig länger!«

»Hi, hi, hi«, warf Pikel ein.

Danica tat so, als wolle sie protestieren, doch in Wahrheit – und Catti-brie bemerkte es sehr wohl – war sie froh, daß die Zwerge ständig über Cadderlys fortgeschrittenes Alter spöttelten. Sie taten es nur, weil sie glaubten, daß der Priester wieder stärker und vielleicht sogar jünger würde, und ihre Sticheleien waren mit Hoffnung erfüllt und nicht mit Bosheit.

»Komm«, bat Danica Catti-brie. »Wir hatten bisher kaum Zeit füreinander.« Die Frau warf Ivan und Pikel einen säuerlichen Blick zu, als die beiden ihnen auf dem Fuße folgten. »Alleine«, betonte sie.

»Ohhhh«, stöhnte Pikel.

»Tut er das immer?« fragte Drizzt Ivan, der seufzte und nickte.

»Meinst du, du hast lange genug Zeit, um mir von Mithril-Halle zu erzählen?« fragte Ivan. »Ich habe von Menzoberranzan gehört, aber ich kann nicht glauben, was man mir erzählt hat.«

»Ich werde dir berichten, was ich kann«, erwiederte Drizzt. »Und es wird dir mit Sicherheit schwerfallen, viele der wundersamen Dinge zu glauben, die ich beschreiben werde.«

»Und was ist mit Bruenor?« fügte Ivan hinzu.

»Buhner!« warf der aufgeregte Pikel ein.

Ivan schlug seinem Bruder auf den Hinterkopf. »Wir würden mit dir gehen, Elf«, erklärte der gelbbärtige Zwerg, »aber wir haben hier Dinge zu erledigen. Wir müssen auf die Zwillinge aufpassen und all das. Und mein Bruder hat seine Gärten.« Als er Pikel erwähnte, drehte sich Ivan zu seinem Bruder um, als erwarte er eine weitere alberne Bemerkung von ihm. Pikel sah auch so aus, als wolle er etwas sagen, begann aber statt dessen zu pfeifen. Als Ivan sich wieder Drizzt zuwandte, mußte der Drow den Kopf schütteln und sich auf die Lippen beißen, denn über Ivan hinweg sah er, wie Pikel die Daumen in die Ohren gesteckt hatte und mit den Fingern wackelte, während er gleichzeitig die Zunge, so weit er nur konnte, herausgestreckt hatte.

Ivan wirbelte wieder herum, doch Pikel stand längst wieder ruhig da und pfiff erneut vor sich hin. Sie veranstalteten dasselbe noch zweimal, ehe Ivan schließlich aufgab.

Drizzt kannte die beiden erst seit zwei Tagen, aber er fand sie sehr lustig und stellte sich gern den Spaß vor, den die Felsenschulters veranstalten würden, wenn man sie auf Bruenor losließ!

* * *

Für Danica und Catti-brie war diese letzte gemeinsam verbrachte Stunde

viel ernster und besonnener. Sie gingen in die Privatgemächer von Danica und Cadderly, eine Gruppe von fünf Räumen am hinteren Ende des großen Gebäudes. Dort stießen sie im Schlafzimmer auf Cadderly, der betete und sich vorbereitete, so daß sie ihn in Ruhe ließen.

Anfänglich war ihr Gespräch von allgemeiner Natur: Catti-brie erzählte von ihrer Vergangenheit, wie sie früh verwaist und dann von Bruenor unter die Fittiche genommen worden war, um bei den Zwergen des Clans Heldenhammer aufgezogen zu werden. Danica sprach von ihrer Unterweisung in den Lehren des Großmeisters Penpahg D'Ahn. Sie war eine disziplinierte Kriegerin und Catti-brie nicht unähnlich.

Catti-brie war es nicht gewohnt, mit einer Frau ihres eigenen Alters umzugehen, die ihr zudem auch noch geistig so ähnlich war. Aber es gefiel ihr, sie mochte Danica sehr gerne und konnte sich gut vorstellen, daß sie Freundinnen werden könnten, wenn die Zeit und die Situation es erlaubten. Tatsächlich war die Situation für Danica ebenfalls nicht leicht, denn ihr Leben war ebenfalls nicht einfach verlaufen und ihr Kontakt zu Frauen ihres Alters sehr eingeschränkt.

Sie sprachen von der Vergangenheit und schließlich von der Gegenwart und ihren Hoffnungen für die Zukunft.

»Liebst du ihn?« wagte Danica zu fragen und meinte damit den Dunkelelfen.

Catti-brie errötete und wußte darauf wirklich keine Antwort. Natürlich liebte sie Drizzt, aber sie wußte nicht, ob sie ihn auf die Weise liebte, die Danica meinte. Drizzt und Catti-brie waren sich einig gewesen, solche Gefühle nicht aufkommen zu lassen, doch jetzt, da Wulfgar schon so lange tot war und Catti-brie auf die Dreißig zuging, stellte sich die Frage erneut.

»Er ist ein gutaussehender Mann«, meinte Danica und kicherte wie ein kleines Mädchen.

Genau so fühlte sich Catti-brie, als sie sich auf dem breiten Diwan in Danicas Raum ausstreckte: wie ein Mädchen. Es war, als wäre sie wieder ein Backfisch, der an die Liebe und das Leben dachte, und für kurze Zeit tat sie so, als bestünde ihr größtes Problem darin zu entscheiden, ob Drizzt gut aussah oder nicht.

Natürlich holte die Macht der Wirklichkeit die beiden Frauen schnell wieder ein und stahl ihnen ihr Kichern. Catti-brie hatte geliebt und den Geliebten verloren, und Danica mit ihren beiden kleinen Kindern mußte der Möglichkeit ins Auge schauen, daß ihr Ehemann, der durch die Erschaffung der Schwebenden Seele unnatürlich gealtert war, ihr schon bald genommen werden könnte.

Die Unterhaltung schweifte ab, erstarb schließlich, und Danica saß schweigend da und blickte Catti-brie an.

»Was ist?« wollte Catti-brie wissen.

»Ich erwarte ein Kind«, sagte Danica, und Catti-brie wußte sofort, daß sie die erste Person war, der sie davon erzählt hatte, daß noch nicht einmal

Cadderly davon wußte.

Catti-brie wartete einen Augenblick, wartete, bis das Lächeln auf Danicas Gesicht breiter wurde und sie davon überzeugte, daß die junge Frau sich wirklich über die Schwangerschaft freute, und dann grinste sie breit und umarmte Danica fest.

»Sag bitte nichts zu Cadderly«, bat Danica. »Ich habe bereits geplant, wie ich es ihm mitteilen will.«

Catti-brie lehnte sich zurück. »Und doch hast du es mir zuerst erzählt«, sagte sie, und die Bedeutsamkeit dieser Tatsache war in ihrem ernsten Tonfall zu hören.

»Du gehst fort«, antwortete Danica sachlich.

»Aber du kennst mich doch kaum«, erinnerte Catti-brie sie.

Danica schüttelte den Kopf, so daß ihre rotblonden Haare wild umherflogen, und dann sah sie Catti-brie tief in die Augen. »Ich kenne dich«, sagte Danica sanft.

Das stimmte tatsächlich, und Catti-brie spürte, daß auch sie Danica kannte. Sie beide waren einander sehr ähnlich, und beiden wurde klar, daß sie einander sehr vermissen würden.

Sie hörten, wie sich Cadderly im Raum nebenan rührte; es war an der Zeit zu gehen.

»Ich werde irgendwann hierher zurückkommen«, versprach Catti-brie.

»Und ich werde das Eiswindtal besuchen«, erwiderte Danica.

Cadderly betrat den Raum und sagte ihnen, daß es für Catti-brie und Drizzt an der Zeit sei zu gehen. Er lächelte und war gütig genug, nichts über die Tränen zu sagen, die er in den Augen beider Frauen bemerkte.

Cadderly, Drizzt und Catti-brie standen oben auf dem höchsten Turm der Schwebenden Seele, fast dreihundert Fuß über der Erde, und der Wind peitschte gegen ihre Rücken.

Cadderly sang leise einen Zauberspruch, und allmählich fühlten die beiden Freunde sich immer leichter und irgendwie weniger fest. Cadderly ergriff sie bei der Hand, während er weitersang, und die drei verblaßten. Wie Geister trieben sie mit dem Wind davon.

Die ganze Welt zog rasch an ihnen vorüber, verschwommen, in einem Nebel, wie eine traumartige Vision. Weder Drizzt noch Catti-brie wußten, wie lange sie so flogen, doch die Morgendämmerung war am östlichen Horizont zu sehen, als sie langsamer wurden und gleichzeitig wieder Substanz annahmen.

Sie befanden sich in der Stadt Luskan, die am nördlichsten Teil der Schwertküste lag, knapp südlich des westlichsten Ausläufers des Grats der Welt und kaum zweihundert Meilen entfernt von Zehn-Städte.

Cadderly kannte die Stadt nicht, aber der Priester hatte perfekt gezielt, und der Zauber setzte sie direkt vor Deneirs Tempel ab. Cadderly wurde von seinen Mitpriestern herzlich begrüßt. Er besorgte rasch Räume für seine Freunde, und während sie schliefen, machte er sich mit einem der

Priester aus Luskan auf den Weg, um für Drizzt und Catti-brie Plätze in einer Karawane zu besorgen, die in das Eiswindtal zog.

Es war einfacher, als Cadderly erwartet hatte, und das freute ihn, denn er hatte gefürchtet, daß Drizzts Herkunft schwerer wiegen möchte als alles, was er sagen konnte. Doch Drizzt und auch Catti-brie waren vielen der Händler in Luskan bekannt, und ihr Kampfgeschick würde für jede Karawane, die nach Norden in das gefährliche Gebiet zog, eine willkommene Ergänzung sein.

Als Cadderly zum Tempel Deneirs zurückkehrte, waren die beiden bereits wach, sprachen mit den anderen Priestern und besorgten Vorräte für die lange Reise, die vor ihnen lag. Drizzt nahm dankbar eine Gabe an: ein paar Wasserschläuche, die mit geweihtem Wasser aus dem Becken des Tempels gefüllt waren. Der Drow sah keinen praktischen Nutzen für das Wasser, aber die Bedeutsamkeit, daß ein Priester eines Gottes des Guten ihm, einem Dunkelelfen, so etwas überließ, entging ihm nicht.

»Deine Leute sind eine feine Truppe«, meinte Drizzt zu Cadderly, als er schließlich wieder mit ihm und Catti-brie alleine war. Cadderly hatte bereits von den Vorbereitungen berichtet, die getroffen worden waren, und ihnen Zeit und Ort genannt, an denen Drizzt und Catti-brie sich mit der Karawane treffen sollten. Die Händler reisten heute bereits ab, und das Paar hatte nur noch weniger als eine Stunde Zeit, um alles vorzubereiten. Sie wußten, daß ihnen ein weiterer Abschied bevorstand.

»Sie machen Deneir Ehre«, stimmte Cadderly Drizzt zu.

Der Dunkelelf war gerade mit seinen Satteltaschen beschäftigt, und so zog Catti-brie Cadderly beiseite. Ihre Gedanken waren bei Danica, ihrer Freundin.

Cadderly lächelte sie herzlich an und schien zu wissen, um was es bei diesem Gespräch gehen sollte.

»Du hast viele Verpflichtungen«, begann Catti-brie.

»Mein Gott ist nicht allzu fordernd«, erwiderte Cadderly etwas spröde, denn er wußte sehr wohl, daß Catti-brie nicht von seinen Pflichten Deneir gegenüber sprach.

»Ich meine die Zwillinge«, flüsterte Catti-brie. »Und Danica.«

Cadderly nickte. Da gab es nichts zu bestreiten.

Catti-brie machte eine lange Pause, in der sie darum zu kämpfen schien, die richtigen Worte zu finden. Wie konnte sie die Dinge so ausdrücken, daß sie den Priester nicht beleidigte?

»Ivan hat mir einiges über deinen ... Zustand erzählt«, gestand Catti-brie.

»Oh?« erwiderte Cadderly. Er machte es Catti-brie nicht leicht.

»Der Zwerg sagte, du hättest erwartet zu sterben, sobald die Schwebende Seele fertig war«, erklärte Catti-brie. »Er meinte, so hättest du auch ausgesehen.«

»Es kam mir so vor«, gab Cadderly zu. »Und die Visionen, die ich von der Kathedrale hatte, ließen mich glauben, daß dies die Wahrheit sei.«

»Das war vor über einem Jahr«, merkte Catti-brie an.

Cadderly nickte erneut.

»Der Zwerg sagt, es sähe so aus, als würdest du jünger werden«, bedrängte ihn Catti-brie. »Und stärker.«

Cadderlys Lächeln wurde sehr breit. Er verstand, daß Catti-brie Danicas Interessen vertrat, und die tiefe Freundschaft, die sie offensichtlich mit seiner Frau verband, wärmte ihm das Herz. »Ich kann mir nicht ganz sicher sein«, sagte er zu ihr, »aber Ivens Beobachtungen scheinen zuzutreffen. Ich bin jetzt kräftiger, viel kräftiger und energischer, als ich direkt nach Vollendung der Kathedrale war.« Cadderly griff sich an den Kopf und strich ein Büschel seines Haares glatt. Es war zum größten Teil grau, doch einige Strähnen waren auch sandfarben. »Braunes Haar«, fuhr der Priester fort. »Als die Kathedrale vollendet wurde, war es weiß, alles weiß.«

»Du wirst jünger!« verkündete Catti-brie optimistisch.

Cadderly stieß einen tiefen Seufzer aus, nickte dann aber. »So scheint es«, gab er zu.

»Ich kann mir nicht sicher sein«, sagte er, als hätte er Angst, seine Hoffnungen laut auszusprechen. »Mir fällt nur eine Erklärung ein, nämlich die, daß die Visionen, die mir eingegeben wurden – Visionen meines bevorstehenden Todes –, und die Erschöpfung, die ich nach der Vollendung der Schwebenden Seele verspürte, eine Prüfung meiner Treue zu den Regeln und Geboten Deneirs waren. Ich habe wirklich erwartet zu sterben, sobald der erste Gottesdienst in der neuen Kathedrale beendet war, und tatsächlich überkam mich an diesem Zeitpunkt auch eine große Erschöpfung. Ich ging in mein Zimmer – ich wurde praktisch von Danica und Ivan getragen – und legte mich schlafen, in der Erwartung, in dieser Welt nie wieder die Augen zu öffnen. Und ich habe es akzeptiert.« Er hielt inne, schloß die Augen und ließ jenen schicksalhaften Zeitpunkt wieder auferstehen.

»Aber jetzt«, drängte Catti-brie.

»Vielleicht hat Deneir mich geprüft, hat meine Treue geprüft«, sagte Cadderly. »Vielleicht habe ich diese Prüfung bestanden, und mein Gott hat daher beschlossen, mich zu verschonen.«

»Falls er ein Gott des Guten ist, dann hat er bestimmt diese Wahl getroffen«, sagte Catti-brie überzeugt. »Kein guter Gott risse dich fort von Danica, den Zwillingen und...« Sie brach ab und biß sich auf die Zunge, da sie Danicas Geheimnis nicht verraten wollte.

»Deneir ist ein Gott des Guten«, erwiderte Cadderly mit ebenso großer Überzeugung. »Aber du sprichst von den Beweggründen Sterblicher, und wir können Deneirs Wege und seinen Willen nicht verstehen. Falls Deneir mich von Danica und den Kindern fortnimmt, so macht ihn das nicht weniger zu einem guten Gott.«

Catti-brie schüttelte zweifelnd den Kopf.

»Es gibt höhere Beweggründe und höhere Prinzipien, als wir Menschen

verstehen können«, sagte Cadderly zu ihr. »Ich glaube fest daran, daß Deneir das tun wird, was das einzig Richtige für seine Pläne ist, die weit wichtiger sind als meine eigenen.«

»Aber du hoffst, daß es stimmt«, sagte Catti-brie, und ihr Tonfall machte aus den Worten eine Anklage. »Du hoffst, wieder jung zu werden, so jung wie deine Frau, damit du dein Leben an ihrer Seite und mit deinen Kindern verbringen kannst!«

Cadderly lachte laut auf. »Das ist wahr«, gab er schließlich zu, und Catti-brie war besänftigt.

Und das war auch Drizzt, der mit seinen scharfen Drowohren gelauscht hatte und nur seine halbe Aufmerksamkeit aufs Packen gerichtet hatte.

Catti-brie und Cadderly umarmten sich, und dann ging der alte Priester, der gar nicht so alt wirkte, zu Drizzt und bot ihm die Hand an. »Bring mir das Artefakt, diesen Gesprungenen Kristall«, sagte Cadderly. »Gemeinsam werden wir einen Weg finden, die Welt von diesem Bösen zu befreien.

Und bringe auch deinen Vater mit«, fuhr Cadderly fort. »Ich habe das Gefühl, er würde einen Aufenthalt in der Schwebenden Seele sehr genießen.«

Drizzt ergriff Cadderlys Hand noch fester, dankbar für das Vertrauen des Priesters in seinen Erfolg. »Das Artefakt wird mir ... uns«, berichtigte er sich mit einem Blick auf Catti-brie, »den Vorwand geben, nach Carradoon zurückzukommen.«

»Und ich werde jetzt schon dorthin zurückkehren«, sagte Cadderly, und er verließ das Paar.

Als sie alleine waren, sagten sie nichts mehr, sondern beendeten nur ihre Vorbereitungen für die Reise.

Die Reise nach Hause.

Und die ganze Welt gehört ihnen

Revjak hatte gewußt, daß es dazu kommen würde, hatte es befürchtet, sobald er erkannt hatte, daß Berkthgar nicht vorhatte, sich vom Stamm des Elchs abzuspalten und einen der alten Stämme wiederzubeleben. Und so stand er jetzt dem unvernünftigen Barbaren in einem Ring aus den Leuten des gesamten Stammes gegenüber. Alle wußten, was kommen würde, aber es mußte auf die richtige Weise getan werden, den alten Regeln entsprechend.

Berkthgar wartete, bis die Versammlung sich beruhigte. Er konnte geduldig sein, denn er wußte, daß die meisten Flüsterer auf seiner Seite standen, daß die Argumente für seinen Aufstieg immer gewichtiger wurden. Schließlich, nach einer Zeit, die Revjak wie eine Ewigkeit vorkam, wurde die Menge ruhig.

Berkthgar reckte die Arme hoch in den Himmel. Hinter ihm, diagonal über den Rücken geschnallt, lugte Bankenfuere hervor, sein mächtiger Zweihänder. »Ich beanspruche das Recht, den Anführer des Stammes herauszufordern«, erklärte der riesige Barbar.

Ein Jubelchor erhob sich – nicht so laut, wie Berkthgar es sich gewünscht hatte, aber es zeigte doch, daß er über eine gewisse Unterstützung verfügte.

»Mit welchem Geburtsrecht forderst du dies?« erwiderte Revjak auf die angemessene Weise.

»Nicht durch Blut«, antwortete Berkthgar prompt, »sondern durch meine Taten!« Erneut ertönte Jubel von den Freunden des jüngeren Mannes.

Revjak schüttelte den Kopf. »Es gibt keinen Grund, wenn das Blut keine Herausforderung verlangt«, protestierte er, und seine Anhänger, auch wenn sie nicht so lautstark waren wie Berkthgars, jubelten jetzt ebenfalls. »Ich habe in Frieden und mit Kraft geführt«, endete Revjak fest, eine Behauptung, die nur allzu wahr war.

»Das tat ich auch!« unterbrach ihn Berkthgar schnell. »In Siedelstein, fern von unserer Heimat. Ich habe unser Volk durch Krieg und Frieden geführt, und ich habe den Marsch zurück ins Eiswindtal geleitet, in unsere Heimat!«

»Wo Revjak der König des Elchstammes ist«, warf der ältere Mann ohne zu zögern ein.

»Durch welches Geburtsrecht?« verlangte Berkthgar zu wissen.

Das war ein Problem, und Revjak wußte es.

»Welches Geburtsrecht beansprucht Revjak, der Sohn Jörns des Roten, der kein König war?« fragte Berkthgar listig.

Revjak hatte darauf keine Antwort.

»Deine Stellung wurde dir übertragen«, fuhr Berkthgar fort und erzählte eine Geschichte, die seinem Volk nicht neu war, die er jedoch aus einer

anderen Perspektive wiedergab, als man sie normalerweise hörte. »Sie wurde dir – weder durch Herausforderung noch durch das Recht – von Wulfgar, dem Sohn des Beornegar, gegeben.«

Kierstaad beobachtete dies alles vom Rande des Kreises her. In diesem Moment erkannte der junge Mann den wahren Grund für Berkthgars Kampagne gegen Wulfgar. Solange die Legende Wulfgars immer noch überlebensgroß vor den Barbaren aufragte, solange war der Anspruch seines Vaters auf den Thron stark. Doch wenn Wulfgar angezweifelt wurde...

»Der rechtmäßig die Königswürde von Heafstaag beanspruchte, der durch Geburtsrecht rechtmäßig König war«, argumentierte Revjak. »Wie viele hier«, fragte er die Versammelten, »erinnern sich an den Kampf, in dem Wulfgar, Sohn von Beornegar, unser König wurde?«

Viele Köpfe nickten, hauptsächlich ältere Männer, die all die Jahre über im Eiswindtal geblieben waren.

»Auch ich erinnere mich an diesen Kampf«, knurrte Berkthgar trotzig. »Und ich bestreite nicht Wulfgars Anspruch und nicht all das Gute, das er für mein Volk getan hat. Aber du hast keinen Anspruch durch dein Blut, nicht mehr als ich selbst, und ich will Anführer sein, Revjak. Ich beanspruche das Recht der Herausforderung!«

Der Jubel war lauter als zuvor.

Revjak schaute zu seinem Sohn und lächelte. Er konnte Berkthgars Anspruch nicht ausweichen, ebensowenig, wie er den riesigen Mann im Kampf besiegen könnte. Er wandte sich wieder Berkthgar zu. »Gewährt«, sagte er, und der Jubel, sowohl von Berkthgars als auch von Revjaks Anhängern, wurde ohrenbetäubend.

»In fünf Stunden, bevor die Sonne hinter dem Horizont versinkt, begann Berkthgar.

»Jetzt«, sagte Revjak unerwarteterweise.

Berkthgar musterte den Mann und versuchte herauszufinden, was für einen Trick er vorhatte. Normalerweise fand ein solcher Kampf nicht direkt nach der Herausforderung statt, sondern erst, nachdem beide Kämpfer Zeit gehabt hatten, sich geistig und körperlich vorzubereiten.

Berkthgar kniff die Augen zu Schlitzen zusammen, und die ganze Versammlung verfiel in erwartungsvolles Schweigen. Ein Lächeln breitete sich auf dem Gesicht des riesigen Mannes aus. Er fürchtete Revjak nicht, weder jetzt noch zu irgendeiner anderen Zeit. Langsam glitt seine Hand über seine Schulter, griff nach dem Heft von Bankenfuere, und er zog die mächtige Klinge aus der Scheide. Diese Hülle war an der Seite aufgeschlitzt, so daß Berkthgar die Waffe schnell ziehen konnte. Er reckte die schwere Klinge hoch in den Himmel.

Revjak griff ebenfalls zu seiner Waffe, aber seinem aufmerksamen und besorgten Sohn kam es so vor, als wäre er nicht auf den Kampf vorbereitet.

Berkthgar kam vorsichtig näher und spürte bei jedem Schritt das

Gleichgewicht, in dem sich Bankenfuere befand.

Dann hob Revjak die Hand, und Berkthgar hielt wartend inne.

»Wer unter uns hofft, daß Revjak gewinnt?« fragte Revjak, und lauter Jubel stieg aus vielen Kehlen auf.

Berkthgar, der annahm, daß es seinem Gegner nur darum ging, sein Selbstvertrauen zu senken, stieß ein tiefes Knurren aus. »Und wer will Berkthgar, Berkthgar den *Tapferen*, als König des Elchstammes sehen?«

Der Jubel war offenkundig noch lauter.

Revjak trat dicht an seinen Gegner heran. Er machte keine drohende Geste, hatte eine Hand gehoben und den Kopf seiner Axt zum Boden gerichtet. »Die Herausforderung ist beantwortet«, sagte er und warf seine Waffe auf die Erde.

Alle rissen ungläubig die Augen auf, Kierstaad vielleicht noch mehr als die anderen. Das war Ehrlosigkeit! Das war Feigheit für die Barbaren!

»Ich kann dich nicht besiegen, Berkthgar«, sagte Revjak so laut, daß alle ihn hören konnten. »Und du kannst mich nicht besiegen.«

Berkthgar funkelte ihn böse an. »Ich könnte dich in zwei Teile hauen!« erklärte er und hob sein Schwert mit beiden Händen, so daß Revjak fast erwartete, er würde es hier und jetzt wirklich tun.

»Und unser Volk würde unter den Folgen dieser Tat leiden«, sagte Revjak ruhig. »Wer immer den Kampf gewinnen würde, würde sich zwei Stämmen gegenübersehen, gespalten durch Zorn und den Wunsch nach Vergeltung.« Er wandte sich wieder der Versammlung zu. »Wir sind noch nicht stark genug für so etwas«, sagte er. »Ob wir unsere Freundschaft mit Zehn-Städte und den heimgekehrten Zwergen vertiefen oder wieder zu unserer alten Lebensweise zurückkehren wollen, wir müssen es gemeinsam tun, als ein Stamm!«

Berkthgars finsterner Blick hellte sich nicht auf. Jetzt verstand er. Revjak konnte ihn nicht im Kampf besiegen – das wußten sie beide –, also hatte der listige alte Mann die Herausforderung gegen ihn gekehrt. Berkthgar hätte ihn wirklich in zwei Teile gehauen, aber wie konnte er irgend etwas gegen den Mann unternehmen?

»Gemeinsam«, wiederholte Revjak und streckte die Hand aus, so daß sein Gegner sein Handgelenk ergreifen konnte.

Berkthgar schäumte vor Wut. Er schob seinen Fuß unter Revjaks fallengelassene Axt und ließ sie mit einem Tritt durch den Kreis schlittern.

»Dein Weg ist der des Feiglings!« brüllte er. »Das hast du heute bewiesen!« Er reckte die starken Arme in einer Geste des Sieges in die Luft.

»Ich habe keinen Anspruch durch mein Blut!« rief Revjak so laut, daß er wieder die Aufmerksamkeit aller hatte. »Und du ebensowenig! Der Stamm muß entscheiden, wer herrschen und wer beiseite treten soll.«

»Die Tradition verlangt einen Kampf!« erwiderte Berkthgar.

»Nicht dieses Mal!« schoß Revjak zurück. »Nicht, wenn der ganze

Stamm unter deinem törichten Stolz leiden muß.« Berkthgar bewegte sich erneut, als wolle er zuschlagen, aber Revjak ignorierte ihn und wandte sich an die Versammlung. »Entscheidet!« befahl er.

»Revjak!« rief ein einzelner Mann, aber seine Stimme ging unter in den Schreien einer Gruppe junger Krieger, die Berkthgars Namen brüllten. Auch sie wurden wiederum übertönt von einer großen Gruppe, die Revjaks Namen rief. Und so ging es hin und her, und die Rufe wurden immer lauter und aufgebrachter. Mehrere Prügeleien brachen aus, Waffen wurden gezogen.

Die ganze Zeit über sah Berkthgar Revjak finster an, und als der ältere Mann seinen harten Blick erwiderte, schüttelte Berkthgar nur ungläubig den Kopf. Wie konnte Revjak ihrem Volk nur eine solche Unehre antun?

Aber Revjak hielt an seiner Entscheidung fest. Er hatte keine Angst zu sterben, aber er glaubte wirklich, daß ein Kampf zwischen ihm und Berkthgar den Stamm spalten und Leid für beide Seiten bringen würde. Dies war der bessere Weg, solange die Dinge nicht außer Kontrolle gerieten.

Und genau dahin schien es zu steuern. Beide Seiten riefen weiterhin den Namen ihres Favoriten, doch jetzt wurde jeder Ruf vom Heben eines Schwertes oder einer Axt begleitet, von einer offenen Drohung.

Revjak beobachtete die Menge sorgfältig und schätzte die Unterstützung für Berkthgar und sich selbst ab. Schon bald kam er zu einem Ergebnis und gestand sich die Wahrheit ein.

»Halt!« befahl er, so laut er konnte, und allmählich verringerte sich das Rufen.

»Jetzt mit all eurer Kraft: Wer ist für Berkthgar?« fragte Revjak.

Ein mächtiges Gebrüll erklang.

»Und wer für Revjak?«

»Revjak, der nicht kämpfen will!« fügte Berkthgar rasch hinzu, und der Jubel für den Sohn Jörns war weder so laut noch so enthusiastisch.

»Dann ist es entschieden«, sagte Revjak, mehr zu Berkthgar als zu der Menge. »Und Berkthgar ist König des Elchstammes.«

Berkthgar konnte kaum glauben, was gerade geschehen war. Er wollte den listigen älteren Mann erschlagen. Dies hätte sein Tag des Ruhmes sein sollen, ein Sieg im Kampf auf Leben und Tod, so wie es seit Anbeginn der Stämme gewesen war. Aber wie konnte er das jetzt noch tun? Wie konnte er einen unbewaffneten Mann töten, einen, der ihn gerade zum Anführer seines gesamten Volkes ausgerufen hatte?

»Sei klug, Berkthgar«, sagte Revjak und trat dazu dicht an den anderen heran, da die erstaunte Versammlung einen gewaltigen Lärm machte. »Gemeinsam werden wir den richtigen Weg für unser Volk finden. Wir werden herausfinden, was das Beste für unsere Zukunft ist.«

Berkthgar schob ihn beiseite. »Ich werde allein entscheiden«, berichtigte er laut. »Ich brauche keinen Rat von einem Feigling!«

Er trat aus dem Kreis, und seine engsten Anhänger folgten ihm.

Von der Ablehnung seines Angebotes verletzt, aber nicht wirklich überrascht, zog Revjak etwas Trost aus dem Umstand, daß er sein Bestes versucht hatte, das zu tun, was das Richtige für den Stamm war. Das zählte jedoch nur wenig, als der Mann zu seinem Sohn blickte, der gerade die Riten der Mannbarkeit hinter sich gebracht hatte.

Kierstaads Gesichtsausdruck spiegelte Unglauben wider, ja sogar Scham.

Revjak hob den Kopf und trat zu dem jungen Mann. »Bitte versteh mich«, verlangte er. »Es war der einzige Weg.«

Kierstaad ging fort. Die Logik hätte ihm die Wahrheit über den Mut seines Vaters an diesem Tag offenbart, aber Logik spielte nur eine kleine Rolle im Bewußtsein des jungen Mannes. Kierstaad fühlte sich beschämmt, und er wollte nichts so sehr wie fortlauen, hinaus in die offene Tundra, und dort leben oder sterben.

Was von beiden war ihm im Augenblick gleichgültig.

* * *

Stumpet saß auf der höchsten Spitze von Kelvins Steinhügel, was ihr als eine leichte Kletterei erschienen war. Ihre wachen Gedanken waren jedoch jetzt, so wie die meisten ihrer Träume, nach Süden gerichtet, auf die hochragenden Gipfel des Grats der Welt. Flüchtige Bilder des Ruhms und des Sieges rasten durch den Geist der Zwergin. Sie sah sich auf dem höchsten Berg stehen und auf die ganze Welt hinablicken.

Wie vollkommen unvernünftig diese Vorstellung war, drang nicht in Stumpet Reißklaues bewußte Gedanken vor. Der ständige Strom von Bildern, die Flut von Verblendung begann, den normalerweise so pragmatischen Verstand der Zwergin zu zerrüttten. Immer mehr wichen die Logik Wunschträumen, Wünschen, die nicht wirklich ihre eigenen waren.

»Ich bin auf dem Weg, ihr hohen Gipfel«, sagte die Zwergin plötzlich zu den fernen Bergen. »Und keiner von euch ist groß genug, um mich unten zu halten!«

Da, sie hatte es laut ausgesprochen, hatte ihre Entscheidung verkündet. Sofort begann sie, ihre Sachen zusammenzupacken, schwang sich über die Kante des Gipfels und stieg zum Fuß des Berges hinab.

In ihrem Rucksack schnurte Crenshinibon förmlich vor Freude. Das mächtige Artefakt hatte noch immer nicht vor, auf Dauer bei Stumpet Reißklaue zu bleiben. Der intelligente Gesprungene Kristall hatte erkannt, wie störrisch diese Frau war, trotz der Verblendungen, die er ihr eingegeben hatte. Schlimmer noch, Crenshinibon kannte den Platz, den Stumpet in ihrer Gesellschaft als Priesterin von Moraddin, dem Seelenschmied, einnahm. Bislang war es dem Artefakt gelungen, Stumpet

von jedem Versuch, mit ihrem Gott zu kommunizieren, abzulenken, aber früher oder später würde die Zwergin diese höhere Verbindung aufnehmen und dabei wahrscheinlich die Wahrheit über den »Wärmestab« in ihrem Rucksack erfahren.

Also würde Crenshinibon sie dazu benutzen, von den Zwergen fortzukommen, in die Wildnis des Grats der Welt zu entkommen, wo er einen Troll, einen Riesen oder vielleicht sogar einen Drachen finden möchte, der ihm als Träger dienen konnte.

Ja, ein Drache, hoffte Crenshinibon. Das Artefakt würde gern in Verbindung mit einem Drachen arbeiten!

Stumpet, die sich solcher Wünsche nicht bewußt war, die nicht einmal wußte, daß ihr »Wärmestab« überhaupt zu Wünschen fähig war, dachte nur daran, den Gebirgszug zu bezwingen. Und sie war sich nicht einmal selber sicher, warum sie das wollte.

* * *

Bereits am ersten Abend seiner Herrschaft begann Berkthgar die Regeln zu verkünden, denen die Barbaren des Eiswindtales zu folgen hatten, eine Lebensweise, der sie bis vor einem Jahrzehnt gefolgt waren, bis Wulfgar Heafstaag besiegt hatte.

Jeder Kontakt mit den Leuten aus Zehn-Städte war abzubrechen, und kein Barbar durfte bei Todesstrafe mit Bruenor Heldenhammer oder irgendeinem aus dem bärigen Volk sprechen.

»Und wenn einer der Zwerge in der offenen Tundra in Not angetroffen wird«, sagte Berkthgar, und Kierstaad hatte das Gefühl, daß er direkt ihn anblickte, als er sprach, »so läßt ihn sterben!«

Später an diesem Abend saß Kierstaad, eine gequälte Seele, alleine unter dem weiten Baldachin der Sterne. Jetzt verstand er, was sein Vater am Nachmittag versucht hatte. Revjak konnte Berkthgar nicht besiegen, das wußte jeder, und so hatte der ältere Mann versucht, einen Kompromiß zu erreichen, der allen Barbaren zugute gekommen wäre. Mit dem Verstand erkannte Kierstaad, daß Revjaks Abdankung, als die Mehrheit sich Berkthgar zugewandt hatte, eine kluge und sogar mutige Tat gewesen war, aber in seinem Herzen und in seinem Bauch spürte der junge Mann noch immer die Scham über die Weigerung seines Vaters zu kämpfen.

Es wäre besser gewesen, wenn Revjak seine Axt aufgenommen und von Berkthgars Hand gestorben wäre, glaubte Kierstaad – oder es glaubte zumindest ein Teil von ihm. Das war die Art ihres Volkes, die uralte und geheiligte Art. Was mochte Tempus, der Gott der Barbaren, der Gott des Krieges, heute von Revjak gedacht haben? Welchen Platz konnte ein Mann wie Revjak, der sich einem ehrenhaften und rechtmäßigen Kampf verweigert hatte, in der Nachwelt beanspruchen?

Kierstaad legte den Kopf in die Hände. Nicht nur sein Vater, auch er und die ganze Familie waren entehrt worden.

Vielleicht sollte er Berkthgar Gefolgschaft schwören und sich von seinem Vater lossagen. Berkthgar, der all die Jahre mit Kierstaad in Siedelstein gewesen war, der an Kierstaads Seite gewesen war, als der junge Mann seine erste Beute auf der offenen Tundra getötet hatte, würde solche Unterstützung willkommen heißen. Er würde sie zweifellos als eine Stärkung seiner Position als Anführer sehen.

Nein. Er konnte seinen Vater nicht verleugnen, wie zornig er auch sein mochte. Wenn es sein mußte, würde er seine Waffe gegen Berkthgar erheben und den Mann töten oder selbst sterben, um die Ehre seiner Familie wiederherzustellen. Er würde seinen Vater nicht im Stich lassen.

Auch diese Wahlmöglichkeit erschien dem jungen Mann lächerlich, und so saß er alleine, niedergedrückt, als gequälte Seele unter dem weiten Himmel des Eiswindtales.

Sie verdienen sich ihren Lohn

Drizzt und Catti-brie hatten sich beide auf ihrer Reise von Mithril-Halle nach Tiefwasser recht gut im Reiten geübt. Doch das war sechs Jahre her, und seit dieser Zeit waren die Gefährten beinahe ständig auf See gewesen. Fünf Tage nach der Abreise aus Luskan, zu dem Zeitpunkt, als die Karawane um den westlichen Rand des Grats der Welt zog, hatten die beiden wieder in den Rhythmus gefunden, obwohl sie auch schmerzliche Schwielen an den Beinen und am Hinterteil aufwiesen.

Sie ritten an der Spitze, weit vor der Karawane, als sie das Tal erreichten. Das Tal erreichten!

Drizzt wollte Catti-brie zurufen, langsamer zu werden, aber sie war ebenso überwältigt wie er und hatte ihr Pferd bereits gezügelt, bevor er etwas sagen konnte.

Sie waren zu Hause, wirklich zu Hause, weniger als hundert Meilen von dem Ort entfernt, an dem sie sich zum ersten Mal begegnet waren und wo ihre Leben und ihre wichtigsten Freundschaften geformt und geschmiedet worden waren. All diese Erinnerungen wogten über sie hinweg, als sie jetzt über die windige Tundra blickten, das endlose Stöhnen des Windes hörten, der von den Gletschern im Norden und Osten her blies. Der Eiswind, der dem Tal seinen Namen gegeben hatte.

Catti-brie wollte etwas zu Drizzt sagen, etwas Wichtiges und Bedeutsames, und auch er verspürte dieses Verlangen. Keiner von beiden fand die rechten Worte. Sie waren einfach zu überwältigt davon, einfach nur den Anblick des Eiwindtales wieder in sich aufzunehmen.

»Komm mit«, sagte Drizzt schließlich. Der Drow blickte über die Schulter zurück zu den sechs Wagen der Karawane, die sich näherten, dann schaute er nach vorne zu der schönen und wunderbaren Leere des Eiwindtals. Kelvins Steinhügel war noch nicht in Sicht, war noch zu weit entfernt, aber es würde nicht mehr lange dauern.

Plötzlich wollte der Drow diesen Berg verzweifelt gerne wiedersehen! Wie viele Stunden und Tage hatte er an seinen felsigen Flanken verbracht?

Wie oft hatte er auf den kahlen Felsen von Kelvins Steinhügel gesessen und die Sterne und die flackernden fernen Lagerfeuer der Barbaren betrachtet?

Er wollte Catti-brie sagen, daß sie weiterreiten sollten, aber wieder schien die junge Frau seine Gedanken zu teilen, denn sie spornte ihr Pferd bereits an, noch bevor Drizzt sein eigenes Tier in Bewegung setzen konnte.

Noch etwas anderes fiel Drizzt jetzt ein, eine andere Erinnerung an das Eiwindtal, eine Warnung seiner Waldläufersinne davor, daß es hier gefährlich war. Als sie die letzte Biegung um den Grat der Welt herum gemacht hatten, hatten sie immerhin eine Wildnis betreten, in der bösartige

Tundra-Yetis und Stämme wilder Goblins ihr Unwesen trieben. Er wollte Catti-brie nicht diesen Augenblick der Freude rauben, aber er hoffte, daß sie auch diesmal seine Gedanken teilte.

Unachtsame Leute überlebten im Eiwindtal nicht sehr lange.

Sie stießen weder an diesem noch am nächsten Tag auf Ärger, und sie waren zeitig vor der Dämmerung bereits wieder auf dem Weg und kamen gut voran. Der Schlamm von der Frühlingsschmelze war getrocknet, und der Boden war fest und eben, so daß die Wagenräder problemlos darüber hinwegrollen konnten.

Die Sonne ging vor ihnen auf und stach in ihre Augen, insbesondere in Drizzts violette, die durch seine Abstammung an das lichtlose Unterreich angepaßt waren. Selbst nach über zwei Jahrzehnten an der Oberfläche, nach sechs Jahren, die er über die schimmernden Wasser des Schwertmeeres gesegelt war, hatten sich Drizzts empfindliche Augen noch immer nicht vollständig an das Licht der Oberfläche gewöhnt. Das Stechen störte ihn jedoch nicht, im Gegenteil, er genoß es, begrüßte die Dämmerung mit einem Lächeln und betrachtete das Licht als Erinnerung daran, wie weit er gekommen war.

Später an diesem Morgen, als die Sonne hoch in den wolkenlosen, südöstlichen Himmel stieg und der Horizont vor ihnen Konturen annahm und glasklar zu erkennen war, erhaschten sie einen ersten Ausblick auf jenes Gebiet, das ihre Heimat gewesen war, einen einzelnen Blitz, den Drizzt für eine Spiegelung der Sonne auf dem kristallinen Schnee hielt, der Kelvins Steinhügel bedeckte.

Catti-brie war davon nicht so überzeugt. Kelvins Steinhügel war nicht sonderlich hoch, und sie waren noch immer zwei lange Tagesritte von ihm entfernt. Sie sprach ihre Zweifel jedoch nicht aus, weil sie hoffte, daß der Drow recht hatte. Sie wollte zu Hause sein!

Das wollte Drizzt ebenso, und ihre Geschwindigkeit beschleunigte sich, wurde so groß, daß sie die Wagen noch weiter hinter sich zurückließen. Schließlich erinnerten sie die Vernunft und ein ärgerlicher Ruf des Fahrers des ersten Wagens an ihre Pflicht, und sie verlangsamten ihr Tempo. Das Paar tauschte ein wissendes Lächeln aus.

»Bald«, versprach Drizzt.

Das Tempo blieb noch eine Zeitlang recht flott. Dann begann Drizzt, sein Pferd zu zügeln und sich umzublicken.

Das war alle Warnung, die Catti-brie benötigte. Sie verlangsamte ihr Pferd zu einem Trott und musterte den Erdboden.

Es sah alles völlig normal aus. Der Boden war eben, braun und grau und völlig unberührt. Drizzt konnte nichts Ungewöhnliches sehen, und er hörte nichts außer dem Tripp-Trapp der Hufe auf dem harten Untergrund und dem Stöhnen des Windes. Er roch nichts anderes als den feuchten Geruch, den der Sommerwind im Eiwindtal immer mit sich trug. Aber das brachte den Drow nicht dazu, sich entspannter im Sattel zurückzulehnen. Kein

Anzeichen, aber so war es immer mit den Ungeheuern hier im Tal.

»Was meinst du?« flüsterte Catti-brie schließlich.

Drizzt sah sich weiter um. Es lagen etwa hundert Meter zwischen ihnen und den Wagen, und diese Entfernung verringerte sich stetig. Noch immer sagten Drizzt weder seine Augen noch seine scharfen Ohren oder sein Geruchssinn etwas. Aber jener sechste Sinn eines Kriegers wußte es besser, wußte, daß ihm und Catti-brie etwas entging, daß sie etwas übersehen hatten.

Drizzt zog die Onyxfigur aus seiner Tasche und rief leise nach Guenhyvar. Als der Nebel aufstieg und der Panther Gestalt annahm, bedeutete der Drow Catti-brie, ihren Bogen bereitzuhalten und rechts in einem Bogen zu den Wagen zurückzukehren, während er das gleiche auf der linken Seite tun würde.

Die junge Frau nickte. Ihre Nackenhaare sträubten sich, ihre Kriegerinstinkte warnten sie, auf der Hut zu sein. Sie hatte einen Pfeil auf Taulmaril aufgelegt und hielt den Bogen in einer Hand, während sie mit der anderen ihr Pferd lenkte.

Guenhyvar war bereits mit flach angelegten Ohren in der Tundra aufgetaucht. Sowohl Drizzts verstohлener Tonfall als auch ihre eigenen Sinne hatten ihr verraten, daß Feinde in der Nähe waren.

Die Katze blickte nach rechts zu Catti-brie, anschließend nach links zu Drizzt und lief dann lautlos in der Mitte, bereit, jedem von beiden mit einem Satz zu Hilfe zu kommen.

Der Fahrer des ersten Wagens bemerkte die Bewegungen seiner Vorhut und die Gegenwart des Panthers. Er verlangsamte den Wagen und ließ dann die Karawane komplett anhalten. Drizzt hob einen Krummsäbel, um sein Einverständnis mit dem Stopp zu signalisieren.

Catti-brie, die jetzt weit rechts war, erspähte als erste einen Feind. Er war tief im Erdreich verborgen, nur die Spitze eines zottigen braunen Kopfes war sichtbar und ragte aus einem Loch. Ein Tundra-Yeti, der wildeste Jäger des Eiswindtales. Tundra-Yetics, die im Sommer zottig braun und im Winter schneeweiß waren, galten als Meister der Tarnung. Catti-brie nickte zu dieser Einschätzung, fast als bewunderte sie die Fähigkeiten ihrer Gegner. Sie und Drizzt, beide keine Grünschnäbel, waren an den Yetis vorbeigeritten, ohne die Gefahr zu bemerken. Dies war das Eiswindtal, mahnte sich die junge Frau. Gnadenlos und beim geringsten Fehler tödlich.

Doch diesmal war es der Yeti, der einen Fehler begangen hatte, entschied Catti-brie grimmig und hob ihren Bogen. Der Pfeil schoß davon und traf das nichtsahnende Ungeheuer in den Hinterkopf. Es sprang vor, zuckte dann heftig zurück und sackte tot in seinem Loch zusammen.

Einen Sekundenbruchteil später schien der Erdboden selbst zu explodieren, als ein halbes Dutzend Yetis aus ähnlichen Gräben sprang. Es waren mächtige, zottige Bestien, die wie eine Kreuzung aus einem Menschen und einem Bären aussahen – und tatsächlich erzählte man sich

bei den Barbaren des Eiswindtales, daß es so sein könnte.

Hinter Drizzt und Catti-brie, in der Mitte zwischen den beiden, sprang Guenhwyyvar eine dieser Bestien in vollem Lauf an. Sie warf das Monster in sein Loch zurück, und ihr Schwung ließ die große Katze hinterherfallen.

Der Yeti packte mit aller Macht zu und wollte den Panther zerquetschen, doch Guenhwyyvars kräftige Hinterläufe krallten nach der Bestie und hielten sie in Schach.

Unterdessen war Drizzt in vollen Galopp übergegangen, ritt an einem herumwirbelnden Yeti vorbei und hieb in einem Doppelschlag mit beiden Krummsäbeln nach ihm, während ihm allein seine starken Beine Halt auf dem Pferd gaben.

Das blutüberströmte Biest fiel brüllend und aufheulend zurück, und Drizzt, der sich bereits auf einen weiteren Yeti stürzte, schenkte ihm keine Beachtung mehr. Dieser zweite Yeti war auf ihn vorbereitet und, was schlimmer war, auch auf das Pferd. Es war schon vorgekommen, daß Yetis ein Pferd im vollen Lauf aufgehalten und ihm dabei den Hals gebrochen hatten.

Das konnte Drizzt nicht riskieren. Er lenkte sein Tier nach links, hob sein linkes Bein über den Sattel, ließ sich vom Pferd fallen, und seine verzauberten Fußbänder erlaubten ihm, mit wenigen raschen Schritten sein Gleichgewicht zu finden, so daß er sofort weiterlaufen konnte.

Er sauste als wilder, zuschlagender Schatten an dem überraschten Yeti vorbei und erzielte mehrere Treffer. Dann rannte er weiter, da er wußte, daß der Yeti, der noch lange nicht erledigt war, ihn verfolgte. Als er genügend Abstand zwischen sich und die Bestie gebracht hatte, wendete er und begann mit einem weiteren schnellen Angriff.

Jetzt ging auch Catti-brie in den Galopp über, suchte festen Halt mit den Beinen, beugte sich tief über den Sattel und zielte auf den nächsten Yeti.

Sie schoß und verfehlte ihn, hatte aber bereits einen neuen Pfeil aufgelegt, schoß sofort wieder und erwischte den Yeti an der Hüfte.

Das Biest schlug nach dem Pfeil, wirbelte im Kreis herum, wurde von einem weiteren Pfeil getroffen und dann von einem dritten in der Brust, als es sich zu der Frau umgedreht hatte. Stur stand es noch immer aufrecht, als Catti-brie herankam. Sie hakte Taulmaril geschwind über das Sattelhorn und zog mit einer blitzschnellen Bewegung Khazid'hea, ihr sagenumwobenes Schwert.

Catti-brie schoß vorbei und schlug dabei fest in einem nach unten gerichteten Bogen zu. Die scharfe Spitze von Khazid'hea spaltete den Schädel der sterbenden Bestie, und das Ungeheuer fiel tot auf den braunen Erdboden.

Catti-brie ritt weiter, steckte das Schwert weg und feuerte ihren fünften Schuß ab, der diesmal die Schulter der nächsten Bestie traf und ihren Arm leblos herabbaumeln ließ. Als sie an dem verwundeten Yeti vorbeischaute, sah Catti-brie das letzte der Ungeheuer, das sich am dichtesten bei den

Wagen befand. In der Entfernung konnte sie zudem die anderen Wachen der Karawane ausmachen, ein Dutzend zähe Kämpfer, die eilig herbeiritten, um zu dem Schlachtfeld zu gelangen.

»Das hier ist unser Kampf«, sagte Catti-brie ruhig und bestimmt, und als sie sich dem verwundeten Yeti näherte, hakte sie Taulmaril wieder über das Sattelhorn und griff erneut zu Khazid'hea.

Guenhwyvar, die sich noch immer in dem engen Loch befand, wußte, daß ihre mächtigen Klauen ihr hier einen entscheidenden Vorteil gaben. Der Yeti versuchte zu beißen, aber der Panther war flinker und biegsamer. Guenhwyvar gelangte unter das Kinn des Yetis, und ihre Kiefer schlossen sich um seinen zottigen Hals.

Ihre Klauen krallten weiter und hielten so den Gegner in Schach, während die tödlichen Kiefer sich zusammenpreßten und die Bestie erstickten.

Sobald der Yeti sich nicht mehr wehrte, sprang der Panther aus dem Loch. Guenhwyvar blickte nach links und rechts, zu Drizzt und Catti-brie. Sie stieß ein Brüllen aus und rannte nach rechts, wo die Situation weitaus gefährlicher aussah.

Drizzt stürmte auf den Yeti zu, den er verwundete hatte, stoppte aber vorher und zwang dadurch den Yeti zu einer voreiligen Bewegung. Er lehnte sich zu weit vor. Die Krummsäbel des Drow schlugen fest und schnell zu, schnitten in die Hände des Yetis und trennten mehrere Finger ab.

Der Yeti heulte auf und zog die Arme an. Drizzt folgte der Bewegung unglaublich schnell, hieb Blaues Licht in den Unterarm des Ungeheuers und versetzte ihm mit seiner anderen Klinge einen Treffer an der Taille. Sofort danach war der Drow bereits wieder ausgewichen, ehe die Bestie noch reagieren konnte.

Der Yeti war nicht dumm – nicht, wenn es sich um einen Kampf handelte –, und er erkannte, daß er unterlegen war. Er floh in langen, trottenden Sätzen, mit denen er fast jeden Menschen oder Elfen abhängen konnte.

Doch Drizzt trug die verzauberten Fußbänder, und er holte das Ungeheuer mit Leichtigkeit ein. Er war hinter ihm und dann neben ihm, versetzte dem Biest Schlag auf Schlag, so daß das schmutzige, zottige Fell rot vor Blut wurde. Der Waldläufer kannte die Tundra-Yetis, und er wußte, daß sie nicht nur einfache Tierjäger waren. Sie waren bösartige Ungeheuer, die nicht nur aus Hunger, sondern auch zum Sport mordeten.

So verfolgte er das Biest weiter, wollte es nicht entkommen lassen. Er wich den schwachen Versuchen der Bestie, nach ihm zu schlagen, mit Leichtigkeit aus und versetzte ihr selbst einen brutalen Treffer nach dem anderen. Schließlich drehte sich der Yeti um und stürmte in einem letzten, verzweifelten Angriff auf ihn los.

Auch Drizzt griff an. Seine Krummsäbel waren ausgestreckt, und einer traf den Yeti an der Kehle, der andere in den Bauch.

Der gewandte Drizzt schlüpfte unter dem ausgestreckten Arm des

stolpernden Yetis hindurch. Dann kam er zum Stehen und schlug heftig nach dem Rücken der Bestie, aber der Yeti war bereits am Fallen, war bereits besiegt. Er stürzte mit dem Kopf voran in den Schmutz.

Auf der anderen Seite kam es zu einem Rennen zwischen Catti-brie und dem verbliebenen unverletzten Feind, zu dem Yeti zu gelangen, den Catti-brie am Arm verwundet hatte.

Catti-brie gewann dieses Rennen und schlug fest zu, als der Yeti mit seiner gesunden Hand nach ihr griff. Khazid'hea trennte den Arm sauber ab, schnitt ihn von der Schulter.

Der Yeti begann einen Veitstanz, wirbelte immer wieder im Kreis herum und fiel dann zu Boden, während sein Lebensblut aus ihm herausschoß.

Catti-brie wich rasch zurück, da sie wußte, daß der Kampf noch nicht gewonnen war. Sie drehte sich gerade noch rechtzeitig herum, um sich dem Angriff des letzten Yetis mit vorgestrecktem Schwert zu stellen.

Die Bestie stürmte mit weit ausgestreckten Armen direkt auf sie zu.

Khazid'hea fuhr dem Ungeheuer glatt durch die Brust, doch es packte dennoch Catti-bries Schultern, und sein Schwung war so groß, daß es sie umriß.

Catti-brie befürchtete schon, unter einem fünfhundert Pfund schweren Yeti begraben zu werden, aber dann merkte sie, daß sie nur noch allein fiel, denn der Yeti war fort, einfach fort – sein Schwung war von der heranfliegenden Guenhyvar umgekehrt worden.

Catti-brie schlug hart auf den Boden auf, konnte sich jedoch genügend abrollen, um einen Teil der Wucht abzufangen, und kam dann sofort wieder auf die Beine.

Der Kampf war allerdings vorüber, und Guenhyvars starke Kiefer waren noch in der Kehle des bereits toten Yetis verbissen.

Catti-brie begegnete den starren Blicken der verblüfften Karawanenwächter.

Sechs tote Tundra-Yetis innerhalb weniger Minuten.

Die Frau konnte ein Lächeln nicht unterdrücken, ebensowenig wie Drizzt, der sich wieder zu ihr gesellte, als die Männer ihre Pferde wendeten und ungläubig die Köpfe schüttelten.

Laut Cadderly hatte Drizzts Ruf als Kämpfer ihnen ihre Plätze in der Karawane verschafft, und jetzt, erkannte das Paar, würde sich dieser Ruf unter den Händlern von Luskan noch weiter verbreiten.

* * *

Kurze Zeit später saßen die beiden Freunde wieder im Sattel und hatten erneut die Vorhut übernommen.

»Drei für mich«, bemerkte Catti-brie nebenbei.

Drizzt zog die violetten Augen zu Schlitzen zusammen, als er sie

musterte. Er erkannte das Spiel, hatte es oft mit Wulfgar gespielt und noch häufiger mit Bruenor, in den Tagen ihrer Abenteuer.

»Zwei und einen halben«, korrigierte er sie und erinnerte an die Rolle, die der Panther bei dem Sieg über das letzte Ungeheuer gespielt hatte.

Catti-brie rechnete nach und entschied dann, daß sie dem Drow ruhig recht geben konnte, auch wenn sie der Meinung war, daß der letzte Yeti bereits tot gewesen war, bevor Guenhwivar ihn auch nur erreichte. »Zwei und einen halben«, erwiederte sie, »aber nur zwei für dich!«

Drizzt konnte ein leises Lachen nicht unterdrücken.

»Und nur einen und einen halben für die Katze!« fügte Catti-brie mit einem überlegenen Fingerschnippen hinzu.

Guenhwivar, die neben den Pferden hertrabte, stieß ein tiefes Knurren aus, und sowohl Catti-brie als auch Drizzt brachen in schallendes Gelächter aus, da sie wußten, daß der hochintelligente Panther jedes Wort verstanden hatte.

Die Karawane zog ohne weiteren Zwischenfall ins Eiwindtal hinein und kam mehr als rechtzeitig in Bryn Shander an, dem wichtigsten Marktplatz des Tales und der größten der zehn Städte, die diesem Teil des Tales seinen Namen gaben.

Bryn Shander war von einer Mauer umgeben, erhob sich auf niedrigen Hügeln und war kreisförmig angelegt. Die Stadt lag fast genau in dem Dreieck, das die drei Seen Maer Dualdon, Lac Dineshere und Rotwassersee bildeten. Bryn Shander war die einzige der zehn Städte, die über keine Fischereiflotte verfügte, und dennoch war sie die blühendste von allen, die Heimat der Handwerker und Händler, der Mittelpunkt der Politik in der gesamten Region.

Drizzt wurde hier nicht sehr freundlich aufgenommen, selbst nachdem er den Torwachen formell vorgestellt worden war und einer von diesen zugab, sich aus seiner Kinderzeit an den Drow-Waldläufer zu erinnern. Catti-brie hingegen bereitete man einen herzlichen Empfang, vor allem, weil ihr Vater in das Eiwindtal zurückgekehrt war und alle in der Stadt begierig darauf warteten, daß aus den Zwergenminen bald wieder wertvolles Metall fließen würde.

Da seine Verpflichtung den Händlern der Karawane gegenüber beendet war, hatte Drizzt Bryn Shander eigentlich nicht einmal betreten wollen. Statt dessen hatte er vorgehabt, sich direkt nach Norden in das Zwergental zu begeben. Bevor sie jedoch innerhalb der Stadttore mit den Führern der Karawane abrechnen konnten, wurden die Gefährten informiert, daß Cassius, der Sprecher von Bryn Shander, eine Unterredung mit Catti-brie erbat.

Obwohl sie von der langen Reise schmutzig war und eigentlich nur noch in ein bequemes Bett fallen wollte, konnte Catti-brie nicht ablehnen, aber sie bestand darauf, daß Drizzt sie begleiten sollte.

* * *

»Es ist gut gelaufen«, erklärte die junge Frau später an diesem Tag, nachdem sie und Drizzt das Haus des Sprechers verlassen hatten.

Der Drow konnte ihr nicht widersprechen. Es war wirklich besser verlaufen, als er erwartet hatte, denn Cassius erinnerte sich noch gut an Drizzt Do'Urden und hatte ihn mit einem unerwarteten Lächeln begrüßt. Und jetzt schritt Drizzt offen durch die Straßen von Bryn Shander und zog zwar neugierige Blicke, aber keine Feindseligkeit auf sich. Viele, vor allem die Kinder, deuteten auf ihn und begannen zu flüstern, und Drizzts scharfe Ohren fingen mehrfach Worte wie »Waldläufer« und »Krieger« auf, die immer mit Respekt ausgesprochen wurden.

Es war gut, zu Hause zu sein, so gut, daß Drizzt darüber fast die verzweifelte Suche vergaß, die ihn hergeführt hatte. Zumindest für eine kurze Weile brauchte der Drow nicht an Errtu und den Gesprungenen Kristall denken.

Bevor sie das Tor erreichten, rannte ein weiterer Bewohner von Bryn Shander auf sie zu und brüllte ihre Namen.

»Regis!« rief Catti-brie, und da kam der dreieinhalb Fuß große Halbling auch schon auf sie zugeeilt, mit wehendem Wuschelhaar und hüpfendem Bauch.

»Ihr wolltet weg, ohne mich auch nur zu besuchen!« rief der Halbling, als er das Paar endlich eingeholt hatte. Er wurde sofort in einer mächtigen Umarmung der sprachlosen Catti-brie von den Füßen gerissen. »Kein ›Hallo‹ für euren alten Freund?« fragte Regis und fiel wieder auf den Boden zurück.

»Wir dachten, du wärest bei Bruenor«, erklärte Drizzt ihm wahrheitsgemäß, und Regis war nicht beleidigt, denn diese Erklärung war einfach und glaubhaft. Wenn Drizzt und Catti-brie gewußt hätten, daß Regis in Bryn Shander war, hätten sie ihn mit Sicherheit sofort aufgesucht.

»Ich teile meine Zeit zwischen den Minen und der Stadt auf«, erklärte Regis. »Jemand muß als Vermittler zwischen den Händlern und deinem griesgrämigen Vater dienen!«

Catti-brie umarmte ihn noch einmal.

»Wir haben mit Cassius gegessen«, erklärte Drizzt. »Es scheint, daß sich in Zehn-Städte nicht sehr viel verändert hat.«

»Außer der Menge der Einwohner. Du weißt, wie es hier im Tal ist. Die meisten bleiben nicht lange, oder sie leben nicht lange.«

»Cassius regiert noch immer in Bryn Shander«, meinte Drizzt.

»Und Jensin Brent spricht noch immer für Caer-Dineval«, berichtete Regis glücklich. Das war eine gute Nachricht für die Gefährten, denn Jensin Brent war einer der Helden aus der Schlacht um das Eiswindtal gegen Akar Kessel und den Gesprungenen Kristall. Er gehörte zu den vernünftigsten

Politikern, denen sie je begegnet waren.

»Zum Guten das Schlechte«, fuhr Regis fort, »denn auch Kemp ist noch immer in Targos.«

»Zähes altes Orkblut«, erwiederte Catti-brie ruhig.

»Zäher als je zuvor«, sagte Regis. »Berkthgar ist ebenfalls zurückgekehrt.«

Drizzt und Catti-brie nickten. Das hatten sie bereits gerüchteweise vernommen.

»Er ist bei Revjak und dem Elchstamm«, erklärte der Halbling. »Wir hören nur wenig von ihm.«

Sein Tonfall verriet den beiden, daß dies noch nicht die ganze Geschichte war.

»Bruenor hat Revjak einen Besuch abgestattet«, gab Regis zu. »Es ist nicht gut gelaufen.«

Drizzt kannte Revjak; er verstand die Seele des weisen Mannes. Er kannte auch Berkthgar, und deshalb mußte er nicht lange überlegen, um das Problem zu erfassen.

»Berkthgar hat Bruenor niemals wirklich verziehen«, sagte Regis.

»Nicht schon wieder der Hammer!« sagte Catti-brie verbittert.

Regis konnte keine Erklärung bieten, aber Drizzt beschloß auf der Stelle, den Barbaren selbst einen Besuch abzustatten. Berkthgar war ein edler und mächtiger Krieger, aber er konnte auch stur sein, und der Drow vermutete, daß sein alter Freund Revjak ein wenig Unterstützung brauchen konnte.

Aber das war eine Sache für später. Drizzt und Catti-brie verbrachten die Nacht bei Regis in seinem Haus in Bryn Shander, und am nächsten Morgen zogen die drei nach Norden zu den Zwergenminen.

Sie kamen dort vor dem Mittag an, und als sie in das Tal hinabschritten, übernahm eine aufgeregte Catti-brie, die hier aufgewachsen war, die Spitze des Trupps. Die junge Frau brauchte in dieser vertrauten Umgebung keinen Führer. Sie trat, ohne zu zögern, in den Eingang zu dem Zwergenkomplex und bückte sich so selbstverständlich unter dem niedrigen Torbogen, als wäre sie nie fort gewesen.

Sie rannte die schwach erleuchteten Gänge förmlich entlang und blieb bei jedem Zwerg, den sie traf, kurz stehen – bärtige Leute, deren Gesichter unfehlbar aufleuchteten, sobald sie sie erkannten. Die Unterhaltungen waren nur kurz, ein freundlicher Gruß des Zwergs, eine Frage von Catti-brie oder Drizzt, wo Bruenor zu finden sei.

Schließlich erreichten sie den Raum, in dem Bruenor an der Arbeit sein sollte. Sie hörten Hammerschläge – der Zwerg war beim Schmieden, ein seltenes Ereignis im letzten Jahrzehnt, seit der Schöpfung von Aegisfang.

Catti-brie öffnete die Tür einen Spalt. Bruenor hatte ihr den Rücken zugewandt, aber sie erkannte ihn sofort an seinen breiten Schultern, dem wilden roten Haar und dem Helm, von dem ein Horn abgebrochen war. Über dem Krach seines Hammers und dem fauchenden Feuer direkt neben

ihm hörte er sie nicht eintreten.

Die drei traten zu dem nichtsahnenden Zwerg, und Catti-brie tippte ihm auf die Schulter. Er drehte sich halb um und warf ihr nur einen kurzen Blick zu.

»Geh weg!« knurrte der Zwerg. »Siehst du nicht, daß ich...«

Bruenor verschluckte sich mächtig an seinen Worten. Er starnte noch einen langen Moment nach vorne, als hätte er Angst hinzuschauen, Angst, der flüchtige Blick könnte ihn getäuscht haben.

Dann drehte sich der rotbärtige Zwerg um, und ihm wurde fast schwindlig beim Anblick seiner zurückgekehrten Tochter und seines besten Freundes, die nach sechs langen Jahren zu ihm nach Hause gekommen waren. Er ließ sich den Hammer auf den Fuß fallen, schien dies aber überhaupt nicht zu bemerken, als er Catti-brie und Drizzt zugleich so heftig umarmte, daß sie befürchteten, der kräftige Zwerg würde ihnen das Rückgrat brechen.

Allmählich ließ Bruenor Drizzt aus seiner Umarmung schlüpfen und legte dafür die Arme noch fester um Catti-brie, während er immer und immer wieder »mein Mädchen« murmelte.

Drizzt benutzte die Gelegenheit, um Guenhwivar von ihrer heimatlichen Astralebene herzuholen, und als der Zwerg sich schließlich von Catti-brie losreißen konnte, begrub ihn der Panther sofort unter sich, warf ihn zu Boden und stand triumphierend über ihm.

»Nehmt die verflixte Katze von mir runter!« brüllte Bruenor, woraufhin Guenhwivar ihm beiläufig über das Gesicht leckte.

»Oh, du dumme Katze«, beschwerte sich der Zwerg, aber es lag kein Zorn in seiner Stimme. Wie konnte er sich ärgern, wenn seine beiden, nein, drei Freunde zurückgekehrt waren?

Und wie hätte dieser Ärger sich auch gegen das schallende Gelächter von Drizzt, Catti-brie und Regis halten können? Ein besiegter Bruenor blickte zu der Katze auf, und er hatte das Gefühl, daß Guenhwivar lächelte.

Die fünf Gefährten verbrachten den Rest des Tages und einen guten Teil der Nacht damit, sich Geschichten zu erzählen. Bruenor und Regis hatten wenig zu sagen, außer kurz von ihrer Entscheidung, Mithril-Halle in Gandalugs Hände zu geben und zum Eiswindtal zurückzukehren, zu berichten.

Bruenor konnte diese Entscheidung – seine Entscheidung, denn Regis war ihm einfach nur gefolgt – nicht völlig erklären, aber Drizzt konnte es. Als Bruenors Trauer um Wulfgar und seine Hochstimmung über den Sieg über die Dunkelelfen sich schließlich gelegt hatten, war er rastlos geworden, so wie es auch Drizzt und Catti-brie gewesen waren. Der rotbärtige Zwerg war alt, bereits über zweihundert Jahre, aber nach dem Maßstab des Zwergevolkes noch nicht zu alt. Er war noch nicht bereit, sich niederzulassen und auszuruhen. Nachdem Gandalug wieder in Mithril-Halle war, konnte Bruenor endlich einmal alle Verantwortung vergessen und an sich selbst denken.

Drizzt und Catti-brie hatten viel mehr zu erzählen und berichteten von ihren Erlebnissen mit Kapitän Deudermont als Piratenjäger an der Schwertküste. Auch Bruenor war einst mit dem Kapitän gesegelt, während Regis den Mann nie kennengelernt hatte.

Es gab so viele Geschichten! Ein Gefecht nach dem anderen – aufregende Verfolgungsjagden, Schlachtenmusik und Catti-brie, die immer im Ausguck saß und versuchte, die Flaggen ihrer Feinde auszumachen. Als sie zu den Ereignissen der letzten Wochen kamen, beendete Drizzt den Bericht jedoch abrupt.

»Und so ging es immer weiter«, sagte der Drow. »Doch selbst solche abenteuerlichen Zeiten können zu schalen Freuden werden. Wir wußten beide, daß es an der Zeit war, zu euch beiden heimzukehren.«

»Woher wußtet ihr, wo ihr uns finden würdet?« fragte Bruenor.

Drizzt kam bei seiner Antwort ein wenig ins Stottern. »Nun, das war der Grund, warum wir wußten, daß es Zeit zur Heimkehr war«, log er. »Wir hörten in Luskan, daß einige Zwerge durch die Stadt gekommen waren, die ins Eiswindtal zurückkehren wollten. Die Gerüchte besagten, daß Bruenor Heldenhammer bei ihnen sei.«

Bruenor rückte, obwohl er ahnte, daß sein Freund ihm nicht die Wahrheit sagte, oder zumindest nicht die ganze Wahrheit. Bruenors Truppe hatte Luskan absichtlich umgangen, und obwohl die Leute dort sicherlich von seinem Marsch wußten, waren die Zwerge nicht »durch die Stadt gekommen«, wie Drizzt gerade behauptet hatte. Der rotbärtige Zwerg sagte jedoch nichts, denn er vertraute darauf, daß Drizzt ihm zur rechten Zeit alles offenbaren würde.

Er vermutete, daß seine Freunde ein Geheimnis hatten, und Bruenor glaubte zu wissen, was es war. Wie ironisch, überlegte er im stillen, daß ein Zwerg einen Drowelfen zum Schwiegersohn bekommen sollte!

Sie schwiegen eine Weile, nachdem Drizzt und Catti-brie ihre Geschichten vollständig erzählt hatten – oder zumindest so vollständig, wie sie es anscheinend bei diesem Treffen tun wollten. Regis ging hinaus und kehrte einen Augenblick später mit der Nachricht zurück, daß die Sonne hoch am östlichen Himmel stünde.

»Gutes Essen und warme Betten!« verkündete Bruenor, und so brachen sie auf. Drizzt entließ Guenhwyr und versprach der Katze, sie wieder herbeizurufen, sobald sie sich ausgeruht habe.

Nach einem kurzen Schlaf kamen sie wieder zusammen – mit Ausnahme von Regis, der jeden Schlummer, der weniger als zehn Stunden dauerte, für zu kurz hielt – und redeten und lächelten weiter. Drizzt und Catti-brie erzählten jedoch nichts Neues über ihre Abenteuer der letzten Wochen, und Bruenor drängte sie auch nicht, da er seinem lieben Freund und seiner Tochter vertraute.

Zumindest für eine kurze Weile schien die ganze Welt strahlend schön und ohne Sorgen zu sein.

Wann auch immer

Drizzt lehnte sich im Schatten auf der glatten, abgeschrägten Seite eines Felsblocks zurück, kreuzte die Hände hinter dem Kopf, schloß die Augen und genoß den ungewöhnlich warmen Tag – selbst im Spätsommer wurde es im Eiswindtal nur selten so warm.

Obgleich er weit vom Eingang zu den Zwergenminen entfernt war, sorgte sich Drizzt nicht um seinen Mangel an Wachsamkeit, denn Guenhyvar lag in seiner Nähe, und sie war immer aufmerksam. Der Drow war gerade am Einschlafen, als der Panther die Ohren anlegte und ein leises Knurren ausstieß.

Drizzt setzte sich auf, aber dann beruhigte sich Guenhyvar wieder und rollte sich sogar faul auf die Seite, und er wußte, daß es kein Feind sein konnte, der sich näherte. Einen Augenblick später kam Catti-brie auf die beiden zu. Drizzt freute sich, sie zu sehen – er freute sich immer, sie zu sehen –, doch dann bemerkte er ihre sorgenvolle Miene.

Die junge Frau setzte sich neben dem Dunklelfen auf den Felsblock.
»Ich finde, wir müssen es ihnen sagen«, begann sie.

Drizzt verstand genau, wovon sie sprach. Als Drizzt Bruenor von ihren Abenteuern erzählt hatte, war Catti-brie auffallend ruhig geworden. Ihr war unwohl dabei, ihren Vater anzulügen. Das ging Drizzt nicht anders, doch der Drow wußte nicht, was er Bruenor sagen sollte, um die Ereignisse zu erklären, die sie beide wieder in das Tal geführt hatten. Er wollte keine unnötigen Spannungen erzeugen, und soweit er wußte, konnte es noch Jahre oder gar Jahrzehnte dauern, bis Errtu seinen Weg zu ihnen fand.

»Später«, erwiderte er also.

»Warum willst du warten?« fragte Catti-brie.

Drizzt schwieg eine Weile – eine gute Frage. »Wir brauchen mehr Informationen«, erklärte er schließlich. »Wir wissen nicht, ob Errtu vorhat, ins Tal zu kommen, und wir haben keine Ahnung, wann das sein könnte. Unholde messen Zeit anders als wir; für einen von Errtus Rasse ist ein Jahr nicht lang, und auch ein Jahrhundert nicht. Ich sehe keine Notwendigkeit, Bruenor und Regis jetzt schon zu beunruhigen.«

Darüber dachte Catti-brie eine lange Zeit nach. »Wie willst du mehr Informationen erhalten?« fragte sie.

»Stumpet Reißklaue«, erwiderte Drizzt.

»Du kennst sie doch kaum.«

»Aber ich werde sie kennenlernen. Ich weiß genug über sie, über ihre Leistungen im Tal der Hüter und in Menzoberranzan, um auf ihre Macht und ihren Verstand zu vertrauen.«

Catti-brie nickte – nach allem, was sie von Stumpet Reißklaue gehört hatte, war die Priesterin eine exzellente Wahl. Doch etwas anderes störte

Catti-brie, etwas, das der Drow angedeutet hatte. Sie seufzte tief und sagte Drizzt, was sie bedrückte.

»Wir haben keine Möglichkeit herauszufinden, wie lange es dauern wird«, gab er zu.

»Dann sollen wir ein Jahr lang Wächter sein?« fragte Catti-brie in recht scharfem Tonfall. »Oder vielleicht hundert Jahre?« Sie sah den schmerzlichen Ausdruck auf seinem Gesicht und bereute ihre Worte, kaum daß sie sie ausgesprochen hatte. Natürlich würde es für Catti-brie schwer werden, während die Monate verstrichen, ruhig auf einen Feind zu warten, der vielleicht niemals kommen würde. Doch wieviel schwerer mußte es für Drizzt sein! Der Drow wartete nicht nur auf Errtu, sondern auch auf seinen Vater, seinen gequälten Vater, und jeder Tag, der verstrich, bedeutete einen weiteren Tag, an dem Zaknafein sich in Errtus Klauen befand.

Die junge Frau senkte den Kopf. »Es tut mir leid«, sagte sie. »Ich hätte an deinen Vater denken müssen.«

Drizzt legte ihr die Hand auf die Schulter. »Keine Sorge«, erwiderte er, »ich denke ständig an ihn.«

Catti-brie hob den Kopf, um in die violetten Augen des Drow zu blicken. »Wir werden ihn zurückholen«, versprach sie grimmig, »und Errtu wird für den Schmerz bezahlen, den er deinem Vater zugefügt hat.«

»Ich weiß«, nickte Drizzt. »Aber es besteht keine Notwendigkeit, schon jetzt Alarm zu schlagen. Bruenor und Regis haben bereits genug, um das sie sich kümmern müssen, denn der Winter nähert sich schnell.«

Catti-brie pflichtete ihm bei und lehnte sich wieder an den warmen Stein. Sie würden so lange warten, wie es sein mußte, und dann sollte Errtu sich in acht nehmen!

Und so paßten sich die Freunde der Routine des alltäglichen Lebens im Eiswindtal an und arbeiteten die nächsten paar Wochen mit den Zwergen zusammen. Drizzt richtete sich eine Höhle ein, die ihm als Außenlager für seine zahlreichen Züge in die offene Tundra diente, und Catti-brie verbrachte ebenfalls viel Zeit dort bei ihrem Freund und war ihm eine stille Ermutigung.

Sie erwähnten Errtu und den Gesprungenen Kristall nur selten, und Drizzt hatte Stumpet noch nicht angesprochen, aber der Drow dachte ständig an den Unhold und mehr noch an den Gefangenen der Bestie.

Es gärte in ihm.

* * *

»Du mußt schneller kommen, wenn ich dich rufe!« knurrte der Zauberer und schritt erregt auf und ab. Er machte auf den zwölf Fuß großen Glabre zu keinen sonderlich achtunggebietenden Eindruck. Der Unhold besaß vier Arme, von denen zwei in mächtigen Händen endeten, während

sich an den anderen Scheren befanden, die einen Mann in zwei Teile schneiden konnten.

»Meine Kollegen dulden keine Verzögerungen«, fuhr der Zauberer fort. Der Glabrezu, Bizmatec, verzog seine hundeartigen Lippen zu einem schlauen Grinsen. Dieser Zauberer, Dosemen aus Sundabar, war völlig fahrig und nur mit dem törichten Wettstreit gegen seine Kollegen in der Gilde beschäftigt. Vielleicht hatte er einen Fehler begangen, als er den Kreis vorbereitet hatte...

»Verlange ich denn zu viel von dir?« jammerte Dosemen. »Natürlich nicht! Ich will nur ein paar Antworten auf unbedeutende Fragen, und ich habe dir eine großzügige Gegenleistung geboten.«

»Ich beschwere mich nicht«, erwiderte Bizmatec. Während der Unhold sprach, untersuchte er den Kreis der Macht, der ihn im Zaum halten sollte, genau. Falls Dosemen den Kreis nicht richtig vorbereitet hatte, würde Bizmatec den Zauberer verschlingen.

»Aber du gibst mir auch keine Antwort!« heulte Dosemen. »Ich frage dich jetzt noch ein letztes Mal, und du hast drei Stunden Zeit, nur drei Stunden, um mit meinen Antworten zurückzukehren.«

Bizmatec hörte aufmerksam zu und dachte in einem neuen und respektvollen Licht über die Worte nach, da er mittlerweile herausgefunden hatte, daß der Kreis komplett und perfekt war. Es gab kein Entkommen.

Dosemen begann, seine sieben Fragen herunterzurattern, sieben unwichtige und obskure Fragen, wertlos außer für den Wettstreit, den die Gilde begonnen hatte. Die Stimme des Zauberers verriet, wie bedrängt er sich fühlte; er wußte, daß bereits mindestens drei seiner Kollegen mehrere dieser Fragen beantwortet hatten.

Bizmatec hörte jedoch nicht zu, sondern versuchte statt dessen, sich an etwas zu erinnern, das er im Abgrund gehört hatte: einen Plan, den ein Tanar'ri verkündet hatte, der viel mächtiger war als er selbst. Der Glabrezu blickte den perfekten Kreis an und runzelte zweifelnd die Stirn. Dennoch, Errtu hatte behauptet, die Macht des Beschwörers oder die Perfektion des magischen Bannkreises sei ohne Bedeutung.

»Wartel!« brüllte Bizmatec, und trotz seines Selbstvertrauens und seines Zorns zuckte Dosemen zurück und schwieg.

»Die Antworten, die du verlangst, erfordern viele Stunden Zeit, um sie zu finden«, erklärte der Unhold.

»Ich habe aber nicht viele Stunden Zeit!« erwiderte Dosemen und erlangte durch seinen ansteigenden Zorn einen Teil seiner Fassung zurück.

»Dann habe ich eine Antwort für dich«, sagte der Glabrezu mit verschlagenem Grinsen.

»Du hast gerade gesagt...«

»Ich habe nicht die Antworten auf deine Fragen«, erklärte Bizmatec rasch. »Aber ich kenne jemanden, der sie hat, einen Balor.«

Bei der Erwähnung seines so mächtigen Ungeheuers erbleichte

Dosemen. Er war kein schlechter Zauberer; er war erfahren in Beschwörungen und überzeugt, daß sein magischer Kreis perfekt war. Aber ein Balor! Dosemen hatte noch nie versucht, ein solches Wesen zu beschwören. Balors, von denen es allen Berichten zufolge nicht einmal zwei Dutzend gab, waren die höchste Stufe der Tanar'ri, die größten aller Schrecken des Abgrunds.

»Hast du Angst vor dem Balor?« höhnte Bizmatec.

Dosemen richtete sich gerade auf, als er sich daran erinnerte, daß er vor einem Unhold immer Selbstvertrauen zeigen mußte. Schwäche im Benehmen führte zu einer Schwäche des Banns – das war der Kernsatz des Zauberers. »Ich habe vor nichts Angst!« erklärte der Magier.

»Dann hole dir deine Antworten von dem Balor!« brüllte Bizmatec. »Errtu ist sein Name.«

Allein die Lautstärke des Gebrülls des Glabrezus ließ Dosemen einen Schritt zurücktreten. Dann beruhigte sich der Zauberer wieder ein wenig und starre das Ungeheuer an. Der Glabre zu hatte ihm gerade, ohne einen Preis dafür zu verlangen, den Namen eines Balors verraten. Der Name eines Tanar'ri gehörte zu seinem wertvollsten Besitz, denn mit diesem Namen konnte ein Zauberer wie Dosemen den Bann seiner Beschwörung verstärken.

»Wie sehr verlangt es dich, deine Rivalen zu besiegen?« reizte Bizmatec den Zauberer und kicherte bei jedem Wort. »Errtu wird dir mit Sicherheit die wahren Antworten auf deine Fragen geben können.«

Dosemen dachte einen Augenblick darüber nach. Ihm war noch immer unwohl bei dem Gedanken, einen Balor zu beschwören, aber der Preis, den er vor Augen hatte, sein erster Sieg in einem der zweijährlichen Wettstreite der Gilde, war einfach zu reizvoll, um ihn zu ignorieren. »Verschwinde!« befahl er. »Ich werde nicht noch mehr Energie auf ein Wesen wie dich verschwenden.«

Der Glabre zu hörte dieses Versprechen gerne. Er wußte, daß Dosemen nur für den Augenblick sprach, wenn er sagte, er wolle seine Energie nicht mehr auf Bizmatec verschwenden. Der Zauberer war zu einem lästigen Stachel für den Glabre zu geworden. Doch wenn das, was in den rauchigen Ebenen des Abgrundes über den mächtigen Errtu geflüstert wurde, der Wahrheit entsprach, dann würde Dosemen schon allzu bald von der ironischen Wahrheit seiner eigenen Worte überrascht und erschreckt werden.

* * *

Wieder zurück im Abgrund, eilte Bizmatec zu einem Gebiet riesiger Pilze, die das Lager des mächtigen Errtu bildeten, während sich hinter ihm das interplanetare Tor schnell schloß. Der Balor machte zunächst Anstalten, den

Glabrezu zu vernichten, da er ihn für einen Angreifer hielt, doch als Bizmatec seine Neuigkeiten heraussprudelte, ließ sich Errtu wieder auf seinen Pilzthron fallen und grinste von Horn zu Horn.

»Du hast dem Narren meinen Namen gesagt?« fragte Errtu.

Bizmatec zögerte, doch in Errtus Stimme klang kein Ärger mit, sondern nur begierige Vorfreude. »Die Anweisungen, die ich gehört habe...«, begann der Glabrezu vorsichtig, aber Errtu dröhnedes Gelächter stoppte ihn.

»Das ist gut«, sagte der Balor. Bizmatec entspannte sich um einiges.

»Aber Dosemen ist kein unbedeutender Zauberer«, warnte der Glabrezu. »Sein Kreis ist perfekt.«

Errtu kicherte erneut, als wäre dies ohne Belang. Bizmatec wollte den Punkt noch einmal ansprechen, da er annahm, daß der Balor glaubte, er könne dort einen Fehler finden, wo der Glabrezu nichts bemerkt hatte, aber Errtu handelte zuerst und holte eine kleine schwarze Kassette hervor.

»Kein Kreis ist perfekt«, bemerkte der Balor geheimnisvoll. »Jetzt komm, schnell. Ich habe noch eine Aufgabe für dich. Du sollst meinen wertvollsten Gefangenen bewachen.« Errtu glitt von seinem Thron und eilte davon. Doch er stoppte, als er sah, daß der Glabrezu zögerte.

»Du wirst eine gewaltige Belohnung erhalten«, versprach Errtu. »Viele Tage auf der Ersten materiellen Ebene; viele Seelen, die du verschlingen kannst.«

Kein Tanar'ri konnte dem widerstehen.

Dosemens Ruf kam bereits eine kurze Weile später. Obwohl er nur schwach war, da der Zauberer einen großen Teil seiner magischen Energie bei der Beschwörung von Bizmatec aufgebraucht hatte, griff Errtu nach seiner wertvollen Kassette und beantwortete ihn sofort. Er trat durch das interplanare Tor in Dosemens Zimmer in Sundabar und fand sich dort, wie Bizmatec gesagt hatte, in der Mitte eines perfekt ausgeführten Kreises der Macht wieder.

»Schnell, schließe das Tor!« rief der Balor, und seine donnernde Stimme hallte von den Steinwänden des Raums wider. »Die Baatezu könnten mir hierher folgen! Oh, du Narr! Du hast mich von meinen Dienern getrennt, und jetzt werden mir die Bestien des Verderbens durch das Tor folgen! Was wirst du tun, törichter Sterblicher, wenn die Schiundbestien dein Reich heimsuchen?«

Dosemen war bereits hektisch dabei, das Tor zu schließen, wie es jeder kluge Zauberer an seiner Stelle getan hätte. Schiundbestien! Mehr als eine? Kein Kreis, kein Zauberer konnte einen Balor und ein Paar oder mehr Schiundbestien halten. Dosemen sang seinen Zauber, fuchtelte mit den Armen und warf verschiedene Substanzen in die Luft.

Errtu fuhr damit fort, ihm Wut und Schrecken vorzuspielen, beobachtete den Zauberer und schaute dann hinter sich, als spähte er durch das Tor, aus dem er gerade gekommen war. Es war notwendig für Errtu, daß das

Tor geschlossen wurde, denn in kurzer Zeit würde jegliche Magie wirkungslos werden, und wenn das Tor dann noch arbeitete, würde es den Balor wahrscheinlich in den Abgrund zurückziehen.

Schließlich war es vollbracht, und Dosemen stand ruhig da – so ruhig, wie ein Zauberer sein konnte, während er in das halbäffische, halb-hündische Gesicht eines Balors schaute!

»Ich habe dich beschworen, um eine einfache...«, begann Dosemen.

»Schweig!« brüllte der mächtige Errtu. »Du hast mich beschworen, weil dir aufgetragen wurde, mich zu rufen!«

Dosemen musterte die Bestie fragend und blickte dann zu seinem Kreis, seinem perfekten Kreis. Er mußte Vertrauen haben, mußte die Worte des Balors als Bluff abtun.

»Schweig!« schrie Dosemen zurück, und da sein Kreis wirklich perfekt war und weil er den Tanar'ri auf korrekte Art beschworen hatte und seinen wahren Namen benutzt hatte, mußte Errtu gehorchen.

Und so schwieg der Balor, während er die schwarze Kassette hervorholte und Dosemen zeigte.

»Was ist das?« verlangte der Zauberer zu wissen.

»Dein Verderben«, antwortete Errtu, und er log nicht. Boshart grinsend öffnete der Balor die Kassette und enthüllte einen glänzenden schwarzen Saphir, so groß wie eine Männerfaust – einen Überrest aus der Zeit der Unruhe. In dem Saphir war Energie aus Antimagie enthalten, denn es war ein Stück aus einer magielosen Zone, einem der wichtigsten Überreste jener Tage, als die Avatare der Götter die Reiche heimsuchten. Als die abschirmende Kassette geöffnet wurde, verschwand Dosemens mentaler Bann über Errtu, und der Kreis des Zauberers bildete kein Gefängnis mehr für den beschworenen Unhold, kein Hindernis – ebensowenig wie die Schutzauber, die der Magier über sich selbst gelegt hatte.

Auch Errtu besaß keine Magie mehr, die er in Gegenwart des magieschluckenden Steins benutzen konnte. Doch der mächtige Tanar'ri, der aus tausend Pfund Muskeln und Unheil bestand, brauchte sie auch nicht unbedingt.

Später in dieser Nacht betraten Dosemens Zaubererkollegen sein Zimmer, da sie sich um ihren Gildenbruder Sorgen machten. Sie fanden einen Schuh, nur einen, und einen Fleck getrockneten Blutes.

Errtu, der den Saphir wieder in die Kassette gelegt hatte, war zu dieser Zeit bereits weit, weit fort. Er flog eilig nach Nordwesten – zum Eiswindtal, wo Crenshinibon, ein Artefakt, das der Balor schon seit Jahrhunderten begehrte, auf ihn wartete.

Wie in alten Zeiten

Der Waldläufer hatte den Wind in den Ohren, jenes unaufhörliche Summen. Der Wind hatte nach Norden gedreht, kam jetzt von den Gletschern und den großen Eisbergen der Treibeis-See, während sich das Jahr auf den kurzen Herbst und den langen, dunklen Winter zubewegte.

Drizzt kannte diesen Wandel der Tundra besser als viele andere. Er hatte nur ein Jahrzehnt im Eiswindtal verbracht, aber in dieser Zeit war er sehr vertraut mit dem Land und seinen Sitten geworden. Die Beschaffenheit des Bodens verriet bis auf zehn Tage genau die Zeit des Jahres. Jetzt wurde die Erde unter seinen Füßen wieder härter, obgleich sie noch ein wenig nachgab – ein vager Hauch von Schlamm unter der trockenen Oberfläche, die letzte Erinnerung an den Sommer.

Der Waldläufer hatte den Mantel dicht geschlossen, um die kühle Brise abzuwehren. Obgleich er dick eingemummt war und über dem beständigen Stöhnen des Windes kaum etwas hören konnte, war der Drow wachsam, immer wachsam. Wesen, die sich auf die offenen Ebenen des Eiswindtals hinausbegaben und nicht aufmerksam waren, überlebten nicht sehr lange. Drizzt bemerkte an mehreren Stellen Spuren von Tundra-Yetis. Er fand auch eine Gruppe von Fußspuren dicht beieinander, Seite an Seite, so wie eine Bande Goblins sich bewegen würde. Er hätte diese Abdrücke lesen können und feststellen, wo sie herkamen und wohin sie gingen. Er war jedoch nicht auf einen Kampf aus, und jetzt musterte er die Spuren nur, um den Kreaturen auszuweichen, die sie hinterlassen hatten.

Bald darauf fand Drizzt die Fußabdrücke, die er gesucht hatte: zwei Paar Spuren, die von weichen Stiefeln menschlicher Größe zurückgelassen worden waren. Er bemerkte, daß der tiefste Eindruck bei den Fußballen lag: Barbaren setzten erst die Zehen auf und dann den Hacken, während die meisten Bewohner der Reiche vom Hacken zu den Zehen abrollten. Der Waldläufer war sich seiner Sache jetzt sicher. Er war gestern abend zum Lager der Barbaren gegangen, um mit Revjak und Berkthgar zu sprechen, hatte jedoch nur heimlich aus der Dunkelheit erlauscht, daß Berkthgar am nächsten Tag gemeinsam mit Revjaks Sohn auf die Jagd gehen wollte.

Diese Nachricht hatte Drizzt zunächst beunruhigt – wollte Berkthgar indirekt einen Schlag gegen Revjak führen, indem er den Jungen tötete?

Der Drow hatte diesen albernen Gedanken jedoch schnell wieder verworfen; er kannte Berkthgar. Trotz all ihrer Differenzen war der Mann ehrenhaft und kein Mörder. Viel wahrscheinlicher war, daß Berkthgar versuchte, das Vertrauen von Revjaks Sohn zu gewinnen, um seine Machtbasis im Stamm zu stärken.

Drizzt war die ganze Nacht unentdeckt außerhalb des Lagers geblieben. Noch vor Anbruch der Dämmerung hatte er sich zurückgezogen und einen

weiten Bogen nach Norden geschlagen.

Jetzt hatte er die Spuren gefunden, zwei Männer, Seite an Seite. Sie waren eine Stunde vor ihm, bewegten sich aber langsam, wie es die Art von Jägern war, und so war Drizzt zuversichtlich, daß er sie in ein paar Minuten erreichen würde.

Einen Augenblick später verringerte der Waldläufer sein Tempo, als sich die Fußspuren teilten und die kleineren nach Westen abbogen, während die größeren Abdrücke weiter nach Norden führten. Drizzt folgte den größeren, die er als die von Berkthgar identifizierte, und ein paar Minuten später erspähte er den riesigen Barbaren, der auf der Tundra kniete und nach Nordwesten spähte.

Drizzt wurde langsamer und bewegte sich vorsichtig. Er bemerkte, daß er beim Anblick des imposanten Mannes nervös wurde. Drizzt und Berkthgar hatten sich in der Vergangenheit häufig gestritten – meist, wenn der Drow als Bruenhors Verbindungsmannt zu Siedelstein diente, das damals von Berkthgar regiert worden war. Dieses Mal war die Situation anders. Berkthgar war jetzt wieder zu Hause, er war von Bruenor unabhängig, und das konnte ihn erheblich gefährlicher machen.

Drizzt mußte herausfinden, was Berkthgar plante. Das war der Grund, warum er überhaupt Kelvins Steinhügel verlassen hatte. Er bewegte sich langsam, Schritt für Schritt, bis er nur noch wenige Meter von dem noch immer knienden Barbaren entfernt war, der nichts zu bemerken schien.

»Sei mir gegrüßt, Berkthgar«, sagte der Waldläufer. Der Klang seiner Stimme schien den Barbaren nicht zu erschrecken, und Drizzt nahm an, daß er erfahrene Jäger seine Annäherung wahrgenommen hatte.

Berkthgar erhob sich langsam und drehte sich zu dem Drow um.

Drizzt wies nach Westen, zu einem kleinen Punkt auf der Tundra. »Dein Jagdpartner?« fragte er.

»Revjaks Sohn; sein Name ist Kierstaad«, erwiderte Berkthgar. »Ein feiner Junge.«

»Und was ist mit Revjak?« fragte Drizzt.

Berkthgar schwieg und reckte trotzig das Kinn vor. »Es gab bereits Gerüchte, daß du in das Tal zurückgekehrt seist«, sagte er schließlich.

»Ist das in den Augen von Berkthgar eine gute Sache?«

»Nein«, kam die einfache Antwort. »Aber die Tundra ist weit, Drow. Weit genug, daß wir uns nie wieder begegnen müssen.« Berkthgar begann sich abzuwenden, als sei das alles, was er dazu sagen wollte, aber Drizzt war nicht bereit, es dabei bewenden zu lassen.

»Und warum solltest du das wollen?« fragte der Drow unschuldig und versuchte, Berkthgar dazu zu bringen, seine Karten aufzudecken. Drizzt wollte wissen, wie weit die Barbaren sich wirklich von den Zwergen und Menschen in Zehn-Städte entfernen wollten. Würden sie unsichtbare Partner werden, die die Tundra mit ihnen teilten, oder wollten sie wieder zu eingeschworenen Feinden werden, wie sie es früher waren?

»Revjak nennt mich seinen Freund«, fuhr Drizzt fort. »Als ich das Tal vor Jahren verließ, zählte ich Revjak zu jenen, die ich wirklich vermissen würde.«

»Revjak ist ein alter Mann«, sagte Berkthgar.

»Revjak spricht für den Stamm.«

»Nein!« Berkthgars Antwort kam schnell und in scharfem Ton. Dann beruhigte er sich schnell wieder, und sein Lächeln verriet Drizzt, daß er die Wahrheit gesprochen harte. »Revjak spricht nicht mehr für den Stamm«, fuhr Berkthgar fort.

»Dann tut es Berkthgar?« fragte Drizzt.

Der riesige Barbar nickte, noch immer lächelnd. »Ich bin zurückgekehrt, um mein Volk zu führen«, sagte er. »Fort von den Fehlern Wulfgars und Revjaks, zurück zu der Lebensweise, die wir einst kannten, als wir frei waren und nur uns selbst und unserem Gott verantwortlich.«

Drizzt dachte eine Weile darüber nach. Der stolze junge Mann täuschte sich selbst, erkannte der Drow, denn jene alten Zeiten, von denen Berkthgar so begeistert sprach, waren nicht so sorglos und wunderbar gewesen, wie der Barbar anscheinend glaubte. Es war eine Zeit der Kriege gewesen, gewöhnlich zwischen den einzelnen Stämmen, die sich um die knappe Nahrung stritten. Barbaren verhungerten und erfroren, und oft endeten sie als Mahlzeiten für die Tundra-Yetis oder für die großen weißen Bären, die ebenfalls den Rentierherden an der Küste der Treibeis-See entlang folgten.

Dies war die Gefahr der Nostalgie, wußte Drizzt. Oft vergißt man die Probleme der Vergangenheit.

»Dann spricht Berkthgar für die Stämme«, meinte Drizzt. »Wird er sie in die Verzweiflung führen? In den Krieg?«

»Krieg ist nicht immer Verzweiflung«, sagte der Barbar kühl. »Und hast du so schnell vergessen, daß der Weg, den uns Wulfgar geführt hat, den Krieg mit deinem eigenen Volk gebracht hat?«

Auf diese Feststellung hatte Drizzt keine Antwort. Berkthgars Argumentation war selbstverständlich nicht ganz zutreffend; der Krieg mit den Drow war mehr ein zufälliges Ereignis gewesen als etwas, das sich aus Wulfgars Handlungen ergeben hatte. Aber dennoch trafen die Worte zu, zumindest von Berkthgars Perspektive aus.

»Und davor hat Wulfgars Weg die Stämme in einen Krieg geführt, um den Thron für deinen undankbaren Freund zurückzuerobern«, setzte Berkthgar nach.

Drizzt sah Berkthgar fest an. Wieder stimmten die Worte des Mannes, auch wenn er ein wenig übertrieb, und der Drow erkannte, daß es keine Erwiderung gab, mit der er Berkthgars Ansichten widerlegen konnte.

Jetzt bemerkten beide, daß der Fleck auf der Tundra größer geworden war. Kierstaad kam näher.

»Wir haben die saubere Luft der Tundra wiedergefunden«, verkündete

Berkthgar, bevor der Junge bei ihnen war. »Wir sind zu den alten Sitten zurückgekehrt, und die lassen keine Freundschaft mit Drowelfen zu.«

»Berkthgar vergißt vieles«, erwiderte Drizzt.

»Berkthgar erinnert sich an vieles«, antwortete der riesige Barbar und ging davon.

»Du tatest gut daran, all das Gute zu bedenken, das Wulfgar für dein Volk getan hat«, rief ihm Drizzt nach. »Vielleicht war Siedelstein nicht der rechte Ort für den Stamm, aber das Eiswindtal ist ein gnadenloses Land, ein Land, in dem Verbündete für jeden Mann der wertvollste Besitz sind.«

Berkthgar wurde nicht langsamer. Er erreichte Kierstaad und ging an dem jungen Mann vorbei. Kierstaad drehte sich nach ihm um und beobachtete ihn eine kurze Weile, während er entrüstete, was gerade vorgefallen sein mußte. Dann wandte er sich wieder Drizzt zu, erkannte den Drow und eilte auf ihn zu.

»Schön, dich zu treffen, Kierstaad«, sagte Drizzt. »Die Jahre sind dir gut bekommen.«

Kierstaad richtete sich bei der Bemerkung ein wenig auf, erfreut darüber, daß Drizzt Do'Urden ihm ein Kompliment machte. Als Drizzt Mithril-Halle verlassen hatte, war Kierstaad nur ein Junge von zwölf Jahren gewesen, und daher kannte er den Drow nicht sehr gut. Er wußte natürlich einiges über Drizzt, den legendären Krieger. Einmal waren Drizzt und Catti-brie nach Hengorot gekommen, in die Methalle von Siedelstein, und der Drow war auf den Tisch gesprungen und hatte eine Rede gehalten, in der er sich für eine stärkere Allianz zwischen den Zwergen und den Barbaren ausgesprochen hatte. Den alten Sitten zufolge, von denen Berkthgar so oft sprach, wäre niemals einem Drow der Zutritt zu Hengorot gestattet worden, und mit Sicherheit hätte man ihm dort keinen Respekt gezollt. Doch Drizzt Do'Urden war an jenem Tag in der Methalle Respekt erwiesen worden, ein Zeugnis für das Kampfgeschick des Waldläufers.

Kierstaad konnte auch die Geschichten nicht vergessen, die ihm sein Vater über Drizzt erzählt hatte. In einer besonders heftigen Schlacht mit dem Volk der Zehn-Städte waren die angreifenden Barbaren schwer geschlagen worden, und zu einem nicht geringen Teil war dies Drizzt Do'Urden's Verdienst gewesen. Nach diesem Kampf waren die Reihen der Barbaren stark gelichtet. Der Winter stand bevor, und es sah aus, als müßten die Überlebenden des Krieges viel Leid erdulden, vor allem die sehr jungen und die sehr alten, weil es einfach nicht mehr genug Jäger gab, um für alle zu sorgen.

Doch als die nomadischen Barbaren mit den Herden nach Westen gezogen waren, hatten sie frisch geschlachtete Rentiere am Wegesrand gefunden, die sauber getötet und für den Stamm zurückgelassen worden waren. Das Werk von Drizzt Do'Urden, meinten Revjak und viele der Stammesältesten, des Drow, der Zehn-Städte gegen die Barbaren verteidigt hatte. Revjak hatte diesen Akt der Freundlichkeit niemals

vergessen, und das hatten auch viele der älteren Barbaren nicht.

»Auch ich freue mich, dich zu sehen«, erwiderte Kierstaad. »Es ist gut, daß du zurückgekehrt bist.«

»Das sieht nicht jeder so«, meinte Drizzt.

Kierstaad schnaubte und zuckte unverbindlich die Schultern. »Ich bin sicher, daß Bruenor sich freut, Drizzt Do'Urden wiederzusehen«, sagte er.

»Und Catti-brie«, fügte Drizzt hinzu. »Denn sie ist mit mir zurückgekommen.«

Wieder nickte der junge Mann, und Drizzt konnte erkennen, daß er etwas Bedeutsameres sagen wollte als nur Höflichkeiten. Doch er blickte ständig über die Schulter, zurück zu Berkthgar, seinem Anführer.

Schließlich seufzte Kierstaad, als sein innerer Kampf entschieden war, und wandte sich dem Drow zu. »Viele erinnern sich an die Wahrheit über Drizzt Do'Urden«, sagte er.

»Und über Bruenor Heldenhammer?«

Kierstaad nickte. »Berkthgar führt den Stamm nach dem Recht seiner Taten, aber nicht alle stimmen mit jedem seiner Worte überein.«

»Dann laß uns hoffen, daß sich Berkthgar bald an diese Wahrheit erinnert«, erwiderte Drizzt.

Kierstaad blickte erneut über die Schulter und sah, daß Berkthgar angehalten hatte und ihn musterte. Der junge Barbar erkannte, was von ihm erwartet wurde, nickte Drizzt noch kurz zu und lief ohne einen Abschiedsgruß zu dem riesigen Mann hinüber.

Drizzt dachte eine lange Zeit über die Bedeutsamkeit dieses Anblicks nach, darüber, daß der junge Mann blind Berkthgars Willen gefolgt war, obwohl er viele der Ansichten seines Anführers nicht teilte. Dann überdachte der Drow seinen eigenen Weg. Er hatte geplant, zum Lager zurückzukehren, um ein paar Worte mit Revjak zu sprechen, doch das erschien ihm jetzt nutzlos und sogar gefährlich.

Jetzt, da Berkthgar für den Stamm sprach.

* * *

Während Drizzt nördlich von Kelvins Steinhügel durch die Tundra streifte, durchquerte eine andere Reisende sie nach Süden, in Richtung Berge. Stumpet Reißklaue trotzte dahin, den Rücken gebeugt unter dem Gewicht ihres riesigen Rucksacks, die Augen nur auf ihr einzigartiges Ziel gerichtet: die hochragenden Spitzen des Grats der Welt.

Crenshinibon, der an einer Gürtelschlinge der Zwergin hing, schwieg und war zufrieden. Das Artefakt war jede Nacht in Stumpets Träume eingedrungen. Seine Kommunikation mit der Zwergin hatte subtiler sein müssen, als das dominierende Artefakt es gewöhnt war, da Crenshinibon einen gesunden Respekt vor dieser Frau hatte, die sowohl Zwergin als

auch Priesterin eines Gottes des Guten war. Ganz allmählich, über Wochen hinweg, hatte Crenshinibon Stumpets Widerstand ausgehöhlt, hatte die Zwergin langsam davon überzeugt, daß dies keine törichte Reise war, sondern vielmehr eine Herausforderung, der sie sich stellen und die sie überwinden mußte.

Und so war Stumpet am Vortag losgegangen, war entschlossen nach Süden marschiert, mit der Waffe in der Hand und bereit, sich jedem Ungeheuer zu stellen und jeden Berg zu erklimmen.

Sie war noch nicht in der Nähe der Berge, sondern hatte erst etwa den halben Weg zum Rotwassersee zurückgelegt, dem südlichsten der drei Seen. Crenshinibon hatte vor, sich vorerst zurückzuhalten. Das Artefakt war ein Werk von Jahrhunderten, und ein paar Tage bedeuteten ihm nichts. Sobald sie die Berge und die Wildnis erreichten, würde es einen besseren Träger finden.

Doch dann spürte der Gesprungene Kristall unerwartet eine mächtige und vertraute Präsenz.

Ein Tanar'ri.

Einen Augenblick später blieb Stumpet stehen, und ihr Gesicht war zu einem fragenden Ausdruck verzogen, als sie den Gegenstand an ihrem Gürtel musterte. Sie spürte seine Vibrationen, als sei er ein lebendes Wesen. Als sie das Objekt studierte, identifizierte sie diese Vibrationen als einen Ruf.

»Was ist denn?« fragte die Zwergin und zog den Gesprungenen Kristall aus der Gürtelschlinge. »Was tust du da?«

Stumpet beäugte den Kristall immer noch, als eine Kugel aus Schwärze aus dem blauen Dunst des fernen Horizonts heranschwebte, jetzt den Ruf vernahm und mit eiligem Schlag der ledrigen Flügel näher kam. Schließlich zuckte die Zwergin die Schultern. Sie verstand nicht, was hier geschah, steckte den Kristall wieder ein und blickte auf.

Zu spät.

Errtu überwältigte die Zwergin, bevor sie auch nur ihre Waffe heben konnte. Innerhalb von wenigen Sekunden hielt der Unhold Crenshinibon in den Klauen; eine Vereinigung, die beide begehrten.

Stumpet lag benommen auf dem Boden. Ihre Waffe war ihr weit aus den Händen geschlagen worden. Sie richtete sich auf die Ellbogen auf und sah den Tanar'ri. Sofort begann sie, ihren Gott anzurufen, doch das ließ Errtu nicht zu. Er schlug fest zu, so daß sie ein Dutzend Fuß durch die Luft flog, und kam dann näher, um ihr einen quälenden Tod zu bereiten.

Crenshinibon hielt ihn auf. Das Artefakt verabscheute brutale Gewalt nicht im geringsten, und es hegte auch keinerlei Sympathie für die Zwergin. Aber eine simple Erinnerung daran, daß Feinde wie Stumpet zu seinem Vorteil verwendet werden konnten, ließen den Unhold innehalten. Errtu wußte nichts von Bruenor Heldenhammer und der Suche nach Mithril-Halle, er wußte nichts von der Abreise des Clans aus dem Tal, geschweige denn

von seiner Rückkehr. Aber der Unhold erinnerte sich an Drizzts frühere Zuneigung zu den Zwergen des Eiswindtales. Falls Drizzt Do'Urden im Tal war oder falls er jemals wieder herkäme, würde er sich sicher erneut mit den Zwergen anfreunden, die in den Minen arbeiteten, die sich südlich von Kelvins Steinhügel befanden. Diese Frau gehörte offenkundig zu jenem Clan.

Errtu beugte sich über sie, bedrohte sie, hielt sie davon ab, sich genug zu konzentrieren, um einen Zauber auszusprechen oder auch nur ihre Waffe wieder zu ergreifen. Der Unhold streckte eine Hand aus, auf deren zweitem Finger ein Ring steckte, der mit einem schwärzlich-purpurnen Edelstein verziert war. In Errtus schwarzen Augen loderten orangefarbene Flammen, als er begann, in der gutturalen Sprache des Abgrunds einen Zaubergesang anzustimmen.

Der Edelstein flammte in einem purpurnen Licht auf, das über Stumpet hinwegwuchs.

Plötzlich veränderte sich die Perspektive der Zwergin. Sie blickte nicht länger zu dem Feind auf, sondern statt dessen auf ihren eigenen Körper hinab! Sie hörte Errtus krächzendes Gelächter, spürte die Zustimmung des Gesprungenen Kristalls und sah dann hilflos zu, wie ihr Körper sich vom Boden erhab, herumging und ihre Ausrüstung aufsammelte.

Steif drehte sich der seelenlose Zwergenkörper um und marschierte nach Norden.

Stumpets Seele blieb zurück, gefangen in dem purpurnen Juwel, und sie hörte das Lachen, spürte die Bewußtseinswellen, die das böse Artefakt zu Errtu sandte.

* * *

In derselben Nacht saßen Drizzt und Catti-brie mit dem rotbärtigen Zwerg und Regis auf Bruenor's Sitz und badeten im Sternenlicht. Sowohl der Zwerg als auch der Halbling bemerkten das Unbehagen ihrer Gefährten und spürten, daß Drizzt und Catti-brie ein Geheimnis hatten.

Viele Male tauschten der Drow und die junge Frau sorgenvolle Blicke miteinander.

»Also los«, sagte Bruenor schließlich, als er die geheimnisvollen Blicke nicht mehr ertrug.

Catti-brie lachte leise, und ihre Anspannung löste sich ein wenig. Sie und Drizzt hatten Bruenor und Regis tatsächlich nicht nur deshalb in der Nacht hier heraufgebracht, um die Schönheit von Mond und Sternen zu bewundern. Nach einer langen Diskussion hatte der Drow schließlich Catti-bries Argumenten zugestimmt, daß es nicht fair wäre, ihre Freunde über die wahren Gründe ihrer Rückkehr ins Eiswindtal im dunkeln zu lassen.

Und so erzählte Drizzt ihnen jetzt die Geschichte ihrer letzten paar

Wochen an Bord der *Seekobold*, von dem Überfall auf Deudermont in Tiefwasser und der Fahrt nach Caerwick, von der Reise nach Carradoon, die durch Harkles Zauber verursacht worden war, und von der Reise auf dem Wind mit Cadderly, die sie nach Luskan gebracht hatte. Er ließ nichts aus, nicht einmal die Bruchstücke des Gedichts der blinden Hexe, an die er sich erinnern konnte, und seine Vermutung, daß sein Vater ein Gefangener von Errtu war, dem großen Tanar'ri.

Catti-brie fügte häufig ihre eigenen Anmerkungen hinzu und versicherte ihrem Vater immer wieder, daß es bei ihrer Entscheidung, nach Hause zu kommen, eine große Rolle gespielt hatte, daß dies wirklich ihr Zuhause war und daß Bruenor und Regis auf sie warteten.

Nachdem Drizzt geendet hatte, breitete sich Schweigen aus. Alle Blicke ruhten auf Bruenor und warteten auf seine Reaktion, als handelte es sich dabei um ein Urteil über sie alle.

»Du verflixter Elfl!« bellte der Zwerg schließlich. »Du bringst immer Ärger! Du weißt wirklich, wie man das Leben interessant macht!«

Nach einem kurzen, etwas angestrengten Lachen wandten sich Drizzt, Catti-brie und Bruenor an Regis, um zu hören, was er dazu zu sagen hatte.

»Ich muß dringend meinen Freundeskreis erweitern«, meinte der Halbling, aber auch Regis' Verzweiflung war ebenso gespielt wie Bruenors Ausbruch.

Guenhwyvar brüllte in die Nacht.

Sie waren wieder zusammen und mehr als bereit, sich allem zu stellen, bereit für den Kampf.

Sie ahnten nicht die Größe des Grauens, das Errtu bringen würde, und sie wußten nicht, daß der Unhold Crenshinibon bereits in den Klauen hatte.

Cryshal-Tirith

Der Unhold raste wie eine Kugel aus Schwärze vor dem dunklen Himmel nach Norden, an den drei Seen und an Kelvins Steinhügel vorbei, über die offene Tundra hinweg und über das Lager von Berkthgars Volk. Errtu hatte vorgehabt, in die entlegensten Bereiche der Tundra zu fliegen, um dort seine Festung zu errichten, aber als er hierherkam, an den Rand der Treibeis-See, entdeckte er eine bessere und abgelegenere Region. Errtu, eine Kreatur des feurigen Abgrunds, war kein Freund von Eis und Schnee, aber das Panorama der großen Eisberge, die das Wasser fast verdrängten, einer Bergkette, die zwischen gut zu verteidigenden gefrierenden Gräben entstanden war, offenbarte ihm ein Potential, dem er nicht widerstehen konnte.

Der Tanar'ri glitt über die erste und breiteste Fläche offenen Wassers hinweg und landete auf der Flanke des höchsten Eisbergs. Er spähte zunächst mit seinem normalen Blick in die Dunkelheit, dann ließ er sein Sehvermögen in das Wärmespektrum übergehen. Wie erwartet starnte er sowohl im normalen wie auch im infraroten Bereich auf nichts als Schwärze.

Der Unhold wollte weiter, spürte jedoch den Willen Crenshinibons, der ihn bat, sich genauer umzusehen.

Errtu erwartete nicht, etwas zu finden, und er verstand nicht, warum er derart sorgfältig sein sollte, setzte aber seine Untersuchung fort. Er war überrascht, als er einen Fleck wärmerer Luft wahrnahm, die etwa hundert Meter entfernt aus einer Höhle in der Flanke eines Eisbergs aufstieg. Das war zu weit entfernt, als daß Errtu irgendwelche Gestalten hätte ausmachen können, daher schlug der große Tanar'ri einmal mit seinen ledrigen Flügeln und halbierte damit die Entfernung.

Der Balor kroch noch dichter heran, bis er schließlich erkennen konnte, daß die Wärme von einer Gruppe warmblütiger Gestalten ausging, die sich in einem dichten Kreis zusammengekauert hatten. Ein erfahrener Reisender im Eiswindtal hätte an Robben oder andere Meerestiere gedacht, aber Errtu war nicht vertraut mit den Kreaturen des Nordens, und so näherte er sich vorsichtig.

Sie waren humanoid und menschengroß, hatten lange Arme und große Köpfe. Errtu glaubte zunächst, sie wären in Pelze gekleidet, bis er nahe genug war, um zu erkennen, daß sie überhaupt keine Kleidung trugen, sondern ihren eigenen dicken, zottigen Pelz, der mit einem ölichen Schimmer überzogen war.

Die Anfänge deiner Armee, drang ein Gedanke in die Überlegungen des Balors ein, als ein begieriger Crenshinibon sein Streben nach noch mehr Macht wieder aufnahm.

Errtu hielt inne und dachte darüber eine Zeitlang nach. Der Unhold hatte nicht vor, eine Armee auszuheben, nicht hier, in dieser entlegenen Wildnis. Er würde nur eine kurze Zeit im Eiswindtal bleiben, nur so lange, bis er herausgefunden hatte, ob Drizzt Do'Urden sich hier befand, und lange genug, um ihn zu vernichten. Sobald diese Angelegenheit erledigt war, wollte Errtu so schnell wie möglich die Einsamkeit des Tales verlassen und sich in gastlichere, dichter besiedelte Regionen begeben.

Crenshinibons Einflüsterungen ließen nicht nach, und nach einer Weile begann der Tanar'ri den möglichen Wert zu sehen, den eine Versklavung einiger hiesiger Kreaturen besaß. Vielleicht wäre es tatsächlich klug, seine Position mit einigen entbehrlichen Soldaten zu verstärken.

Der Balor kicherte boshaft und murmelte ein paar Worte, einen Zauber, der es ihm erlauben würde, mit den Kreaturen in ihrer eigenen kehligen und grunzenden Sprache zu reden. Errtu beschwore erneut seine magischen Fähigkeiten und verschwand, um auf dem Abhang direkt hinter und über dem provisorischen Lager der zottigen Wesen wieder aufzutauchen. Jetzt hatte der Balor einen besseren Ausblick auf die Bestien. Es waren etwa vierzig von ihnen, schätzte er. Ihr zottiges Fell war weiß, und ihre Köpfe waren groß, besaßen aber so gut wie überhaupt keine Stirn. Sie waren kräftig gebaut und rempelten einander ununterbrochen an, da jeder anscheinend versuchte, weiter ins Innere ihres Kreises zu gelangen, wo es am wärmsten sein mußte.

Sie gehören dir! erklärte Crenshinibon.

Errtu stimmte ihm zu. Er spürte die Macht des Gesprungenen Kristalls, die wirklich eine gewaltige war. Der Balor richtete sich auf dem Bergkamm zu seiner vollen Größe von zwölf Fuß auf, bellte die zottigen Humanoiden in ihrer eigenen Sprache an und erklärte sich zu ihrem Gott.

Das Lager verwandelte sich in ein wildes Durcheinander, die bepelzten Gestalten liefen verwirrt umher. Errtu glitt in ihre Mitte herab, und als sie vor dem hoch aufragenden Unhold zurückwichen und ihn vorsichtig umkreisten, beschwore der Balor einen Ring aus Flammen um sich herum.

Errtu hielt sein Blitzschwert in der Hand und befahl den Bestien, vor ihm niederzuknien.

Statt dessen schoben sie einen der Ihren, den größten der Gruppe, nach vorne.

Errtu erkannte die Herausforderung. Die große, zottige Kreatur bellte eine Drohung, doch das Wort blieb ihr im Halse stecken, als die andere Waffe des Tanar'ri, seine vielschwänzige Peitsche, vorzuckte und sich um seine Knöchel wickelte. Ein beiläufiger Ruck des mächtigen Unholds schleuderte die Kreatur auf ihren Rücken, und Errtu zog die Peitsche gemächlich zu sich, so daß das Wesen vor Schmerzen schreiend in dem Ring aus Feuer lag.

Errtu tötete die Bestie nicht. Er riß nochmals an der Peitsche, und das Wesen flog aus den Flammen und rollte wimmernd über das Eis.

»Errtu!« verkündete der Tanar'ri, und seine dröhnende Stimme trieb die kauernden Kreaturen zurück. Kauernd, aber nicht kniend, erkannte Errtu, und so schlug er eine andere Taktik an. Der Balor verstand die Lebensweise dieser Stammeswesen, er erkannte, daß sie wahrscheinlich weniger zivilisiert waren als die Goblins, mit denen er sich gewöhnlich abgab.

Versetze sie in Furcht und belohne sie, riet ihm Crenshinibon, eine Strategie, mit der Errtu bereits begonnen hatte. Das in Furcht Versetzen war geschehen. Mit einem Brüllen sprang der Unhold in die Luft, flog hoch über die Spitze des Eisbergs und ins Dunkel der Nacht hinein. Der Balor hörte das fortgesetzte Grunzen und Flüstern, als er sich entfernte, und er lächelte erneut. Er kam sich sehr klug vor und stellte sich die Gesichter der dummen Biester vor, wenn er ihnen ihre Belohnung brachte.

Errtu mußte nicht weit fliegen, um zu erkennen, worin diese Belohnung bestehen konnte. Er sah eine Rückenflosse, eine riesige Rückenflosse, die aus der schwarzen Oberfläche des Wassers ragte.

Es war ein Mörderwal, doch für Errtu war es nur ein großer Fisch, nur ein bißchen Fleisch, das er den Kreaturen bringen konnte. Der Unhold stieß hinab und stürzte auf den Rücken des Ungetüms zu. In einer Hand hielt Errtu sein Blitzschwert und in der anderen den Gesprungenen Kristall. Er schlug fest mit dem Schwert zu, aber noch mächtiger war der Angriff von Crenshinibon, der nach vielen Jahren zum ersten Mal seine Macht wieder einsetzte, einen Strahl blitzenden weißen Feuers, das so mühelos durch das Fleisch des Wales schnitt wie ein Signalfeuer durch die Nacht.

Nur wenige Minuten später kehrte Errtu zu dem Lager der zottigen Humanoiden zurück und zog dabei den toten Wal hinter sich her. Er warf den Kadaver mitten zwischen die erschreckten Wesen und erklärte sich erneut zu ihrem Gott.

Die Bestien fielen über den getöteten Wal her, hackten wild mit plumpen Äxten danach, zerrissen das Fleisch und soffen das Blut in einer grausigen Zeremonie.

Genau so, wie Errtu es mochte.

Innerhalb weniger Stunden hatten Errtu und seine neuen Untertanen eine große Eisscholle gefunden, die ihnen als Festung dienen konnte. Dann benutzte Errtu erneut die Kräfte von Crenshinibon, und die Kreaturen, die den Unhold bereits anbeteten, sprangen im Kreis herum, schrieen den Namen des Balors, ließen sich auf den Bauch fallen und krochen herum.

Denn Crenshinibons größte Macht war es, ein exaktes Ebenbild seines Selbst in riesigen Proportionen zu erzeugen, einen kristallenen Turm – Cryshal-Tirith. Auf Errtus Aufforderung suchten die Kreaturen überall an dem Turm, ohne einen Eingang zu finden – nur extraplanare Wesen konnten das Tor von Cryshal-Tirith finden.

Genau das tat Errtu nun und schritt hindurch. Der Unhold verschwendete keine Zeit, sondern beschwore sofort ein Tor zum Abgrund, durch das

Bizmatec, mit dem hilflosen und gequälten Gefangenen des Balors im Schlepp, hindurchgelangen konnte.

»Willkommen in meinem neuen Königreich«, sagte Errtu zu der gequälten Seele. »Du müßtest diesen Ort mögen.« Mit diesen Worten ließ der Balor seine Peitsche knallen und prügelte den Gefangenen bewußtlos.

Bizmatec heulte vor Vergnügen und wußte, daß der Spaß jetzt erst begonnen hatte.

In den nächsten paar Tagen richteten sie sich in ihrer neuen Festung ein. Errtu brachte andere niedere Unholde herbei, eine Horde abscheulicher Manen, und er verhandelte sogar mit einer anderen mächtigen Tanar'ri, einer sechsarmigen Marilith, und überredete sie dazu, sich ihm anzuschließen.

Doch dabei verlor er sein Hauptziel nie aus den Augen; er ließ sich nicht vom Rausch solch absoluter Macht davon ablenken, daß er bislang erst recht wenig erreicht hatte. An einer Wand im ersten Stock des Turmes hing ein magischer Spiegel, mit dem er in die Ferne blicken konnte, und Errtu verwendete ihn oftmals dazu, das Eiswindtal abzusuchen. Die Freude des Balors war groß, als er herausfand, daß Drizzt Do'Urden sich wirklich im Tal aufhielt.

Der Gefangene, der immer an Errtus Seite war, sah ebenfalls das Abbild des Drowelfen, die menschliche Frau, einen rotbärtigen Zwerg und einen feisten Halbling und seine Miene veränderte sich. Das erste Mal seit vielen Jahren leuchteten seine Augen auf.

»Du wirst mir wirklich sehr nützlich sein«, meinte Errtu und raubte dem Gefangenen damit jede Hoffnung, indem er ihn daran erinnerte, daß er nur ein Werkzeug war, ein Objekt, um das man feilschen konnte. »Mit dir in meinen Händen werde ich den Drow zu mir locken und ihn vor deinen Augen vernichten, bevor ich auch dich vernichten werde. Dies ist dein Schicksal und deine Verdammnis.« Der Unhold heulte vor Ekstase und begann, den Gefangenen wieder und wieder zu peitschen, bis dieser zu Boden fiel.

»Und auch du wirst dich als nützlich erweisen«, sagte der Balor zu dem großen, purpurnen Stein, der in seinen Ring eingelassen war, das Gefängnis für das Bewußtsein der armen Stumpet Reißklaue. »Zumindest dein Körper.«

Die gefangene Stumpet hörte die Worte aus der Ferne, aber der Geist der Priesterin befand sich verloren in einem grauen Nichts, einem leeren Ort, an dem nicht einmal ihr Gott ihre Gebete hören konnte.

* * *

Drizzt, Bruenor und die anderen sahen in hilflosem Schrecken zu, als Stumpet in dieser Nacht mit starrem Gesicht, das keinerlei Gefühle

widerspiegelte, wieder in die Zwergenmine marschiert kam. Sie ging in die große Audienzhalle auf der obersten Ebene und stand dort einfach still.

»Ihre Seele ist fort«, war Catti-bries Vermutung, und die anderen, die die Zwerigin untersuchten und versuchten, sie aus ihrer Trance zu schütteln, ja sogar soweit gingen, ihr ins Gesicht zu schlagen, konnten ihr nicht widersprechen.

Drizzt verbrachte lange Zeit damit, vor der zombieartigen Zwerigin zu stehen, ihr Fragen zu stellen und zu versuchen, sie zu wecken. Bruenor schickte die meisten anderen fort und erlaubte nur seinen engsten Freunden – und ironischerweise war keiner von ihnen ein Zwerg – da zu bleiben.

Aus einem Impuls heraus bat der Drow Regis, ihm seinen wertvollen Rubinanhänger zu geben, und der Halbling nahm sofort den verzauberten Gegenstand vom Hals und warf ihn dem Drow zu. Drizzt verbrachte einen Moment damit, den großen Rubin zu bewundern, das unaufhörliche Schwirren kleiner Lichter in ihm, das einen nichtsahnenden Betrachter weit in seine hypnotischen Tiefen ziehen konnte. Dann hielt der Dunkelelf den Stein direkt vor das Gesicht der Zombie-Zwerigin und begann, leise auf sie einzureden.

Falls sie ihn hörte, falls sie auch nur den Rubinanhänger sah, so zeigte sie es nicht.

Drizzt blickte zu seinen Freunden, als wollte er etwas sagen, vielleicht sein Versagen eingestehen, aber dann leuchtete sein Gesicht in einem Blitz des Erkennens auf. Es war nur ein kurzes Zucken, bevor seine Züge wieder sehr ernst wurden. »War Stumpet alleine unterwegs?« fragte er Bruenor.

»Versuch bloß mal, sie an einem Ort zu halten«, erwiderte der Zwerg. »Sie ist ständig draußen unterwegs – schau dir ihren Rucksack an. Es sieht so aus, als sei sie wieder unterwegs gewesen, um auf irgend etwas hinaufzuklettern.«

Ein kurzer Blick zu Stumpets riesigem Rucksack bestätigte die Worte des Zwergs. Der Sack war mit Nahrungsmitteln sowie mit Kletterhaken, Seilen und anderem Gerät vollgestopft.

»Hat sie Kelvins Steinhügel erklettert?« fragte Drizzt plötzlich, als die Puzzleteile sich allmählich zu einem Ganzen zusammenfügten.

Catti-brie stöhnte leise, als sie erkannte, worauf der Drow hinauswollte.

»Von dem Augenblick an, als wir in Zehn-Städte ankamen, hat sie ein Auge darauf geworfen«, verkündete Bruenor. »Ich glaube, sie war oben, jedenfalls hat sie das vor gar nicht langer Zeit erwähnt.«

Drizzt blickte Catti-brie an, und die junge Frau nickte zustimmend.

»Woran denkt ihr?« wollte Regis wissen.

»An den Gesprungenen Kristall«, erwiderte Catti-brie.

Sie durchsuchten Stumpet daraufhin sorgfältig und begaben sich anschließend in ihr Quartier, um die Räume auseinanderzunehmen. Bruenor rief nach einem anderen seiner Priester, der magische Auren

entdecken konnte, aber auch diese Suche blieb erfolglos.

Kurze Zeit später ließen sie Stumpet in der Obhut des Priesters zurück, der verschiedene Zauber ausprobieren, um die zombieartige Zwergin zu wecken oder es ihr zumindest bequemer zu machen. Bruenor dehnte die Suche nach dem Gesprungenen Kristall soweit aus, daß jeder Zwerge in den Minen, zweihundert arbeitsame Gesellen, daran beteiligt war.

Dann war alles, was sie noch tun konnten, abwarten und hoffen.

Später in dieser Nacht wurde Bruenor von dem Priester geweckt, der ihm aufgereggt erzählte, daß Stumpet gerade dabei sei, die Minen zu verlassen.

»Habt ihr sie aufgehalten?« frage Bruenor schnell und schüttelte seine Benommenheit ab.

»Fünf Zwerge halten sie fest«, antwortete der Priester. »Aber sie geht einfach weiter und versucht, sie wegzuschieben!«

Bruenor weckte seine drei Freunde, und gemeinsam eilten sie zum Ausgang der Minen, wo Stumpet noch immer versuchte hinauszugelangen. Sie prallte wieder und wieder von der lebenden Mauer ab, marschierte aber hartnäckig immer wieder dagegen an.

»Wir können sie nicht müde machen, und wir können sie doch nicht töten«, klagte einer der blockierenden Zwerge, als er seinen König sah.

»Dann haltet sie einfach zurück!« knurrte Bruenor.

Drizzt war nicht sicher, ob das der richtige Weg war. Er begann etwas zu spüren, und er nahm nicht an, daß dies alles ein zufälliges Zusammentreffen war. Den Drow beschlich das Gefühl, daß Stumpets Veränderung etwas mit seiner Rückkehr ins Eiswindtal zu tun haben könnte.

Er sah Catti-brie an, und ihr Blick sagte ihm, daß sie seine Vermutung teilte.

»Laß uns unsere Sachen für eine kleine Reise packen«, flüsterte Drizzt Bruenor zu. »Vielleicht will uns Stumpet etwas zeigen.«

Bevor die Sonne noch über die Berge im Osten aufgestiegen war, marschierte Stumpet Reißklaue aus dem Zwergental und ging nach Norden über die Tundra, während Drizzt, Catti-brie, Bruenor und Regis ihr folgten.

Genau wie Errtu, der dies alles durch seinen magischen Spiegel in Cryshal-Tirith beobachtete, es geplant hatte.

Der Unhold winkte mit einer klauenbewehrten Hand, und das Bild in dem Spiegel wurde grau und unscharf, bevor es ganz verschwand. Errtu stieg in den obersten Stock des Turmes hinauf und betrat den kleinen Raum, in dem der Gesprungene Kristall mitten in der Luft schwebte.

Errtu spürte die Neugier des Objekts, denn der Unhold hatte eine telepathische Verbindung zu Crenshinibon entwickelt. Das Artefakt spürte sein Entzücken, wie der Unhold wußte, und wollte die Ursache für dieses Gefühl wissen.

Errtu kicherte es an und überflutete das Objekt mit unzusammenhängenden Bildern, die dessen mentales Spionieren zunichte

machten.

Plötzlich wurde der Unhold von einem schockartigen Eindringen getroffen, einem konzentrierten Strahl von Crenshinibons Willen, der ihm beinahe alle Informationen entrissen hätte. Der Balor mußte jede Faser seiner magischen Energie aufwenden, um diesem Drängen widerstehen zu können, und selbst dann mußte Errtu feststellen, daß er nicht über die Kraft verfügte, den Raum zu verlassen, und er wußte, daß er nicht lange Widerstand leisten konnte.

»Du wagst es...«, keuchte der Unhold, aber der Angriff des Gesprungenen Kristalls ließ nicht nach.

Errtu setzte sein Sperrfeuer aus bedeutungslosen Bildern fort, da er wußte, daß es sein Verderben wäre; wenn Crenshinibon jetzt seine Gedanken lesen würde. Er fuhr vorsichtig an seiner Hüfte entlang, bis er einen kleinen Beutel erreichte, der an der untersten Klaue seiner ledrigen Flügel festgehakt war.

In einer einzigen wilden Bewegung holte Errtu den Beutel nach vorne, riß ihn entzwei, packte die Kassette, die sich darin befand, und öffnete sie, so daß der schwarze Saphir in seine Hand fiel.

Crenshinibons Angriff wurde stärker; die Beine des Unholds begannen nachzugeben.

Aber Errtu war dicht genug herangekommen. »Ich bin der Meister!« verkündete der Balor und hob den antimagischen Edelstein zu Crenshinibon empor.

Die darauf folgende Explosion schleuderte Errtu gegen die Wand zurück und erschütterte Turm und Eisberg bis ins Innerste.

Als der Staub sich legte, war der antimagische Edelstein verschwunden, einfach verschwunden, und nur ein winziger Fleck nutzlosen Pulvers zeigte an, daß er jemals existiert hatte.

Tue so etwas Dummes niemals wieder! kam der telepathische Befehl von Crenshinibon, und das Artefakt ergänzte seine Aufforderung mit dem Versprechen unaussprechlicher Qualen, falls Errtu ihm nicht gehorchte.

Der Balor raffte sich vom Boden auf und war zur gleichen Zeit wütend und erfreut. Crenshinibons Macht mußte wirklich enorm sein, wenn sie den antimagischen Saphir so vollständig vernichten konnte. Und doch war der darauf folgende Befehl, den Crenshinibon Errtu entgegengeschleudert hatte, nicht so stark gewesen. Der Balor wußte, daß er den Gesprungenen Kristall verletzt hatte, wahrscheinlich nur für kurze Zeit, aber das war dennoch etwas, das er niemals hatte tun wollen. Es war nicht zu vermeiden gewesen, entschied der Unhold. Er mußte die Kontrolle behalten und nicht blindlings einem magischen Artefakt zu Diensten sein!

Erzähl es mir! drang der hartnäckige Kristall abermals scharf in seinen Geist ein, aber wie bereits bei seinem Ausbruch über das Spiel des Unholds mit dem antimagischen Juwel, so war auch diesmal die telepathische Botschaft ohne große Kraft.

Errtu lachte den schwebenden Kristall offen aus. »Ich bin hier der Meister, nicht du!« erklärte der Balor und richtete sich zu seiner ganzen Größe auf. Seine Hörner stießen an die oberste Decke des kristallenen Turmes. Errtu schleuderte die leere abschirmende Kassette nach dem Kristall, verfehlte ihn aber. »Ich werde es dir erzählen, wenn es mir paßt, und ich werde dir nur das erzählen, was mir paßt!«

Der Gesprungene Kristall, dessen Energie durch sein Zusammentreffen mit dem teuflischen Saphir erschöpft war, konnte den Unhold nicht umstimmen.

Errtu verließ den Raum lachend und wußte, daß er wieder Herr der Lage war. Er würde allerdings auf der Hut vor Crenshinibon sein und sich in den kommenden Tagen den vollständigen Respekt des Artefakts verdienen müssen.

Crenshinibon würde höchstwahrscheinlich seine erschöpfte Energie zurückgewinnen, und Errtu besaß keine weiteren antimagischen Edelsteine mehr, die er nach dem Artefakt schleudern konnte.

Errtu würde das Kommando führen, oder sie würden zusammenarbeiten. Weniger konnte der stolze Balor nicht akzeptieren.

TEIL 5 Todfeinde

Berkthgar hatte recht.

Er hatte recht damit, seine Leute ins Eiswindtal zurückzubringen, und noch mehr damit, die uralte Lebensweise seines Volkes wieder aufzunehmen. Das Leben in Siedelstein mochte einfacher für die Barbaren gewesen sein, ihr materieller Wohlstand weitaus größer. In Siedelstein hatten sie mehr Nahrung, bessere Unterkünfte und die Sicherheit von Verbündeten. Aber hier draußen, in der offenen Tundra, inmitten der Rentierherden, war ihr Gott. Hier draußen in der Tundra, in der Erde, die die Knochen ihrer Vorfahren beherbergte, war ihr Geist. In Siedelstein hatten die Barbaren mehr materielle Güter besessen. Hier draußen waren sie unsterblich und viel, viel reicher.

Und so hatte Berkthgar recht damit, in das Eiswindtal und zu der alten Lebensweise zurückzukehren. Und doch hatte auch Wulfgar das Richtige getan, als er die Stämme vereinigt und eine Allianz mit den Leuten von Zehn-Städte geschmiedet hatte, vor allem mit den Zwergen. Und Wulfgar hatte, als er sein Volk unabsichtlich aus dem Tal fortgeführt hatte, ebenfalls recht daran getan zu versuchen, das Los der Barbaren zu verbessern, auch wenn sie sich dabei vielleicht zu weit von den alten Sitten entfernt hatten.

Barbarenhäuptlinge erlangten ihre Macht durch offene Herausforderungen, »durch Blut oder Tat«, und so regierten sie auch. Durch Blut und durch die Weisheit des Althergebrachten. Oder durch die Tat, durch Stärke und reine körperliche Ausdauer. Sowohl Wulfgar als auch Berkthgar hatten die Führerschaft durch die Tat beansprucht – Wulfgar, indem er Dracos Eisiger Tod erschlagen hatte, und Berkthgar, indem er nach Wulfgars Ende die Führung in Siedelstein übernommen hatte. Dort endete die Ähnlichkeit, denn Wulfgar hatte in der Folge durch das Blut regiert, während Berkthgar weiterhin durch die Tat herrschte. Wulfgar hatte immer nach dem gesucht, was am besten für sein Volk war. Er hatte darauf vertraut, daß sie einem klugen Kurs folgten oder daß sie, wenn sie nicht mit ihm übereinstimmten, den Kurs verweigerten und ihm zeigten, worin sein Fehler bestand.

Berkthgar verfügt nicht über ein solches Vertrauen, weder zu seinem Volk noch zu sich selbst. Er regiert allein durch die Tat, durch Stärke und Einschüchterung. Er hatte recht damit gehabt, in das Tal zurückzukehren, und seine Leute hätten dies erkannt und seinem Weg zugestimmt, aber er gab ihnen niemals die Chance dazu.

Und so irrt Berkthgar: Er hat niemanden, der die Fehler seines Kurses korrigiert. Eine Rückkehr zu der alten Lebensweise muß nicht vollständig sein, muß nicht all das verwerfen, was an dem neuen Leben gut war. Wie so oft, liegt die Wahrheit irgendwo in der Mitte.

Revjak weiß dies, und das tun auch viele andere, vor allem die älteren Angehörigen des Stammes. Diese Andersdenkenden können jedoch nichts unternehmen, solange Berkthgar durch die Tat regiert, solange seine Stärke nicht in Vertrauen ruht.

Viele andere aus dem Stamm, hauptsächlich die jungen und starken Männer, sind von dem mächtigen Berkthgar und seiner entschlossenen Art beeindruckt; ihr Blut kocht, und ihr Geist ist hochfliegend.

Und wird abstürzen, fürchte ich.

Der bessere Weg ist, die alte Lebensweise wieder aufzunehmen, aber die Allianzen zu bewahren, die Wulfgar geschmiedet hat. Das ist der Weg des Blutes und der Weisheit.

Berkthgar führt durch die Tat und nicht durch das Blut. Er wird sein Volk zurück zur alten Lebensweise und den alten Feindschaften führen.

Es ist ein Weg des Leidens.

Drizzt Do'Urden

Stumpets Marsch

Drizzt, Catti-brie, Bruenor und Regis folgten Stumpet auf ihrem tranceartigen Marsch durch die Tundra, der sie nach Nordosten führte. Ihr Kurs verlief gerade, schnurgerade, so als wüßte sie genau, wo sie hinging, und sie marschierte viele Stunden lang, ohne müde zu werden.

»Wenn sie vorhat, den ganzen Tag zu gehen, werden wir ihr nicht folgen können«, meinte Bruenor und sah dabei Regis an, der keuchend und prustend versuchte, zu Atem zu kommen und nicht den Anschluß zu verpassen.

»Du könntest die Katze rufen, damit sie ihr folgt«, schlug Catti-brie dem Waldläufer vor. »Dann könnte Guen später zu uns zurückkommen und den Weg weisen.«

Darüber dachte Drizzt nur einen Moment lang nach, bevor er den Kopf schüttelte. Guenhyvar würde vielleicht noch für wichtigere Zwecke gebraucht werden, als der Zwergin zu folgen, und daher wollte er nicht die kostbare Zeit verschwenden, die sich der Panther auf der ersten materiellen Ebene aufhalten konnte. Der Drow zog in Erwägung, Stumpet festzuhalten und zu fesseln, und er setzte gerade dazu an, dies Bruenor vorzuschlagen, als die Zwergenpriesterin sich plötzlich einfach auf den Boden setzte.

Die vier Gefährten stellten sich um sie herum. Sie fürchteten um ihre Sicherheit, fürchteten, daß dies der Ort war, an dem Errtu sie haben wollte. Catti-brie hatte Taulmaril schußbereit in den Händen und suchte den mittäglichen Himmel nach einem Zeichen des Unholds ab.

Doch alles war ruhig, der Himmel vollständig blau und vollständig leer, mit Ausnahme von ein paar bauschigen Wolken, die schnell im Wind vorbeitrieben.

* * *

Kierstaad hörte, wie sein Vater mit einigen der älteren Männer über Drizzts und Bruenors Marsch sprach. Genauer, der junge Mann hörte die Sorge seines Vaters, daß die Freunde erneut in Schwierigkeiten sein könnten. Am selben Morgen noch verließ sein Vater das Lager der Barbaren mit einer Gruppe seiner engsten Freunde. Sie wollten jagen gehen, sagten sie, aber Kierstaad wußte es besser.

Revjak folgte Bruenor.

Zunächst war der junge Barbar gekränkt, daß sein Vater sich ihm nicht anvertraut hatte und ihn nicht gefragt hatte, ob er ihn begleiten wollte. Aber als er an Berkthgar dachte, der immer kurz vor einem Wutausbruch stand, erkannte Kierstaad, daß er das nicht mehr brauchte. Wenn Revjak die Ehre

der Jörn-Familie verloren hatte, so hatte Kierstaad vor, sie zurückzugewinnen. Berkthgars Macht über den Stamm wurde immer größer, und nur ein Akt von heroischen Ausmaßen konnte Kierstaad die benötigte Anerkennung bringen, die er brauchte, um das Recht der Herausforderung zu beanspruchen. Er glaubte zu wissen, wie dies möglich war, denn er wußte, wie sein toter Held es getan hatte. Jetzt waren Wulfgars einstige Gefährten dort draußen in der Wildnis und brauchten Hilfe.

Es war an der Zeit zu handeln.

Er erreichte die Zwergenminnen gegen Mittag und huschte leise in die niedrigen Tunnel. Auch jetzt waren die Kammern zum größten Teil leer, da die Zwerge wie immer eifrig mit ihrem Schmieden und ihrem Handwerk beschäftigt waren. Ihre Geschäftigkeit überwog offensichtlich sogar jede Sorge um die Sicherheit ihres Anführers. Am Anfang kam dies Kierstaad seltsam vor, aber dann erkannte er, daß die scheinbare Gleichgültigkeit der Zwerge in Wahrheit ein Zeichen des Respekts war, den sie Bruenor erwiesen, der niemanden brauchte, um auf ihn aufzupassen, und der zudem oft genug mit seinen nicht-zwergischen Freunden unterwegs gewesen war.

Kierstaad, der jetzt viel vertrauter mit dem Ort war, hatte wenig Schwierigkeiten, wieder zu Bruenors Raum zu finden. Als er Aegisfang erneut in den Händen hielt und der Kriegshammer sich so fest und angenehm anfühlte, wußte er, was er zu tun hatte. Der Nachmittag war bereits halb vorüber, als der junge Barbar mit Aegisfang in der Hand endlich wieder auf der offenen Tundra war. Seiner Berechnung nach waren ihm Bruenor und seine Gefährten einen halben Tag voraus, und Revjak war bereits seit acht Stunden unterwegs. Doch sie bewegten sich vermutlich eher langsam, und Kierstaad war jung. Er würde laufen.

* * *

Die Rast dauerte den Rest des Nachmittags, bis Stumpet ebenso plötzlich und unerwartet wieder aufstand und erneut losstapfte. Sie schritt zielstrebig aus, obgleich ihre Augen nur einen leeren, gedankenlosen Ausdruck zeigten.

»Ein wirklich aufmerksamer Unhold, uns eine Rast zu gewähren«, meinte Bruenor sarkastisch.

Keiner von ihnen fand das sonderlich komisch – wenn Errtu diese spontane Ruhepause arrangiert hatte, dann wußte er genau, wo sie sich befanden.

Dieser Gedanke begleitete sie bei jedem Schritt, bis einige Zeit später etwas anderes Drizzts Aufmerksamkeit erregte. Er lief am Rande der Gruppe entlang, bewegte sich rasch in weiten Bögen von einer Seite zur

anderen. Nach kurzer Zeit blieb er stehen und winkte Bruenor, zu ihm zu kommen.

»Wir werden verfolgt«, erklärte der Drow.

Bruenor nickte. Der Zwerg, der kein Neuling in der Tundra war, hatte die unmißverständlichen Zeichen ebenfalls bemerkt: Ein Flackern der Bewegung weit neben ihnen, das Auffliegen von Tundravögeln, die aufgeschreckt worden waren, aber zu weit entfernt waren, als daß die Gefährten dies verursacht hätten können.

»Barbaren?« fragte Bruenor sorgenvoll. Trotz der momentanen Schwierigkeiten zwischen den beiden Völkern hoffte Bruenor, daß es Berkthgar und seine Stammesgefährten waren. In diesem Fall wüßte der Zwerg zumindest, was für eine Art von Problemen auf ihn zukam!

»Wer immer es ist, der uns folgt, kennt die Tundra – nur wenig Vögel sind aufgeschreckt worden, und kein Wild wurde aufgescheucht. Goblins könnten niemals so vorsichtig sein, und Tundra-Yetis verfolgen nicht heimlich, sondern greifen einfach an.«

»Also Menschen«, erwiderte der Zwerg. »Und die einzigen Menschen, die die Tundra gut genug kennen, sind die Barbaren.«

Drizzt widersprach ihm nicht.

Sie trennten sich. Bruenor ging zurück zu Catti-brie und Regis, um den beiden von ihrem Verdacht zu berichten, und Drizzt zog in einem weiten Bogen weiter. Es gab wirklich nicht viel, was sie gegen die Verfolgung tun konnten. Die Gegend war zu offen und eben, um irgendwelche Ausweichmanöver zu versuchen. Es war anzunehmen, daß Berkthgars Leute sie mehr aus Neugier beobachteten und sie nicht unbedingt angreifen würden. Sich ihnen jetzt zu stellen, mochte Probleme schaffen, die bislang überhaupt nicht existierten.

So marschierten die Freunde weiter. Sie liefen den Rest des Tages und bis weit in die Nacht hinein, bis Stumpet schließlich wieder anhielt und sich auf den harten und kalten Boden fallen ließ. Die Gefährten machten sich sofort daran, diesmal ein richtiges Lager zu errichten. Sie nahmen an, daß ihre Ruhepause mehrere Stunden dauern würde, und sie wußten, daß der Sommer bereits am Schwinden war und die Kühle des Winters in das Eiswindtal zu kriechen begann, insbesondere in den immer länger werdenden Nächten. Catti-brie wickelte eine schwere Decke um Stumpet, obgleich die verzauberte Zwergin es überhaupt nicht zu bemerken schien.

Die Ruhe dauerte eine lange Stunde an.

»Drizzt?« flüsterte Catti-brie, aber sie erkannte schon beim Sprechen, daß der Drow nicht wirklich schlief. Er saß bewegungslos und mit geschlossenen Augen da, war aber vollkommen wachsam und sich der Gestalt sehr wohl bewußt, die über das Lager hinwegflog. Vielleicht war es eine Eule gewesen; es gab riesengroße Eulen im Eiswindtal, obgleich man sie nur selten sah.

Vielleicht, aber keiner von ihnen konnte sich leisten, es so einfach

abzutun.

Das leichte, kaum wahrnehmbare Flattern kam erneut, aus dem Norden, und eine Gestalt, die sich dunkel gegen den Nachthimmel abzeichnete, glitt lautlos über sie hinweg.

Drizzt fuhr blitzartig hoch, und die Krummsäbel glitten aus ihren Scheiden. Die Kreatur reagierte sofort und schlug schnell mit den Flügeln, um aus Drizzts tödlicher Reichweite zu gelangen.

Doch nicht aus der Reichweite von Taulmaril.

Ein silberner Pfeil durchzuckte die Nacht und bohrte sich in die Kreatur, was immer diese auch war, bevor sie das Lager hinter sich gelassen hatte. Vielfarbene Funken beleuchteten das Gebiet, und Drizzt konnte einen ersten richtigen Blick auf den Eindringling werfen – ein Teufelchen –, als dieser erschreckt, aber nicht wirklich verletzt, aus der Luft hinab zu Boden fiel. Er landete hart, rollte in eine sitzende Position, sprang dann rasch auf und schlug mit fledermausartigen Flügeln, um wieder in die Luft zu kommen, bevor der tödliche Drow bei ihm war.

Regis hatte eine Laterne angezündet und öffnete sie weit, während Bruenor und Drizzt die Kreatur in die Zange nahmen. Catti-brie blieb mit schußbereitem Bogen etwas weiter zurück.

»Mein Meister sagte, ihr würdet das tun«, spuckte das Teufelchen. »Errtu beschützt mich!«

»Ich hole dich trotzdem aus der Luft«, erwiderte die Frau.

»Warum bist du hier, Druzil?« fragte Drizzt, denn er erkannte das Geschöpf als dasselbe, das Cadderly in der Schwebenden Seele benutzt hatte, um Informationen zu sammeln.

»Du kennst dieses Ding?« fragte Bruenor den Drow.

Drizzt nickte, antwortete jedoch nicht, da er sich auf Druzil konzentrierte.

»Errtu war nicht sehr erfreut, daß ich es war, der Cadderly informiert hat«, zischte Druzil als Erklärung. »Jetzt benutzt Errtu mich.«

»Armer Druzil«, sagte Drizzt sarkastisch. »Du hast ein schweres Los zu tragen.«

»Erspare mir dein falsches Mitleid«, krächzte das Teufelchen. »Ich liebe es, für Errtu zu arbeiten. Wenn mein Meister mit euch fertig ist, wird er sich als nächstes um Cadderly kümmern. Vielleicht wird Errtu die Schwebende Seele sogar zu unserer Festung machen!« Druzil kicherte bei jedem Wort und genoß diese Vorstellung ganz offensichtlich.

Auch Drizzt konnte ein Kichern kaum unterdrücken. Er war in der Schwebenden Seele gewesen und kannte ihre Kraft und Reinheit. Wie mächtig Errtu auch sein mochte, wie zahlreich und stark seine Diener auch waren, der Unhold konnte Cadderly nicht besiegen, nicht dort, in diesem Hause Deneirs, im Haus des Guten.

»Du gibst also zu, daß Errtu hinter diesem Marsch steckt und hinter den Schwierigkeiten der Zwerge?« fragte Catti-brie und deutete auf Stumpet.

Druzil ignorierte die Frau. »Narr!« fauchte er Drizzt an. »Glaubst du, mein

Meister schert sich auch nur im mindesten um die armseligen Gestalten in diesem öden Land? Nein, Errtu bleibt nur hier, um dich zu treffen, Drizzt Do'Urden, damit du für alles bezahlen kannst, was du ihm angetan hast!«

Drizzt bewegte sich instinkтив und machte einen Schritt auf das Teufelchen zu. Catti-brie hob ihren Bogen und Bruenor seine Axt.

Aber der Drow beruhigte sich schnell wieder, da er weitere Informationen erwartete, und hielt seine Freunde mit einer erhobenen Hand zurück.

»Errtu bietet dir durch mich einen Handel an«, sagte Druzil, nur an Drizzt gewandt. »Deine Seele für die Seele des Gequälten und für die Seele der Zwergin.«

Die Art, wie das Teufelchen Zaknafein als »den Gequälten« bezeichnete, gab Drizzt einen Stich ins Herz. Einen Augenblick lang hätte ihn die Versuchung beinahe überwältigt. Er stand plötzlich mit gesenktem Kopf da, und die Spitzen seiner Krummsäbel berührten den Boden. Er wäre bereit gewesen, sich zu opfern, um Zaknafein zu retten, oder natürlich auch, um Stumpet zu helfen. Wie konnte er weniger tun?

Doch dann erkannte Drizzt, daß keiner von beiden, weder Zaknafein noch Stumpet, wollen würde, daß er so etwas tat, daß keiner von ihnen später in der Lage sein würde, mit diesem Wissen zu leben.

Der Drow bewegte sich plötzlich, zu schnell, als daß Druzil hätte darauf reagieren können. Blaues Licht schnitt tief in den Flügel des Teufelchens, und der andere Krummsäbel, jener, der dafür geschmiedet worden war, Kreaturen des Feuers zu bekämpfen, ritzte die Brust des Wesens und trank von Druzils Lebenskraft, obgleich er nicht tief eingedrungen war.

Es gelang Druzil davonzuflattern, und er wollte in einem letzten, verzweifelten Akt des Trotzes noch etwas sagen, aber der gesamte magische Schild des Teufelchens war von Catti-bries erstem Schuß weggebrannt worden. Ihr zweiter traf ihn perfekt und holte ihn aus der Luft.

Drizzt war sofort zur Stelle, und sein Krummsäbel spaltete dem Teufelchen den Schädel. Druzil zuckte einmal und zerschmolz dann zu einem schwarzen, stechenden Rauch.

»Ich mache keine Geschäfte mit Kreaturen der niederen Ebenen«, erklärte der Drowwaldläufer dem herbeieilenden Bruenor, der nicht schnell genug gewesen war, um in den Kampf einzugreifen.

Dennoch ließ der Zwerg es sich nicht nehmen, seine Axt in den Kopf des toten Teufelchens zu rammen, bevor dessen körperliche Gestalt völlig verschwunden war. »Gute Einstellung«, stimmte er dem Dunklelfen zu.

Kurz darauf schnarchte Regis zufrieden, und Catti-brie schlief tief und fest.

Drizzt hatte sich nicht hingelegt, sondern zog es vor, über seine Freunde zu wachen, obgleich selbst er keinen weiteren Ärger von Errtu in dieser Nacht erwartete. Er schritt am Rand des Lagers entlang, beobachtete den Horizont, schaute immer wieder zu den hell leuchtenden Sternen hinauf und ließ sein Herz in der Freiheit schwelgen, die das Eiswindtal darstellte.

In jenem Augenblick, bei diesem Anblick reiner Schönheit, verstand Drizzt, warum er wirklich zurückgekehrt war, und warum Berkthgar und die anderen aus Siedelstein wieder nach Hause zurückgeeilt waren.

»Du wirst nicht viele Ungeheuer finden, die hinter den verflixten Sternen hervorkommen«, erklang hinter ihm ein Flüstern. Drizzt drehte sich zu dem näherkommenden Bruenor um. Der Zwerg hatte bereits seine Kampfkleidung angezogen, sein Helm mit dem einzelnen Horn saß ein wenig schief, und seine vielfach eingekerbte Axt ruhte bequem über einer Schulter. Für den Zwerg konnte der Marsch weitergehen.

»Balors können fliegen«, erinnerte Drizzt ihn, obgleich sie beide wußten, daß Drizzt nicht in den Himmel geschaut hatte, um nach Feinden Ausschau zu halten.

Bruenor nickte und trat an die Seite seines Freundes. Es folgte eine lange Zeit der Stille, in der sie beide alleine waren mit dem Wind, alleine unter den Sternen. Drizzt spürte Bruenors ernste Stimmung und wußte, daß der Zwerg das Lager aus einem bestimmten Grund verlassen hatte – wahrscheinlich, um ihm etwas zu sagen.

»Ich mußte zurückkommen«, erklärte Bruenor schließlich.

Drizzt blickte ihn an und nickte, aber Bruenor starnte noch immer in den Himmel.

»Gandalug hat Mithril-Halle«, bemerkte Bruenor, und für Drizzt klang es, als suchte der rotbärtige Zwerg nach Entschuldigungen. »Es ist rechtmäßig seines.«

»Und du hast das Eiswindtal«, fügte Drizzt hinzu.

Bruenor drehte sich zu ihm um, als wolle er protestieren oder sein Verhalten besser erklären. Ein Blick in Drizzts lavendelfarbenen Augen verriet ihm jedoch, daß er das nicht mußte. Drizzt verstand ihn. Er hatte zurückkommen müssen. Das war alles, was dazu zu sagen war.

Sie verbrachten den Rest der Nacht damit, in dem kalten Wind zu stehen und die Sterne zu betrachten, bis das erste Licht der Dämmerung ihnen den majestätischen Anblick raubte oder besser, ihn durch einen anderen ersetzte. Kurz darauf stand Stumpet auf und marschierte weiter. Die beiden Männer weckten Catti-brie und Regis, und schon waren die Freunde wieder unterwegs.

Zu den Eisbergen

Über einen Felsgrat hinweg sahen sie die Eisberge und die ständig sich verschiebenden Schollen auf den dunklen Wassern der Treibeis-See. Die Logik sagte ihnen, daß sie sich ihrem Ziel näherten, aber sie alle fürchteten, daß Stumpet einfach weitergehen würde, daß sie sich ihren Weg über dieses tückische Gebiet von Eisscholle zu Eisscholle suchen und die kegelförmigen Eisberge hinauf- und hinunterklettern würde. Crenshinibon war dafür bekannt, daß er Türme errichtete; ein anderer Name des Artefaktes war Cryshal-Tirith, was, aus dem Elfischen übersetzt, »Kristallturm« bedeutete. Ein Grat hinderte sie daran, die direkte Küstenlinie zu sehen, aber einen Turm, der sich vor der See erhob, hätten sie bereits mit Gewißheit ausmachen müssen.

Stumpet, die dies alles nicht zu kümmern schien, marschierte weiter auf das Meer zu. Sie kletterte als erste über den Felsgrat, und ihre Freunde beeilten sich, sie einzuholen, als sie alle mit einer ganzen Flut von Schneebällen bombardiert wurden.

Drizzt wurde zu einem rasenden Schemen, hieb nach links und rechts, duckte sich und schlug die Wurfgeschosse mit den Krummsäbeln zur Seite. Regis und Catti-brie ließen sich flach auf den Boden fallen, aber die beiden Zwerge, insbesondere die arme Stumpet, die einfach weiterging, wurden immer wieder getroffen. Auf dem Gesicht der Priesterin bildeten sich Blutergüsse, und sie kam mehr als einmal ins Stolpern.

Catti-brie erholte sich von der Überraschung, kam wieder auf die Beine, stürmte zu Stumpet, warf diese um und legte sich schützend auf sie.

Das Sperrfeuer hörte ebenso abrupt auf, wie es begonnen hatte.

Drizzt hatte die Onyxfigur vor sich auf den Boden gestellt und rief leise nach seinem Pantherfreund. Jetzt sah er die Feinde, und das taten auch seine Gefährten, obwohl keiner von ihnen wußte, was es für Kreaturen waren. Sie kamen wie Geister herbei, glitten behende vom Eis auf das noch braune Ufer, wirkten beinahe wie ein Teil der Landschaft. Sie waren humanoid, gingen auf zwei Beinen, waren groß, stark und von zottigem Pelz bedeckt.

»Ich wäre auch böse, wenn ich so häßlich wäre«, meinte Bruenor, der dicht zu Drizzt trat, damit sie ihre Vorgehensweise besprechen konnten.

»Das bist du«, sagte Regis aus seiner liegenden Position.

Weder der Drow noch der Zwerg hatten Zeit oder Lust, dem Halbling darauf zu antworten. Mehr und mehr Feinde kamen von der eisigen See herbei – von der linken und rechten Flanke her –, vierzig, sechzig, und es wurden immer noch mehr.

»Ich glaube, wir sollten uns möglicherweise zurückziehen«, meinte Bruenor.

Drizzt haßte diesen Gedanken, aber sie schienen keine andere Wahl zu haben. Er und seine Freunde konnten eine beträchtliche Verheerung anrichten und hatten schon gegen mächtige Feinde gekämpft, aber jetzt standen ihnen nicht weniger als hundert dieser Kreaturen gegenüber. Es handelte sich bei ihnen offenkundig nicht um Tiere, sondern sie bewegten sich auf organisierte und kluge Weise.

Dann war Guenhwivar da, stand sprungbereit neben ihrem Meister.

»Vielleicht können wir ihnen Angst einjagen«, flüsterte Drizzt Bruenor zu, und mit einem kurzen Wort schickte er die Katze los, die in mächtigen Sätzen nach vorn stürmte.

Ein Hagel aus Eisbällen prasselte gegen die schwarzen Flanken des Panthers, und selbst jene Kreaturen, die direkt in Guenhwivars Weg standen, zogen sich nicht zurück. Zwei von ihnen wurden unter der Katze begraben, aber eine ganze Horde der anderen eilte herbei und prügelte mit schweren Keulen auf die Katze ein. Schon bald war es Guenhwivar, die sich im vollen Rückzug befand.

Catti-brie war in der Zwischenzeit von Stumpet heruntergeklettert – die sofort aufstand und ihren Marsch fortsetzte, bis Regis sie auf die gleiche Weise wie zuvor die junge Frau umwarf – und hatte Taulmaril gespannt. Sie verschaffte sich schnell einen Überblick über die Lage und schoß einen Pfeil ab, der genau zwischen den weitgespreizten Beinen der größten Kreatur zu ihrer Linken hindurchfuhr. Wieder wollte die gutmütige Catti-brie die Wesen nur vertreiben und wurde von deren Reaktion überrascht. Die Kreatur zuckte nicht einmal zusammen, als kümmerte es sie nicht, ob sie lebte oder starb, und sie reagierte, gemeinsam mit fast zwei Dutzend ihrer Gefährten, die in der Nähe waren, damit, Eisbälle auf die Frau zu schleudern.

Catti-brie hechtete zur Seite und rollte ab, wurde aber mehrfach getroffen. Ein Ball, der sie an der Schläfe erwischte, hätte sie fast besinnungslos geschlagen. Sie kam im vollen Lauf wieder auf die Beine und schloß sich Drizzt, Bruenor und dem zurückkommenden Panther an.

»Ich glaube, unser Marsch hat gerade die Richtung gewechselt«, bemerkte sie und rieb sich die Beule an der Stirn.

»Ein wahrer Krieger weiß, wann er sich zurückziehen muß«, stimmte ihr Drizzt zu, aber sein Blick schweifte weiterhin über die Eisberge auf der dunklen See und suchte nach einem Zeichen von Cryshal-Tirith, nach irgendeinem Anzeichen, daß Errtu in der Nähe war.

»Würde das bitte jemand der verdamten Zwergin sagen!« rief ein erhitzter Regis, der sich an eines von Stumpets drallen Beinen geklammert hatte. Die verzauberte Priesterin ging einfach weiter und schleppte ihn über die Tundra.

Um sie herum fuhren die Kreaturen damit fort, sie einzukreisen, und verteilten Eisbälle für ein weiteres Sperrfeuer – eines, das, so vermuteten die Gefährten, von einem Sturmangriff begleitet werden würde.

Sie mußten fort, hatten jedoch keine Zeit, Stumpet mitzuschleifen. Wenn die Zwerigin nicht von selbst mit ihnen kam, würde sie getötet werden.

* * *

»Du hast sie hingeschickt!« brüllte Errtu anklagend den Gesprungenen Kristall an, der im höchsten Zimmer von Cryshal-Tirith in der Luft schwebte. Mit seinem magischen Spiegel beobachtete der mächtige Balor seine Diener, die Taers, wie sie Drizzt Do'Urden den Weg versperrten – etwas, was Errtu auf keinen Fall wünschte.

»Gib es zu!« bellte der Unhold.

Du bist gefährliche Risiken eingegangen, was den abtrünnigen Drow betrifft, kam die telepathische Erwiderung. Das kann ich nicht zulassen.

»Ich bin es, der den Taers Befehle gibt!« schrie Errtu. Der Unhold wußte, daß er seine Antworten nur denken mußte, damit der intelligente Gesprungene Kristall sie »hören« konnte, aber Errtu mußte einfach seinen Zorn herausschreien.

»Egal«, entschied der Unhold einen Augenblick später. »Drizzt Do'Urden ist kein geringer Feind. Er und seine Gefährten werden die Taers zurückschlagen. Du hast ihn nicht aufgehalten!«

Sie sind Werkzeuge, die nicht selber denken, kam Crenshinibons beiläufige und überzeugte Erwiderung. Sie gehorchen meinem Befehl und werden bis zum Tode kämpfen. Drizzt Do'Urden ist aufgehalten.

Errtu hegte keinen Zweifel an dieser Behauptung. Obgleich Crenshinibon durch seine Auseinandersetzung mit dem antimagischen Saphir geschwächter worden war, war er noch immer stark genug, um die dummen Taers zu beherrschen. Und diese Kreaturen, von denen er über hundert ausgeschickt hatte, waren zu stark und zahlreich, als daß Drizzt und seine Freunde sie besiegen konnten. Sie konnten vielleicht entkommen – zumindest der flinkfüßige Drow –, aber Stumpet war dem Untergang geweiht, ebenso wie Bruenor Heldenhammer und der feiste Halbling.

Errtu überlegte, ob er vom Turm aus zur Küste fliegen oder seine magischen Fähigkeiten verwenden sollte, um dorthin zu gelangen und auf der Stelle mit Drizzt fertig zu werden.

Crenshinibon las diese Gedanken in ihm, und das Bild in dem magischen Spiegel verschwand und damit auch Errtus Möglichkeit, sich an Ort und Stelle zu teleportieren, denn der Balor wußte nicht einmal genau, wo der betreffende Küstenabschnitt sich exakt befand. Er könnte natürlich fliegen, und er hatte eine ungefähre Vorstellung davon, wo Stumpet auf die Treibeis-See stoßen mußte, aber er erkannte, daß Drizzt Do'Urden wahrscheinlich bereits tot sein würde, wenn er dort ankam.

Der Unhold drehte sich wütend zu dem Gesprungenen Kristall um, und Crenshinibon begegnete seiner Wut mit einem Strom beruhigender

Gedanken, den Versprechungen von größerer Macht und großem Ruhm.

Das intelligente Artefakt begriff nicht die Tiefe von Errtu Haß, verstand nicht, daß der wichtigste Grund für den Unhold, auf die erste materielle Ebene zu kommen, darin bestanden hatte, sich an Drizzt Do'Urden zu rächen.

Errtu stampfte hilflos und verwirrt aus dem Raum.

* * *

»Wir können Stumpet nicht zurücklassen«, sagte Catti-brie, und Drizzt und Bruenor stimmten ihr natürlich zu.

»Richte ordentlich Schaden an«, wies der Drow sie an. »Ziele mit den Pfeilen, um zu töten.«

Noch während er sprach, ging eine Salve von Eisbällen auf sie nieder. Die arme Stumpet wurde mehrfach getroffen. Regis bekam einen Ball am Kopf ab und ließ die Zwergin los. Sie setzte ihren Marsch fort, bis drei Geschosse sie gleichzeitig trafen und zu Boden warfen.

Catti-brie tötete zwei der Taers in schneller Folge, bevor sie hinter Drizzt, Bruenor und Guenhyvar hereilte, die vorgestürmt waren, um einen Schutzwall um Stumpet und Regis zu bilden. Die Taers hatten jetzt alle Eisbälle geworfen und griffen an. Furchtlos stürmten sie heran, heulten wie der Nordwind und schwangen ihre Keulen.

»Es sind nur hundert von den verdammten Biestern!« prahlte Bruenor und schwang seine Axt.

»Und vier von uns!« schrie Catti-brie.

»Fünf«, korrigierte Regis sie und kämpfte sich stur auf die Beine.

Guenhyvar brüllte. Catti-brie schoß und tötete einen weiteren.

Nimm mich in die Hand! kam die verzweifelte Bitte Khazid'heas.

Die Frau schoß noch einen Pfeil ab, dann waren die Kreaturen zu nahe. Sie ließ ihren wertvollen Bogen fallen und zog den begierigen Khazid'hea.

Drizzt sprang vor sie, riß einem Taer mit einem Doppelschlag die Kehle auf, ließ sich herumwirbelnd auf die Knie fallen und rammte einer anderen Kreatur eine gekrümmte Klinge in den Bauch. Sein zweiter Krummsäbel stieß waagerecht nach hinten und brachte die nächste Bestie ins Stolpern, die sich auf Catti-brie stürzte.

Der Schlag der jungen Frau versenkte Khazid'hea bis zum Hals in den Schädel der Kreatur. Aber Catti-brie mußte ihr Schwert sofort wieder herausreißen, und Drizzt mußte wieder auf die Beine kommen und sich erneut nach vorne werfen, denn die Horde schwärzte um sie herum und schnitt sie von jeder Fluchtmöglichkeit ab.

Sie waren überzeugt, daß sie dem Tode geweiht waren ... bis sie den vielfachen Ruf »Tempus!« hörten.

Revjak und seine fünfundzwanzig Krieger stürzten sich mit Macht auf die

Reihen der Taer, und ihre mächtigen Waffen schnitten eine Schneise in die Linien der überraschten zottigen Bestien.

Regis jubelte der Verstärkung zu, wurde aber von der Keule eines Taers zum Schweigen gebracht, die ihm den Atem raubte und ihn zu Boden schleuderte. Drei der Kreaturen ragten über ihm auf, bereit, ihn zu zerschmettern.

Guenhwyvar rammte sie von der Seite. Der Panther wirbelte mit weit ausholenden Pranken herum. Ein vierter Taer schlüpfte an den drei kämpfenden vorbei und näherte sich dem benommenen Halbling und der bewußtlosen Zwerin, die neben ihm lag.

Er stieß auf einen knurrenden Bruenor oder, besser, auf Bruenors zuschlagende Axt.

Noch nicht ganz wieder bei sich, war Regis froh, Bruenors Stiefel vor sich zu sehen, als der kräftige Zerg sich breitbeinig über ihn stellte.

Catti-brie fing die Keule eines Taers mit ihrer freien Hand ab und beschrieb mit Khazid'hea einen kurzen Bogen, der den anderen Arm der Kreatur direkt an der Schulter abtrennte. Zu ihrer Überraschung und ihrem Grauen kämpfte der Taer jedoch weiter, und ein zweiter drängte neben ihm, links von Catti-brie, nach vorne. Sie kämpfte darum, die Keule der ersten Kreatur festzuhalten, und ihr Schwert befand sich auf der anderen Seite, so daß sie keine Verteidigung gegen den Neunankömmling besaß.

Sie schrie trotzig auf und schlug erneut mit dem Schwert zu, diesmal weiter oben, so daß es den Hals der Kreatur, die sie festhielt, halb durchtrennte. Während sie sich bewegte, schloß Catti-brie die Augen, um die Keule nicht zu sehen, die auf sie herabfuhr.

Drizzts Krummsäbel fuhr unter Khazid'heas hohem Hieb durch, und der Drow streckte sich gewaltig, um die Klinge ganz an Catti-brie vorbeizustoßen und die Keule abzufangen. Die Parade war perfekt, wie die überraschte Catti-brie feststellte, als sie ihre Augen wieder öffnete.

Die Frau zögerte keinen Moment. Drizzt mußte sich wieder den beiden Taers zuwenden, gegen die er kämpfte, aber seine verzweifelte Parade hatte ihr den kurzen Augenblick Zeit gegeben, den sie benötigte. Sie drehte sich rasch zu dem zweiten Taer herum und riß dabei ihre Klinge durch den Rest des Halses der sterbenden und zu Boden sinkenden Kreatur. Als das Schwert freikam, benutzte sie den Schwung, den es noch besaß, um die Klinge in die Brust ihres zweiten Feindes zu stoßen.

Der Taer sackte weg, aber zwei andere nahmen seinen Platz ein. Während sich auf dem Boden um Bruenor herum Leichen und abgetrennte Gliedmaßen häuften, steckte der Zerg Schlag auf Schlag von den Keulen des Taers ein, die er mit Hieben seiner mächtigen Axt erwiderte.

»Sechsl!« brüllte er, als seine Axt in die niedrige Stirn eines weiteren Gegners fuhr, aber sein Ruf brach ab, als eine andere Bestie ihm in den Rücken schlug.

Dieser Hieb tat weh, tat wirklich weh, aber Bruenor wußte, daß er den

Schmerz ignorieren mußte. Keuchend fuhr er herum, wirbelte die Axt in einem zweihändigen Hieb in einem Halbkreis auf den Taer zu und senkte sie tief in die Seite der Kreatur, als wäre sie ein Baum, den er fällen wollte.

Der Taer wurde mitgerissen, als die Axt in seine Flanke rammte, stand dann zusammengesackt über die Klinge gebeugt und starb schnell.

Bruenor hörte hinter sich ein Brüllen und war froh, daß Guenhyvar sich ihrer Gegner entledigt hatte und ihm wieder den Rücken freihielte.

Dann hörte er einen weiteren Schrei, einen Ruf an den Gott der Barbaren, als Revjak und seine Krieger zu den Gefährten stießen. Jetzt war der Ring um Stumpet und Regis gesichert; jetzt war die Verteidigung handfest genug, daß Guenhyvar sich wie ein Todespfeil nach vorne in die Reihen der Taer stürzen konnte. Drizzt und Catti-brie hieben sich durch die erste Angriffsreihe und stürzten sich auf die zweite.

Innerhalb von wenigen Minuten waren die Taer entweder tot oder so schwer verletzt, daß sie nicht mehr kämpfen konnten, obgleich Crenshinibons unbarmherzige Befehle weiterhin unablässig in die Hirne der Bestien drangen.

Stumpet hatte sich genug erholt, um wieder auf die Beine zu kommen und stur ihren Marsch wieder aufzunehmen.

Drizzt, der sich auf ein Knie niedergelassen hatte, um Atem zu holen, rief Revjak, und der Barbar befaßt sofort zweien seiner stärksten Männer, die Zwergin in die Mitte zu nehmen und hochzuheben. Stumpet leistete keinen Widerstand, sondern blickte weiter starr in die Ferne, während ihre Füße nutzlos in der Luft strampelten.

Das Lächeln, das sich Drizzt und Revjak zuwärtsen, wurde durch eine vertraute Stimme unterbrochen.

»Verrat!« brüllte Berkthgar, als er und seine Krieger – mehr als doppelt so viele, wie Revjak mitgebracht hatte – die Gruppe umzingelten.

»Das wird ja immer besser und besser«, sagte Catti-brie trocken.

»Die Gesetze, Revjak!« tönte Berkthgar. »Du kennst sie und hast sie mißachtet!«

»Sollte ich Bruenor und seine Freunde sterben lassen?« fragte Revjak ungläubig und zeigte keine Spur von Furcht, obwohl die Gefährten das Gefühl hatten, daß es bald wieder zum Kampf kommen würde. »So einem Befehl würde ich niemals Folge leisten«, fuhr Revjak mit Bestimmtheit fort. Die Krieger, die er bei sich hatte und von denen viele ihre Wunden behandelten, die sie im Kampf mit den Taer erhalten hatten, stimmten ihm einhellig zu.

»Einige aus unserem Volk haben nicht die Freundschaft vergessen, die ihnen von Bruenor und Catti-brie entgegengebracht wurde, von Drizzt Do'Urden und all den anderen«, schloß der Mann.

»Einige von uns haben nicht den Krieg mit Bruenors Volk und den Leuten von Zehn-Städte vergessen«, erwiderte Berkthgar, und seine Krieger nickten zustimmend.

»Ich habe jetzt genug gehört«, flüsterte Catti-brie, und bevor Drizzt sie aufhalten konnte, schritt sie über die offene Fläche und stellte sich vor dem riesigen und imposanten Barbaren auf.

»Du hast dich selbst ja ordentlich herabgewürdigt«, sagte Catti-brie trotzig.

Rufe hinter dem Führer der Barbaren rieten ihm, die impertinente Frau doch einfach beiseite zu schleudern. Sein Verstand hielt Berkthgar davon jedoch ab. Denn Catti-brie war nicht nur eine gefährliche Gegnerin, wie er in einem privaten Zweikampf in Siedelstein erfahren hatte, sondern sie wurde auch noch von Drizzt und Bruenor gedeckt; und gegen keinen von beiden wollte der Barbar kämpfen. Wenn er auch nur die Hand gegen Catti-brie erheben sollte, würde nur eines den Waldläufer davon abhalten, sich auf ihn zu stürzen: Bruenor, der Drizzts Angriff zuvorkäme.

»Wenn man bedenkt, welche Hochachtung ich für dich hegte...«, fuhr Catti-brie fort, und Berkthgar war überrascht von der plötzlichen Veränderung ihres Tonfalls und der Richtung, die ihre Worte nahmen. »Du warst der rechtmäßige Nachfolger Wulfgars«, sagte sie mit ehrlicher Ernsthaftigkeit. »Durch deine Taten und durch deine Klugheit. Ohne deine Führung wäre der Stamm im fernen Siedelstein verloren gewesen.«

»Wo wir nicht hingehörten!« erwiderte Berkthgar schnell.

»Stimmt«, sagte Catti-brie und überraschte den Mann damit aufs neue, was seinem Zorn die Kraft nahm. »Du hast richtig gehandelt, ins Tal und zu deinem Gott zurückzukehren, aber nicht damit, die alten Feindschaften wieder aufleben zu lassen. Denke daran, wie mein Vater wirklich ist, Berkthgar, und auch, wie Drizzt ist.«

»Beides Mörder meiner Leute.«

»Nur weil deine Leute kamen, um zu töten.« Catti-brie gab keinen Zoll breit nach. »Hätten sie etwa ihr Heim und ihre Leute nicht verteidigen sollen? Nimmst du ihnen übel, daß sie besser gekämpft haben als die deinigen?«

Berkthgars Atem kam in kurzen, zornigen Stößen. Drizzt sah dies und trat schnell zu Catti-brie. Er hatte das leise Gespräch gehört, jedes Wort davon, und er wußte, wie er weitermachen mußte.

»Ich weiß, was du getan hast«, sagte der Drow. Berkthgar versteifte sich, denn er hielt die Worte für eine Anklage.

»Um die Kontrolle über den vereinten Stamm zu erhalten, mußtest du den in Mißkredit bringen, der vor dir gekommen war. Aber ich warne dich, um des ganzen Tales willen, verfange dich nicht in deinen eigenen Halbwahrheiten. Berkthgars Name wird in Mithril-Halle, in Silbrigmond, in Langsattel und Nesme mit Achtung ausgesprochen, und sogar in Zehn-Städte und den Zwergenminen. Deine Leistungen im Tal der Hüter werden nicht in Vergessenheit geraten, obgleich du selbst es vorzuziehen scheinst, die Allianz und das Gute zu vergessen, das Bruenors Volk getan hat. Sieh dir jetzt Revjak an – wir verdanken ihm unser Leben – und dann

entscheide, welcher Weg der beste für dich und dein Volk ist, Berkthgar.«

Berkthgar schwieg, und Catti-brie und Drizzt wußten, daß dies ein gutes Zeichen war. Der Barbar war nicht dumm, auch wenn sein Urteilsvermögen oft von seinen Gefühlen getrübt wurde. Er blickte zu Revjak und der entschlossenen Gruppe von Kriegern, die hinter dem älteren Mann standen. Sie waren ein wenig erschöpft und weit in der Unterzahl, aber sie zeigten keine Spur von Furcht. Der wichtigste Punkt für den Barbaren war, daß weder Catti-brie noch Drizzt seinen Anspruch auf die Führerschaft in Frage gestellt hatten. Sie waren offensichtlich bereit, mit ihm zusammenzuarbeiten, und Catti-brie hatte ihn sogar öffentlich zu seinem Vorteil mit Wulfgar verglichen!

»Und laß den Hammer bei Bruenor, wo er rechtmäßig hingehört«, wagte Catti-brie, noch weiter zu gehen, als könnte sie jeden Gedanken Berkthgars lesen. »Dein eigenes Schwert ist jetzt die Waffe deines Stammes; seine Legende wird nicht geringer sein als die von Aegisfang, wenn Berkthgar die richtige Wahl trifft.«

Diesen Köder konnte Berkthgar nicht ignorieren. Er entspannte sich sichtlich, und das taten auch die Männer, die jedem seiner Worte gehorchten. Drizzt erkannte, daß sie gerade eine wichtige Prüfung bestanden hatten.

»Es war klug von dir, Bruenor und seinen Gefährten zu folgen«, sagte Berkthgar laut zu Revjak, und das kam einer Entschuldigung näher, als man es von dem stolzen Barbaren jemals zuvor gehört hatte.

»Und du hattest unrecht, unsere Freundschaft zu Bruenor zu beenden«, erwiderte Revjak. Drizzt und Catti-brie fragten sich beunruhigt, ob Revjak jetzt etwas zu schnell zu weit gegangen war.

Aber Berkthgar war nicht beleidigt. Er antwortete nicht auf den Angriff. Der Barbar stimmte durch kein Zeichen zu, aber er verteidigte sich auch nicht.

»Komm jetzt mit uns zurück«, verlangte er von Revjak.

Der ältere Barbar blickte zu Drizzt, dann zu Bruenor, und er wußte, daß sie weiterhin seine Hilfe brauchten. Schließlich waren es zwei seiner Männer, die noch immer Stumpet in die Luft hielten.

Berkthgar sah erst Revjak an, folgte dann dessen Blick zu Bruenor und schaute schließlich an dem Zwerg vorbei zur Küste, die nicht weit entfernt lag. »Ihr geht auf die Treibeis-See hinaus?«

Ein frustrierter Bruenor warf Stumpet einen Blick zu. »So scheint es«, gab der Zwerg zu.

»Wir können euch nicht begleiten«, sagte Berkthgar tonlos. »Und dies ist nicht meine Entscheidung, sondern ein Gesetz unserer Vorfäder. Kein Stammesangehöriger darf auf das treibende Land hinausgehen.«

Revjak mußte dies bestätigen. Es war wirklich ein uraltes Gesetz, eines, das seine Gültigkeit bewahrt hatte, weil es nur wenig zu gewinnen und viel zu verlieren gab, wenn man sich auf die gefährlichen Eisschollen

hinausbegab, in das Land des weißen Bären und der großen Wale.

»Wir würden euch auch nicht darum bitten«, warf Drizzt schnell und zur Überraschung seiner Gefährten ein. Sie waren auf dem Weg, gegen einen Balor und all seine Diener zu kämpfen, und eine Armee starker Barbaren wäre dabei höchst willkommen! Aber Drizzt wußte, daß Berkthgar niemals gegen das uralte Gesetz verstoßen würde, und er wollte nicht, daß Revjak sich noch weiter von dem Anführer trennte, wollte nicht den Heilungsprozeß gefährden, der gerade erst begonnen hatte. Außerdem war keiner von Revjaks Kriegern im Kampf gegen die Taer getötet worden, doch das würde sich höchstwahrscheinlich ändern, wenn sie Drizzt bis zu Errtu folgen würden. Drizzt Do'Urden hatte bereits genug Blut an den Händen. Für den Drow war dies ein privater Kampf. Er hätte es vorgezogen, wenn nur er und Errtu daran beteiligt wären, doch er wußte, daß der Balor nicht alleine sein würde, und er konnte es seinen engsten Freunden nicht versagen, an seiner Seite zu bleiben, wie auch er an der ihren bleiben würde.

»Aber du gibst zu, daß dein Volk Bruenor zumindest so viel schuldet?« mußte Catti-brie fragen.

Wieder gab Berkthgar keine vernehmliche Antwort, aber sein Schweigen war Bestätigung genug.

Die Gefährten verbanden ihre Blessuren, so gut es ging, dankten den Barbaren und verabschiedeten sich von ihnen. Revjaks Männer setzten Stumpet ab, und sie nahm sofort wieder ihren Marsch auf. Die Gefährten eilten ihr nach.

Der Elchstamm wandte sich vereint nach Süden. Berkthgar und Revjak gingen Seite an Seite.

* * *

Einige Zeit später kam Kierstaad an den Ort, wo hundert Taerleichen in der nachmittäglichen Sonne lagen. Der schlaue junge Barbar brauchte nicht lange, um zu erkennen, was hier geschehen war. Offensichtlich hatten die Krieger seines Vaters zu Bruenors Gunsten in den Kampf eingegriffen, und Kierstaad fand so viele verschiedene Fußabdrücke, daß ihm klar wurde, daß eine weitere Gruppe – sicher von Berkthgar angeführt – ebenfalls hierher gekommen sein mußte.

Kierstaad blickte nach Süden und fragte sich, ob sein Vater als Gefangener zurück in das Lager gebracht wurde. Er hätte sich beinahe umgedreht und wäre hinterhergelaufen, aber die anderen Spuren – jene, die von zwei Zwergen, einem Drow, einer Frau, einem Halbling und einer jagenden Katze zurückgelassen worden waren – drängten ihn, sich nach Norden zu wenden.

Mit Aegisfang in der Hand suchte sich der junge Barbar seinen Weg zum

kalten Ufer hinab und dann aufs Eis hinauf. Er wußte, daß er ein uraltes Gesetz seines Volkes brach, aber er verwarf diesen Gedanken. Mit dem Verstand und dem Herzen folgte er Wulfgars Spuren.

Kein Moment der Überraschung

Der Glabrezu blieb unerschütterlich bei seiner Geschichte und machte selbst im Angesicht der immer heftiger werdenden Drohungen des nervösen und verzweifelten Errtu keinen Rückzieher.

»Drizzt Do'Urden und seine Freunde haben die Taer überwunden«, beharrte Bizmatec noch einmal, »und sie tot und verstümmelt auf der Ebene zurückgelassen.«

»Hast du das gesehen?« fragte Errtu zum fünften Mal und öffnete und schloß dabei immer wieder seine Faust.

»Ich habe es gesehen«, erwiderte Bizmatec, ohne zu zögern, zog sich dabei jedoch vorsichtig von dem Balor zurück. »Die Taer haben sie nicht aufgehalten und sogar nur geringfügig verlangsamten. Diese Feinde, die du dir ausgesucht hast, sind wirklich sehr mächtig.«

»Und die Zwergin?« fragte Errtu, dessen Ärger schnell neuem Eifer wichen.

»Sie führt sie noch immer«, antwortete Bizmatec mit einem verschlagenen Lächeln. Der Glabrezu freute sich, die Gier, die reine Bosheit zu sehen, die Errtus Augen wieder mit loderndem Feuer erfüllten.

Der Balor verschwand mit einem triumphierenden Herumwirbeln und einem mächtigen Schlag seiner ledrigen Flügel, der ihn zu dem offenen ersten Stockwerk des kristallenen Turmes hinauftrug. Errtu war ganz versessen darauf, Crenshinibon sein Versagen vor Augen zu führen.

»Errtu hat uns würdige Feinde beschert«, meinte Bizmatec, während er dem Balor hinterherschaute.

Die andere Tana'ri, die sich im untersten Stockwerk des Turmes aufhielt, ein sechssarmiges Geschöpf, dessen Unterkörper einer Schlange glich, verzog das Gesicht und wirkte nicht sehr beeindruckt. Es gab keine würdigen Feinde unter den Sterblichen der ersten materiellen Ebene.

Hoch über seinen Dienern betrat Errtu den kleinen Raum im obersten Stock des Turmes. Der Unhold ging als erstes zu dem schmalen Fenster und lugte in der Hoffnung hinaus, bereits einen ersten Blick auf die näherkommende Beute zu erhaschen. Errtu wollte Crenshinibon dramatisch Bericht erstatten, aber seine Gedanken verrieten ihn bereits an das intelligente telepathische Artefakt.

Dein Weg ist noch immer ein sehr gefährlicher, warnte ihn der Gesprungene Kristall.

Errtu wirbelte vom Fenster weg und stieß ein herzliches, krächzendes Lachen aus.

Du darfst nicht versagen, fuhr die telepathische Botschaft des Artefakts fort. Falls du und die Deinen besiegt werden, dann werde auch ich besiegt sein und in die Hände jener geraten, die meine Natur kennen und...

Errtus fortgesetztes Gelächter unterband jedes weitere telepathische

Eindringen in seinen Geist. »Ich habe Drizzt Do'Urden und seinesgleichen bereits früher getroffen«, sagte der große Balor mit einem raubtierhaften Fauchen. »Bevor ich ihn in den Tod entlasse, wird er wahres Leiden und wahren Schmerz kennenlernen! Er wird Zeuge des Todes seiner geliebten Freunde werden, all jener, die so töricht waren, ihn zu begleiten, und außerdem meines Gefangenen.« Der große Unhold wendete sich wütend wieder dem Fenster zu. »Was du dir für einen Feind gemacht hast, abtrünniger Drow! Komm jetzt zu mir, auf daß ich meine Rache bekomme und dir die Bestrafung gebe, die du verdienst!«

Mit diesen Worten trat Errtu gegen die kleine Kassette, die noch immer dort auf dem Boden lag, wo der Unhold sie nach dem spektakulären Aufeinanderprallen des Gesprungenen Kristalls und des antimagischen Saphirs hatte fallen lassen. Errtu wollte den Raum verlassen, hielt aber noch einmal inne.

Er würde bald Drizzt und all seinen Gefährten gegenübertreten, darunter auch der gefangenen Priesterin. Wenn Stumpet so dicht an den Edelstein des Unholds herankam, der sie gefangenhielt, konnte es sein, daß ihr Geist einen Weg fand, wieder in ihren Körper zurückzukehren.

Errtu zog den Ring vom Finger und zeigte ihn Crenshinibon. »Die Zwergenpriesterin«, erklärte der Unhold. »Dies hier enthält ihren Geist. Beherrsche sie und gib mir jede Hilfe, die du kannst!«

Errtu ließ den Ring zu Boden fallen und stürmte aus der Kammer, wieder hinab zu seinen Dienern, um sich auf die Ankunft von Drizzt Do'Urden vorzubereiten.

Crenshinibon spürte die Wut des Tanar'ris genau, und auch die pure Bosheit, die der mächtige Errtu verkörperte. Drizzt und seine Freunde waren an den Taer vorbeigekommen, wie es schien, doch was waren sie im Vergleich zu Errtu?

Und Errtu besaß, das wußte der Gesprungene Kristall, mächtige Verbündete, die im Hintergrund lauerten.

Crenshinibon war zufrieden und fühlte sich recht sicher. Und der Gedanke, Stumpet gegen die Gefährten zu benutzen, gefiel dem bösen Artefakt ausnehmend gut.

* * *

Stumpet setzte ihren Marsch über das tückische Eis fort, sprang über kleine Spalten und platschte manchmal mit den Füßen in eisiges Wasser, zog sie aber, ohne auf die gefrierende Feuchtigkeit zu achten, wieder heraus.

Drizzt kannte die Gefahr dieses Wassers. Er wollte Stumpet wieder zu Boden werfen, ihr die Stiefel ausziehen und ihre Füße in warme und trockene Decken wickeln. Der Drow ließ es jedoch sein. Wenn erfrorene

Zehn ihre schlimmsten Sorgen wären, erkannte er, könnten sie von Glück sagen. Im Augenblick war das beste, was er für Stumpet und für sie alle tun konnte, so schnell wie möglich zu Errtu zu gelangen und diese üble Angelegenheit zu Ende zu bringen.

Der Drow behielt beim Marschieren eine Hand in der Tasche, wo sie auf der Onyxfigur ruhte. Kurz nach dem Kampf mit den Taer hatte er Guenhyvar nach Hause geschickt, damit die Katze vor dem nächsten Kampf so viel Ruhe finden konnte wie möglich. Als er sich jetzt umschauten, fragte er sich, ob diese Entscheidung klug gewesen war, denn er wußte, daß er sich in dieser fremden Umgebung nur schlecht orientieren konnte.

Die Landschaft wirkte unwirklich, nichts als kantige weiße Hügel, von denen einige bis zu vierzig Fuß hoch waren, und lange Flächen flachen Eises, die von vielen zickzackartigen, dunklen Linien durchschnitten wurden.

Sie hatten das Ufer vor über zwei Stunden verlassen und befanden sich mitten auf der eisbedeckten See, als das Wetter wechselte. Dunkle, bedrohliche Wolken türmten sich auf, der Wind blies stärker und kälter. Sie stapften weiter, krochen die Flanke eines kegelförmigen Eisbergs hinauf und rutschten auf der anderen Seite wieder hinunter. Sie gelangten in ein Gebiet mit mehr dunklem Wasser und weniger Eis, als sie weit entfernt im Nordwesten zum ersten Mal ihr Ziel erblickten. Der kristallene Turm glitzerte über den Eisbergspitzen und leuchtete sogar in dem trübgrauen Tageslicht. Es konnte keinen Zweifel geben, denn der Turm war keine natürliche Erhebung, und obgleich er so wirkte, als bestünde er aus Eis, sah er doch inmitten der harten und starren Weiße der Eisberge unnatürlich und fehl am Platze aus.

Bruenor blickte prüfend zu dem Turm und auf ihren gegenwärtigen Kurs und schüttelte den Kopf. »Zu viel Wasser«, erklärte er und deutete nach Westen. »Wir sollten dort entlang gehen.«

Allem Anschein nach hatte der Zwerg recht. Sie bewegten sich grob in nördliche Richtung, doch im Westen schienen die Eisschollen dichter beieinander zu liegen.

Es lag allerdings nicht in ihrer Macht, den Kurs zu bestimmen, und Stumpet schritt, ohne zu zögern, weiter nach Norden aus, wo sie, wie es aussah, schon bald von einer weiten Spalte offenen Wassers gestoppt werden würde.

Der Anschein konnte in dieser unwirklichen und unvertrauten Landschaft trügerisch sein. Ein langer Finger aus Eis überbrückte die Wasserfläche und lenkte sie direkt auf den Kristallturm zu. Als sie die Spalte überquert hatten, gelangten sie in eine weitere Region sich aneinanderdrängender Eisberge, und vor ihnen, kaum noch eine Viertelmeile entfernt, ragte Cryshal-Tirith auf.

Drizzt rief Guenhyvar wieder herbei. Bruenor warf Stumpet um und setzte sich auf sie, während Catti-brie auf den nächstgelegenen Gipfel

kletterte, um ein besseres Gefühl für die Umgebung zu erhalten.

Der Turm befand sich auf einem großen Eisberg und erhob sich direkt hinter der dreißig Fuß hohen, kegelförmigen Spitze des natürlichen Hügels. Catti-brie nahm an, daß sie und ihre Gefährten den Eisberg von Südwesten her über eine schmale Eiszunge betreten würden, die nur ein Dutzend Fuß breit war. Ein anderer Eisberg direkt westlich des Turmes lag dicht genug, um von dort auf die Hauptfläche springen zu können, doch abgesehen davon war die Festung des Unholds nur von Wasser umgeben.

Catti-brie bemerkte noch etwas: einen Höhleneingang an der südlichen Flanke des kegelförmigen Hügels, der sich fast genau gegenüber dem Turm auf der anderen Seite des Eisbergs befand. Er lag mindestens eine Körperlänge oberhalb des breiteren, flachen Gebiets auf der Südseite des Eisbergs, jenes Gebietes, das sie überqueren müßten und das sich, wie es aussah, bald in ein Schlachtfeld verwandeln würde. Mit einem resignierten Seufzer glitt Catti-brie wieder hinab und berichtete ihren Freunden von ihren Beobachtungen.

»Errtus Diener werden über uns kommen, sobald wir diese letzte Eiszunge überquert haben«, meinte Drizzt, und Catti-brie nickte bestätigend. »Wir werden jeden Fuß bis zum Höhleneingang gegen sie kämpfen müssen, und drinnen wird es noch schlimmer werden.«

»Dann laß uns endlich damit anfangen«, grummelte Bruenor. »Meine verdammten Füße werden kalt!«

Catti-brie blickte Drizzt an, als erwartete sie, daß er einen anderen Plan vorschlug. Es schien jedoch kaum Alternativen zu geben. Selbst falls Catti-brie, Drizzt und Guenhwivar den Sprung schaffen würden, stand dies für Bruenor in seiner schweren Rüstung und für Regis außer Frage. Und falls sie diesen Weg einschlugen, würde Stumpet – die nur gehen konnte – alleine sein.

»Ich werde in einem Kampf nicht viel nützen«, sagte Regis ruhig.

»Das hat dich doch nie abgehalten!« knurrte Bruenor, der ihn mißverstand. »Wenn du vorhast, hocken zu bleiben...«

Drizzt unterbrach den Zwerg, indem er eine Hand hob, da er annahm, daß der bemerkenswert schlaue Halbling etwas Wichtiges und Nützliches im Sinn hatte.

»Wenn Guenhwivar mich über diesen Spalt bringen würde, könnte ich vielleicht heimlich zu dem Turm gelangen«, erklärte der Halbling.

Die Gesichter der Gefährten hellten sich auf, als sie an die Möglichkeiten dachten, die dies in sich barg.

»Ich war schon früher in Cryshal-Tirith«, fuhr Regis fort. »Ich weiß, wie man durch den Turm gelangt und wie man den Gesprungenen Kristall besiegen kann, wenn mir dies gelingt.« Er blickte Drizzt fragend an. Regis war tatsächlich bei Drizzt gewesen, als der Drow auf der Ebene nördlich von Bryn Shander den Turm von Akar Kessel besiegt hatte.

»Es ist eine verzweifelte Möglichkeit«, meinte Drizzt.

»Ja«, stimmte ihm Bruenor trocken zu. »Nicht so, als liefe man mitten in eine Horde von Tanar'i hinein.«

Das brachte ein leises Lachen – wenn auch ein recht angestrengtes – auf die Lippen des Drow.

»Laß Stumpet los«, wies Drizzt Bruenor an. »Sie wird uns zu dem führen, was Errtu für uns geplant hat. Und du«, fügte er hinzu und blickte den Halbling an. »Möge Gwaeron Windstrom, der Diener Mielikkis und Beschützer der Waldläufer, auf deinem Weg mit dir sein. Guenhwivar wird dich hinüberbringen. Denke daran, mein Freund, wenn du versagst und Crenshinibon nicht besiegt wird, wird Errtu um so stärker sein!«

Regis nickte grimmig, griff fest in das Fell an Guenhwivars Nacken und trennte sich von der Gruppe. Er wußte, daß seine einzige Chance darin bestand, schnell und heimlich auf den Eisberg zu gelangen. Er und die Katze waren bald außer Sicht, als sie sich durch das zerklüftete Gebiet bewegten. Guenhwivar tat den Großteil der Arbeit; ihre Klauen gruben sich tief in das Eis, und sie packte jeden Halt, den sie finden konnte. Regis hielt sich lediglich an ihr fest und versuchte, seine Beine schnell genug zu bewegen, daß er keine allzu große Last für die Katze war.

Als sie die rutschige Rückseite eines steilen Kegels hinabkamen, wären sie beinahe verunglückt. Guenhwivar krallte sich fest, aber Regis kam ins Stolpern und rutschte aus. Sein Schwung kostete die Katze ihren dürftigen Halt, als er an ihr vorbeischlitterte. Beide purzelten auf das dunkle Wasser zu. Regis unterdrückte einen Aufschrei, preßte aber die Augen zusammen und erwartete, in sein eisiges Verderben zu stürzen.

Guenhwivar konnte sich erst wenige Zoll vor der tödlich kalten See erneut festkrallen.

Zitternd und zerschlagen krabbelte das Paar wieder hoch und setzte seinen Weg fort. Regis riß sich mächtig zusammen und unterdrückte seine Ängste, indem er sich immer wieder die Wichtigkeit seiner Mission vor Augen hielt.

Die Gefährten wußten, wie verwundbar sie waren, als sie die letzte Fläche offenen Eises überquerten, um zu dem großen Eisberg zu gelangen, auf dem sich Cryshal-Tirith erhob. Sie spürten, daß sie beobachtet wurden, fühlten, daß irgend etwas Schreckliches geschehen würde.

Drizzt versuchte Stumpet anzutreiben. Bruenor und Catti-brie eilten voraus.

Errtus Helferlinge erwarteten sie im Höhleneingang verborgen und hinter den Eisbrocken kauernd. Der Unhold beobachtete die Gruppe in der Tat, ebenso wie Crenshinibon.

Das Artefakt hielt den Balor für einen Narren, daß er so viel für etwas riskierte, was nur so wenig wirklichen Nutzen bringen konnte. Es benutzte den Juwelenring, um mit Stumpet Verbindung aufzunehmen und um durch die Augen der verzauberten Zwerge zu blicken und genau zu erfahren, wo

sich die Feinde befanden.

Plötzlich loderte die Spitze von Cryshal-Tirith in einem feurigen Rot auf und erhellt das Grau des aufziehenden Sturms zu einem rosafarbenen Schleier.

Catti-brie schrie Drizzt etwas zu; Bruenor packte die Frau und stieß sie zu Boden.

Drizzt rempelte Stumpet, prallte jedoch nur von ihr ab. Er schlitterte an ihr vorbei – er mußte sich bewegen –, dann versuchte er rutschend zum Stehen zu kommen, verzweifelt bemüht, langsamer zu werden, als ein loderner Feuerstrahl aus der Spitze des Turmes schoß und vor dem Drow durch die Eiszunge schnitt.

Dichter Dampf hüllte das Gebiet und den benommenen Waldläufer ein. Drizzt glitt immer noch weiter, und so brüllte er auf und stürmte, mit aller Kraft nach vorne springend, vorwärts.

Reines Glück rettete ihn. Der Feuerstrahl aus dem Turm setzte abrupt aus und begann erneut, diesmal über der stehenden Zwergenpriesterin, und schnitt hinter ihr einen weiteren Riß ins Eis. Die Macht des Strahls ließ Eisbrocken wegspritzen und machte den Dampf noch dichter. Die jetzt abgetrennte Eisscholle, zweihundert Fuß treibenden Eises, schwamm nach Südosten und drehte sich dabei langsam um sich selbst.

Stumpet hatte keine Möglichkeit, irgendwo hinzugehen, also blieb sie einfach mit starrer Miene absolut reglos stehen.

Auf dem eigentlichen Eisberg waren die drei Freunde wieder auf den Beinen und liefen weiter.

»Links!« rief Catti-brie, als eine Kreatur über die linke Flanke des Kegels geklettert kam. Die Frau erstickte fast an ihrem Wort, als sie das schreckliche Wesen richtig erblickte. Es war eines der geringeren Wesen des Abgrundes, ein Mane, der tote Geist eines Übeltäters. Fahle weiße Haut, die aufgedunsen war und aus der Flüssigkeiten sickerten, hing in losen Lappen am Körper des Wesens, und vierbeinige Parasiten klammerten sich an sein Fell. Es war nur drei Fuß hoch, Regis' Größe, aber es besaß lange und offenkundig scharfe Klauen und bösartige Zähne.

Catti-brie blies das Ungeheuer mit einem einzelnen, silbrig durch die Luft zischenden Pfeil davon, aber eine ganze Gruppe seiner Freunde, die sich überhaupt nicht um ihre Sicherheit kümmerten, kletterten direkt dahinter über den Eisgrat.

»Links!« schrie die Frau erneut, doch Drizzt und Bruenor konnten es sich nicht leisten, auf ihren Ruf zu achten.

Denn viele weitere Manen waren kaum dreißig Fuß entfernt aus der Höhlenöffnung geschwärmt, und zwei fliegende Unholde, die wie eine grausige Kreuzung aus Mensch und Riesenfliege aussahen, schwirrten über der Horde.

Bruenor erwischte den ersten Feind mit einem wilden Axthieb. Der heftige Schlag zeigte Wirkung, doch der vernichtete Unhold fiel nicht einfach tot zu

Boden, sondern explodierte statt dessen in einem Puffen aus giftigen Säuredämpfen, die dem Zwerge Haut und Lunte verätzten.

»Verdammte Schleimorks«, grollte der rotbärtige Zwerg und tötete, ohne sich davon abschrecken zu lassen, einen zweiten und dann einen dritten Unhold in schneller Folge, so daß die Luft um ihn herum mit den Dämpfen erfüllt war.

Drizzt hieb nach den Manen und bewegte sich dabei so schnell, daß ihn die Rauchwolken nicht einmal berührten. Er hatte bereits eine ganze Angriffsreihe von ihnen niedergestreckt, mußte sich dann aber flach zu Boden fallen lassen, um dem Tiefflug eines der fliegenden Tanar'ri zu entgehen, die Chasme hießen.

Als der Drow wieder auf den Beinen war, hatte eine Bande der Manen ihn eingekreist und griff begierig mit ihren langen Klauen nach ihm.

Catti-brie wurde bei dem bloßen Anblick der fliegenden Unholde erneut beinahe übel. Sie hatte bereits ein halbes Dutzend Manen vernichtet, aber jetzt mußte sie ihre Aufmerksamkeit auf die grausigen Käfer richten.

Sie wirbelte herum, feuerte fast schon aus Nahkampfweite auf eines der Wesen und seufzte vor ehrlicher Erleichterung, als der Pfeil den Unhold zu Boden schleuderte.

Sein Gefährte war jedoch fort, war einfach verschwunden.

Er stand lautlos hinter Catti-brie.

* * *

Regis und Guenhwivar sahen den Tumult, beobachteten das lodernde Feuer und hörten das darauf folgende Kampfgetümmel. Sie beschleunigten ihr Tempo, so weit es ging, aber der Untergrund half ihnen nicht im mindesten dabei.

Erneut hielt sich der Halbling nur fest und ließ sich von Guenhwivar im vollen Lauf nachschleifen. Regis prallte auf und schlug gegen Kanten, doch er beschwerte sich nicht. Wie sehr er auch leiden mochte, er war sicher, daß es seinen Freunden noch schlimmer erging.

* * *

»Hinter dir!« schrie Bruenor, der aus einer Horde Manen herausstürmte. Eine der widerlichen Kreaturen hatte sich an dem Zwerg festgeklammert und ihre Klauen tief in seinen Nacken versenkt, aber Bruenor bemerkte es kaum.

Er dachte nur an Catti-brie, und sie befand sich in höchster Not. Der Zwerg konnte nicht zu dem Unhold hinter ihr gelangen, aber jener, den sie mit dem Pfeil getroffen hatte, hatte sich noch einmal aufgerafft und befand

sich nun zwischen Bruenor und seiner geliebten Tochter.

Das war kein guter Platz für ihn.

Catti-brie wirbelte auf den Hacken herum, als der Chasme zuschlug. Sie nahm den Schlag gegen ihre Schulter hin, rollte ab und schlug zwei komplette Purzelbäume über das Eis, bevor sie ihre Füße wieder unter sich bekam.

Bruenors heranwirbelnde Axt traf den anderen Chasme mit voller Wucht in den Rücken und schmetterte ihn ein zweites Mal zu Boden. Noch immer versuchte das störrische Wesen, wieder auf die Beine zu kommen, doch der herbeirennende Zwerg begrub es unter sich, als er nach seiner Waffe griff. Er riß die Axt aus der Wunde und schlug immer wieder zu. Er trieb den Chasme förmlich in das Eis und besudelte die weiße Oberfläche mit grünem und gelbem Blut.

Noch immer hing der andere Unhold kratzend und beißend auf dem Rücken des rasenden Zwerges. Er begann allmählich, echten Schaden anzurichten, doch das endete abrupt durch den Hieb eines Drow-Krummsäbels.

Der verbliebene Chasme war wieder in der Luft, und Catti-brie hatte ihren Bogen auf ihn gerichtet. Sie erzielte einen Volltreffer, und das Ungeheuer hatte genug. Es flog an ihr vorbei und über den Eisgrat auf die Rückseite des Gletschers zu.

Als sie sich umdrehte, um seiner Flucht zu folgen, mußte Catti-brie ihren Bogen zu einem anderen Ziel senken, auf einen von gut zwanzig Manen, die mittlerweile über den Grat gekommen waren.

Der Chasme unter Bruenor schien auszulaufen – es gab wirklich keine andere Möglichkeit zu beschreiben, wie der Körper des Ungeheuers flacher wurde, als wäre er ein Wasserschlauch, dessen Inhalt sich entleerte.

Drizzt zog den Zwerg hoch und drehte ihn grob um. Die unmittelbare Bedrohung für Catti-brie war beseitigt, aber sie hatten an Boden verloren, und die triefenden Manen hatten sich neu gruppiert.

Das bekümmerte die beiden erfahrenen Freunde nicht sonderlich. Ein schneller Blick sagte ihnen, daß Catti-brie die Situation an der Flanke unter Kontrolle hatte, und so stürmten sie Seite an Seite vor und stürzten sich auf die dichtesten Reihen der Tanar'ri.

Drizzt mit seinen tödlichen, blitzenden Krummsäbeln und seinen flinken Füßen richtete das größte Unheil unter den Gegnern an. Er schnitt sich durch nach ihm greifende Arme, wich anderen Manen fast beiläufig aus und hatte innerhalb weniger Sekunden sechs von ihnen erledigt. Der Drow bemerkte kaum, daß sein Gegner sich einen Augenblick später verändert hatte, bis sein wilder Hieb nicht auf eine, sondern gleich auf drei widerhallende Paraden stieß.

Die geringeren Unholde machten respektvoll der sechsarmigen Monstrosität Platz, die sich jetzt Drizzt Do'Urden entgegenstellte.

Catti-brie erkannte die mißliche Lage des Drow. Sie eilte nach rechts, auf

die Uferlinie zu, um in Schußposition zu gelangen, ohne auf die reglose Stumpet auf der treibenden Scholle zu achten, die jetzt bereits vierzig Fuß von dem Eisberg entfernt war. Aus ihrer verwundeten Schulter floß noch immer reichlich Blut – der Schlag eines Chasme war wirklich bösartig –, aber sie konnte nicht anhalten, um sie zu verbinden.

Sie kam schlitternd zum Stehen und fiel auf ein Knie. Der Winkel war schwierig, insbesondere, da sich der Drow zwischen ihr und der sechsarmigen Tanar'ri befand. Aber Catti-brie wußte, daß Drizzt darauf angewiesen war, daß sie einen Schuß versuchte. Sie hob den Bogen, fand ihren Halt an der Sehne hinter den Federn des Pfeils.

»Kann der Drow nicht seine eigenen Kämpfe austragen?« erscholl hinter ihr eine tiefe, kehlige Stimme. »Darüber müssen wir uns unterhalten.« Es war der Glabrezu, Bizmatec.

Catti-brie warf sich nach vorne, senkte die Schulter und streckte ihren Arm, so weit es ging, aus, um den Bogen zu schützen und, mehr noch, um den gespannten Pfeil in Position zu behalten. Die gewandte Kämpferin schoß, bevor sie noch auf dem Boden aufprallte, und verzog das Gesicht, als sich ein neuer Blutstrahl aus ihrer Schulter ergoß. Der Ausdruck ihres neuen Gegners wandte sich von Erstaunen zu Schmerz, als der silbern sprühende Pfeil an der Innenseite des gewaltigen Schenkels des Glabrezu entlangschrammte.

Catti-brie zuckte zusammen, denn der Pfeil flog über das Ufer hinaus, glitt über das Wasser und schlug nur wenige Fuß entfernt von der reglosen Stumpet in die treibende Eisscholle ein. Dann erkannte sie, daß sie keine Zeit darauf hätte verschwenden dürfen, dem Pfeil nachzublicken, denn der zwölf Fuß große Glabrezu, der nur aus Muskeln und schrecklichen Kneifscheren bestand, brüllte vor Wut auf und überwand die Entfernung zu Catti-brie in einem einzigen langen Satz.

Eine monströse Klaue, die Catti-brie mit Leichtigkeit in zwei Teile schneiden konnte, legte sich um ihre schlanke, verwundbare Taille.

Mit einer fließenden Bewegung stieß Catti-brie ihre Hand zwischen Bogen und Sehne hindurch und zog Khazid'hea aus der Scheide. Sie schrie auf, versuchte vergeblich, sich loszureißen, und hieb mit einem schwachen Rückhandschlag zu. Sie hoffte, die Klinge zwischen den Scheren des Unholds verkeilen und damit seinen Angriff ablenken zu können.

Khazid'hea jedoch traf die Innenseite der Schere und schnitt einfach durch sie hindurch.

Ich hatte schon befürchtet, du hättest mich vergessen! teilte das intelligente Schwert Catti-brie mit.

»Niemals«, erwiderte die Frau grimmig.

Bizmatec heulte erneut auf und schlug zu, so daß die verbliebene Seite der Schere Catti-brie flach auf den Boden warf. Der Glabrezu hob einen riesigen Fuß, um die Frau zu zerquetschen.

Khazid'hea, der schnell und zielsicher herumfuhr, sorgte dafür, daß der

Unhold noch einmal über die Klugheit dieses Manövers nachdachte, und entfernte im gleichen Zug einen von Bizmatecs Zehen von seinem riesigen Fuß.

Wieder heulte der Glabre zu wutentbrannt auf. Er wich hüpfend zurück, und Catti-brie stand wieder auf und machte sich für seinen nächsten Angriff bereit.

Die folgende Attacke war nicht das, was die Frau erwartet hatte. Bizmatec liebte es, mit Sterblichen zu spielen – insbesondere mit Menschen –, sie zu quälen und sie am Ende langsam, Glied um Glied, auseinanderzureißen. Diese Frau hier war jedoch ein zu gefährlicher Feind für eine solche Taktik, und so griff der verwundete Tanar'ri auf seine magischen Fähigkeiten zurück.

Catti-brie spürte, wie sie den Halt verlor, und als sie versuchte, ihr Gleichgewicht wiederzuerlangen, erkannte sie, daß sie nicht mehr auf dem Eis stand, sondern in der Luft schwebte.

»Nein, du betrügerischer, hundegesichtiger Rauchschlucker!« protestierte sie vergeblich.

Bizmatec wedelte mit seiner riesigen Hand, und Catti-brie, die jetzt bereits zehn Fuß hoch in der Luft war, trieb fort, auf das offene Wasser hinaus. Die Frau knurrte trotzig. Da sie erkannte, was der Unhold im Sinn hatte, ergriff sie Khazid'hea wie einen Speer und schleuderte ihn zur Seite, zu der Eisscholle, auf der sich Stumpet befand. Das Schwert traf dicht neben der Zwergin aufs Eis und versank bis zum Heft darin.

Catti-brie schaute nicht hin, sondern kämpfte darum, wieder ins Gleichgewicht zu kommen und ihren Bogen zu spannen. Es gelang ihr, aber Bizmatec lachte sie nur aus und ließ seine magische Energie versiegen.

Catti-brie fiel in das eisige Wasser. Der Atem stockte ihr, und sie spürte, wie ihre Zehen schnell taub wurden.

»Stumpet!« schrie Catti-brie der Zwergin zu, und auch Khazid'hea rief die Priesterin, sandte ihr eine mentale Bitte, die Waffe aus dem Eis zu ziehen. Stumpet stand teilnahmslos da, sich der bedrohlichen Szene um sie herum nicht im mindesten bewußt.

Bruenor wußte, was mit Catti-brie geschehen war. Der Zwerg hatte gesehen, wie sie in die Luft hinaufgeschwebt war, hatte das Platschen des Wassers und ihre Rufe nach Stumpet gehört. Jeder väterliche Instinkt in Bruenor drängte ihn, zu seiner geliebten Tochter ins Wasser zu springen, und doch wußte er, daß dies töricht wäre. Es würde nicht nur seinen Tod bedeuten (denn seine persönliche Sicherheit kümmerte ihn wenig, wenn es um Catti-brie ging), es würde zugleich auch das Verderben seiner Tochter besiegen. Bruenor blieb nur, den Kampf schnell zu gewinnen, und so stürzte sich der Zwerg mit voller Kraft auf die Manen, zerteilte die Feinde mit seinen mächtigen Hieben fast in zwei Teile und brüllte dabei die ganze Zeit vor Wut. Sein Kampfgeist war erstaunlich, und seine gesamte

Umgebung war bald mit Wolken gelblichen Gases angefüllt.

Bruenors Glück wendete sich, als plötzlich ein Feuer vor ihm aufflackerte. Der Zwerg wurde zurückgeschleudert und keuchte atemlos. Er war einen Augenblick lang benommen, und sein Gesicht war von den Flammen gerötet. Er schüttelte heftig den Kopf und kam gerade wieder richtig zu sich, als Bizmatec sich in den Kampf mischte. Der riesige Unhold schlug Bruenor mit dem Rest seiner rechten Klaue auf den Kopf, während seine linke Greifzange auf die Kehle des Zwergs zufuhr, um ihn schnell zu töten.

Drizzt war nicht entgangen, was mit Catti-brie und Bruenor geschehen war. Der Drow ließ nicht zu, daß ihn Schuldgefühle übermannten. Vor langer Zeit hatte er gelernt, daß er nicht für alles Leid auf der Welt verantwortlich war und daß seine Freunde sich ihren Weg selber wählten. Was er jetzt empfand, war schlicht und einfach Wut, und die spornte seinen Kampfeswillen zu neuen Höhen an.

Doch wie konnte jemand sechs Angriffe parieren?

Blaues Licht fuhr nach links, links, links, dann wieder nach rechts, und jeder Hieb wehrte eine heransausende Klinge ab. Drizzts anderer Krummsäbel, der vor Hunger förmlich pulsierte, fuhr in einem senkrechten Bogen heran, so daß seine Spitze zum Boden zeigte, und wehrte gleich zwei Schwerter der Marilith auf einmal ab. Blaues Licht flog wieder zur anderen Seite, drehte sich nach oben, um abzublocken, und fuhr dann nach unten, um ein weiteres Schwert abzufangen. Dann sprang der Drow aus reinem Instinkt, so hoch er konnte, in die Luft, als die Marilith halb herumwirbelte und versuchte, ihn mit einem peitschenden Schlag ihres grünen, schuppigen Schwanzes umzureißen.

Der Drow, der sich so einen Vorteil erarbeitet hatte, griff abermals an, wobei seine Krummsäbel in einem wilden Wirbel herumsausten. Doch obgleich er in den Abwehrkreis der sechs Schwerter des Ungeheuers eingedrungen war, wurde sein Angriff dadurch vereitelt, daß die Marilith einfach verschwand – pop! – und direkt hinter ihm wieder auftauchte.

Drizzt wußte genug über Unholde, um richtig auf dieses Manöver zu reagieren. Sobald sein Ziel verschwand, hechtete er nach vorne, rollte ab und machte einen Satz zur Seite, als er wieder auf die Beine kam. Sein hungriger Krummsäbel schoß zur Seite, als er sich aufrichtete, und streckte eines der Ungeheuer nieder, das sich zu dicht herangewagt hatte, aber Drizzt achtete kaum darauf, während er sich bereits auf dem Eis drehte, um sich wieder der Marilith zu stellen.

Erneut erklang das Klinnen von Parade und Konter, fast wie ein einziger, langgezogener Laut, als die acht Klingen einen blitzenden Tanz des Todes webten.

Es schien fast ein Wunder zu sein, eine völlige Unmöglichkeit, aber Drizzt landete den ersten Treffer. Blaues Licht erwischte die Marilith an einer ihrer vielen Schultern und ließ den dazugehörigen Arm nutzlos herabbaumeln.

Und dann zuckten fünf Schwerter in einem wilden Angriff nach dem

Gesicht des Drow, und er mußte sich zurückziehen.

* * *

Regis und Guenhwivar gelangten schließlich zu der schmalsten Stelle zwischen den Eisbergen, und für den verängstigten Halbling sah es nach einem verzweifelt weiten Sprung aus. Ein noch schlimmeres Problem tat sich zugleich auf, denn das Gebiet auf der anderen Seite bis zum Turm war nicht leer, sondern füllte sich schnell mit angriffslustigen Manen.

Regis wäre jetzt am liebsten umgekehrt und hätte es vorgezogen, seine Freunde zu finden oder, falls sie bereits tot waren, Fersengeld zu geben und den ganzen Weg bis zur Tundra, ja bis zu den Zwergenminen zu rennen. Vor den Augen des Halblings flackerten Bilder auf, wie er mit einer Armee von Zwergen (*hinter* einer Armee von Zwergen) zurückkam, doch das erwies sich bald als Wunschdenken.

Regis klammerte sich an Guenhwivar fest, und er erkannte schnell, daß der entschlossene Panther nicht vorhatte, auch nur langsamer zu werden. Der Halbling packte fester zu. Er keuchte vor Angst, als der Panther sprang, über das schwarze Wasser flog, die Kluft überwand, hart auf dem Eis aufschlug und die nächstgelegene Gruppe von Manen zersprengte. Guenhwivar hätte kurzen Prozeß mit diesen grausigen Kreaturen machen können, aber der Panther wußte, was seine Aufgabe war, und widmete sich ihr aus vollem Herzen. Während Regis sich verzweifelt festklammerte und vor Grauen aufheulte, rannte Guenhwivar weiter, schlug Haken nach links und rechts, wich den Manen aus und ließ sie weit hinter sich zurück. Wenige Sekunden später war das Paar über einen Eisrat hinweg und erreichte ein leeres kleines Tal direkt zu Füßen von Cryshal-Tirith. Die Manen, die offensichtlich zu dumm waren, um einer Beute zu folgen, die aus ihrem Blickfeld verschwunden war, kamen ihnen nicht nach.

»Ich muß verrückt sein«, flüsterte Regis und blickte erneut auf den Kristallturm, der sein Gefängnis gewesen war, als Akar Kessel ins Eiswindtal eingefallen war. Akar Kessel, auch wenn er ein Zauberer gewesen war, war nur ein Mensch gewesen. Diesmal kontrollierte ein Unhold, ein großer und mächtiger Balor, den Gesprungenen Kristall.

Regis konnte keine Tür in dem vierseitigen Turm ausmachen, und das hatte er auch nicht erwartet. Es war eine zusätzliche Verteidigungsmaßnahme des Turmes, daß Cryshal-Tiriths Eingang für keine Kreatur sichtbar war, die von der Ebene stammte, auf der er sich erhob, mit Ausnahme des Trägers des Gesprungenen Kristalls. Regis würde keine Tür finden können, doch Guenhwivar, ein Wesen der Astralebene, konnte dies mit Sicherheit.

Regis zögerte, und es gelang ihm, Guenhwivar einen Augenblick lang zurückzuhalten. »Da sind Wachen«, erklärte der Halbling. Er erinnerte sich

an die riesigen und starken Trolle, die sich in dem letzten Cryshal-Tirith befunden hatten, und er stellte sich vor, welche Ungeheuer Errtu wohl aufgestellt haben mochte.

Noch während er sprach, hörten die beiden ein Summen und blickten nach oben. Regis wäre beinahe in Ohnmacht gefallen, als ein Chasme über den Eisgrat geflogen kam und sich auf sie stürzte.

* * *

Bruenor, den es nicht kümmerte, auf den Kopf geschlagen zu werden, hob seine Axt, um die zuschnappende Greifzange abzufangen. Der Zwerg stürzte nach vorne, oder zumindest versuchte er es. Als dieser Angriff nicht zum Ziel führte, kehrte er seine Richtung klugerweise um zu einem schnellen taktischen Rückzug.

»Größeres Biest, größeres Ziel«, fauchte Bruenor und schob sich den einhörnigen Helm auf dem Kopf zurecht. Er riß die Axt zur Seite und trieb damit eine Gruppe Manen zurück, dann brüllte er auf und stürmte ohne das geringste Zeichen von Furcht direkt auf Bizmatec zu.

Der vierarmige Glabrezu stellte sich dem Angriff mit einer zuschlagenden Halbklaue und einem Paar boxender Fäuste. Bruenor landete einen Treffer, wurde dafür aber selbst gleich zweimal getroffen. Benommen konnte der Zwerg nur zuschauen, wie die heile Schere des Unholds erneut auf ihn zufuhr.

Ein silbersprühender Pfeil schoß an dem Zwerg vorbei, traf den Unhold an der Brust und trieb Bizmatec einen stolpernden Schritt zurück.

Da war Catti-brie. Sie war noch immer im Wasser, trat wild unter sich und warf sich, so weit sie konnte, aus dem Wasser, um Taulmaril, den sie quer vor sich hielt, lange genug über die Oberfläche zu bekommen, um einen Schuß abgeben zu können. Alleine schon den Bogen abfeuern zu können war erstaunlich, doch daß sie auch noch ihr Ziel getroffen hatte...

Bruenor konnte nicht begreifen, wieso sie so hoch aus dem Wasser kam, bis der Zwerg erkannte, daß sie ihren Fuß auf einem untergetauchten Stück Eis hatte. Wieder ließ sie einen tödlichen Pfeil fliegen.

Bizmatec heulte auf und stolperte einen weiteren Schritt zurück.

Auch Catti-brie schrie auf, vor Freude, aber es lag keine Kraft in dem Schrei. Sie war froh, sich ein wenig an dem Unhold rächen zu können, und sie war froh, daß sie ihrem Vater helfen konnte, aber sie konnte nicht verleugnen, daß ihre Beine bereits taub waren, daß ihre Schulter noch immer blutete und daß ihre Zeit in diesem Kampf sich dem Ende näherte. Überall um sie herum wartete das schwarze und kalte Wasser ungeduldig wie ein lauerndes Tier, das nur darauf wartete, die todgeweihte Frau zu verschlingen.

Ihr dritter Schuß verfehlte sein Ziel, bewirkte jedoch, daß Bizmatec sich

ducken mußte. Er beugte sich tief hinab, dann riß er entsetzt die Augen auf, als er erkannte, daß er seine Stirn gerade in die Bahn von Bruenors heransausender Axt gebracht hatte.

Der Schlag ließ Bizmatec auf die Knie fallen. Der Unhold spürte das wilde Zerren, als Bruenor seine Axt freiriß. Dann folgte ein zweiter Schlag und ein silberner Streifen neben ihm, der die Manen davonblies, die versucht hatten, dem Glabre zu Hilfe zu kommen. Wo war Errtu jetzt? Ein dritter Treffer erschütterte ihn, und die Welt verschwamm, wurde dunkel, als Bizmatecs Geist den Korridor entlangtaumelte, der ihn für hundert Jahre der Verbannung zurück in den Abgrund bringen würde.

Bruenor kam mit neuentfachtem Eifer aus dem schwarzen Rauch heraus, der von dem Glabre zu übriggeblieben war. Er hackte unermüdlich auf die schnell dahinschwindenden Reihen der Manen ein und kämpfte sich zu Drizzt durch. Er konnte den Drow noch nicht sehen, hörte aber das Klinnen von Stahl, das unglaublich schnelle Aufeinanderschlagen von Klingen, die gegeneinanderschlugen.

Es gelang ihm, einen Blick von Catti-brie zu erhaschen, und sein Herz machte einen Sprung, denn irgendwie war es seiner Tochter gelungen, zu der Eisscholle zu paddeln, auf der sich Strumpet befand.

»Komm schon, Zwergin!« murmelte Bruenor drängend. »Finde deinen Gott und rette mein Mädchen!«

Strumpet rührte sich nicht, während Catti-brie sich weiterhin abmühte. Sie war zu beschäftigt, ebenso wie ihr Vater, um eine neue, große Gestalt zu bemerken, die sich auf die Schlacht zubewegte und schnell und elegant über das Eis kam.

* * *

Kurz hinter der Höhlenöffnung lauernd, betrachtete Errtu dies alles mit purem Vergnügen. Der Unhold war nicht enttäuscht, als Bizmatec zu nichts zerschmetterte wurde, scherte sich kaum um den Chasme und überhaupt nicht um die Manen. Selbst die Marilith, die in einen so verzweifelten Kampf mit Drizzt verstrickt war, kümmerte den Balor nur insofern, als er befürchtete, sie könnte den Drow töten. Generäle und Soldaten waren ersetzbar, leicht ersetzbar. Es gab keinen Mangel an willigen Unholden, die begierig im Abgrund warteten.

Sollten die Gefährten doch hier draußen auf dem offenen Eisberg gewinnen, entschied Errtu. Die Frau war bereits aus dem Kampf ausgeschieden, und der Zwerg war völlig zerschlagen. Und Drizzt Do'Urden, so gut er auch kämpfte, ermüdete sicher ebenfalls bereits. Wenn Drizzt die Höhle betreten würde, würde er wahrscheinlich allein sein, und kein einzelner Sterblicher, nicht einmal ein Drowelf, konnte es mit dem mächtigen Balor aufnehmen.

Der Unhold grinste boshaft und beobachtete den tobenden Kampf. Falls die Marolith zu sehr in Vorteil gelangen sollte, würde Errtu eingreifen müssen.

Auch Crenshinibon beobachtete die Schlacht mit großem Interesse. Der Gesprungene Kristall, der sich auf den Hauptkampf konzentrierte, war sich nicht der Feinde bewußt, die direkt vor Cryshal-Tiriths Tür angelangt waren. Anders als Errtu wollte das Artefakt den Kampf beendet sehen, wollte einfach, daß Drizzt und seine Freunde vernichtet wurden, bevor sie auch nur in die Nähe der Höhle kamen. Crenshinibon hätte gern einen weiteren Feuerstrahl ausgesandt – der Drow war jetzt ein einfacheres Ziel, da er in einen Zweikampf verstrickt war –, aber der erste derartige Angriff hatte den Kristall bedeutend geschwächt. Das Zusammentreffen mit dem antimagischen Saphir hatte seinen Preis gehabt. Crenshinibon konnte nur hoffen, daß der Schaden irgendwann heilen würde.

Für jetzt jedoch...

Das verschlagene Artefakt fand einen Weg. Es griff telepathisch nach dem Ring, den Errtu auf dem Boden zurückgelassen hatte, und nach der Zwergin, die in diesem Juwelengefängnis festgehalten wurde.

Auf der Eisscholle bewegte sich Stumpet endlich, und Catti-brie, die nicht begriff, lächelte hoffnungsvoll, als sie die Annäherung der Zwergin bemerkte.

* * *

In den niemals endenden Kriegen des Abgrundes haben die Unholde, die als Maroliths bekannt sind, einen Ruf als Generäle, als die besten Taktiker. Doch Drizzt erkannte bald, daß die Kreatur ihre eigenen sieben Gliedmaßen nicht so gut koordinieren konnte. Die Bewegungsroutinen der Marolith variierten nie, einfach aus der Verwirrung heraus, die in jedem Wesen entstehen mußte, wenn es versuchen sollte, sechs separate Klingen miteinander zu koordinieren.

Und so schlug sich der Drow immer besser, auch wenn seine Arme nach der schieren Menge von Paraden vor Taubheit prickelten.

Links, links und dann wieder nach rechts fuhr Blaues Licht und ergänzte die Auf- und Abbewegungen des zweiten Krummsäbels, und Drizzt sprang hoch in die Luft, als der Schwanz der Marolith, wie vorausgesehen, wieder nach vorne peitschte.

Das Ungeheuer verschwand erneut, und da Drizzt wußte, daß die Marolith jetzt von ihm erwartete, daß er sich umdrehte, stürmte er statt dessen direkt nach vorne und erzielte einen zweiten heftigen Treffer, als die Kreatur genau dort wieder auftauchte, wo sie verschwunden war.

»Oh, mein Sohn«, sagte die Marolith unerwarteterweise und fiel zurück.

Das ließ Drizzt innehalten, doch er war noch immer kampfbereit und in

der Lage, die beiden Manen, die sich heranwagten, mit einem Doppelschlag zu Gas verpuffen zu lassen.

»Oh, mein Sohn«, sagte das Ungeheuer erneut mit einer Stimme, die dem geplagten Drow nur allzu vertraut war. »Durchschaust du denn diese Verkleidung nicht?«

Drizzt holte tief Luft und versuchte, nicht zu der tiefen und blutenden Wunde zu blicken, die er der Marilith an ihrer linken Brust versetzt hatte. Er fragte sich plötzlich, ob der Kampf töricht gewesen war.

»Ich bin Zaknafein«, fuhr die Kreatur fort. »Es ist ein Trick von Errtu, der mich zwingt, gegen dich zu kämpfen ... so wie es Oberin Malice mit Zin Carla getan hat!«

Die Worte betäubten Drizzt regelrecht, schweißten seine Füße an Ort und Stelle fest. Seine Beine hätten fast nachgegeben, als die Kreatur langsam die Gestalt wechselte und sich von einer sechsarmigen Monstrosität zu einem gutaussehenden Drowmann veränderte, einem Mann, den Drizzt Do'Urden nur zu gut kannte.

Zaknafein!

»Errtu will, daß du mich vernichtest«, sagte die Marilith, und sie konnte ein Kichern unterdrücken. Sie hatte Drizzts Gedanken durchsucht, um auf diese Dinge zu kommen, und war dem Weg einfach immer weiter gefolgt, den der Drow ihr wies. Sobald sie verkündet hatte, daß dies ein Trick des Balors sei, hatte Drizzt an Oberin Malice, wer immer das war, und an Zin Carla, was immer das sein mochte, gedacht. Die Marilith war gut gewappnet, darauf einzugehen.

Und es funktionierte! Drizzt senkte die Waffen. »Kämpfe gegen ihn, mein Vater!« rief er. »Finde deine Freiheit, wie es dir auch bei Malice gelungen ist!«

»Er ist stark«, erwiderte die Marilith. »Er...« Die Kreatur lächelte und ließ ihre beiden verbliebenen Waffen sinken. »Mein Sohn!« erklang die beruhigende, vertraute Stimme.

Drizzt verlor fast die Besinnung. »Wir müssen dem Zwerg helfen«, sagte er, nur zu bereit zu glauben, daß er wirklich Zaknafein vor sich hatte und daß es seinem Vater gelingen konnte, einen Weg aus Errtus mentalen Klauen zu finden.

Drizzt war bereit, dies zu glauben, doch sein Krummsäbel, der zu dem Zweck geschmiedet worden war, Kreaturen des Feuers zu vernichten, tat es ganz gewiß nicht. Der Krummsäbel konnte die Illusion der Marilith nicht »sehen« und ihre einlullende Stimme nicht hören.

Drizzt trat einen Schritt zur Seite, auf Bruenor zu, aber dann bemerkte er das ununterbrochene Pochen, den unnachgiebigen Hunger jener Klinge. Er machte einen weiteren Schritt, nur um seine Füße in die richtige Position zu bringen, dann stürzte er sich mit verdoppelter Wut auf die Illusion seines Vaters.

Er traf auf die fünf verbliebenen Klingen, als die Marilith schnell wieder

ihre natürlichere Gestalt annahm, und der Kampf entbrannte aufs neue.

Drizzt beschwore seine angeborene Magie und umgab das Ungeheuer mit purpurnem Feenfeuer, doch die Marilith lachte nur, konterte die magische Energie und brachte das Feuer mit einem einzigen Gedanken zum Erlöschen.

Drizzt hörte ein vertrautes Schlurfen hinter sich und erzeugte sofort eine Kugel undurchdringlicher Dunkelheit über sich selbst und der Kreatur.

Die Marilith verhöhnte ihn. »Du glaubst, ich kann nichts sehen?« brüllte das Ungeheuer. »Ich habe länger in der Dunkelheit gelebt als du, Drizzt Do'Urden!«

Ihre unverminderten Attacken schienen ihre Worte zu bestätigen. Schwert klirrte gegen Krummsäbel, gegen Krummsäbel, gegen ... Axt.

Den Bruchteil einer Sekunde lang begriff die Kreatur nicht – ein fatales Zögern. Plötzlich erkannte sie, daß nicht mehr Drizzt vor ihr war, sondern der Zwergenverbündete des Drow! Und wenn Bruenor vor ihr...

Die Marilith beschwore erneut ihre Magie, um sich in Sicherheit zu teleportieren.

Doch Drizzts Schlag kam früher, und sein hungriger Krummsäbel fuhr durch das Rückgrat der Marilith.

Jetzt verschwand seine Kugel der Dunkelheit, und Bruenor, der vor dem Ungetüm stand, heulte wild auf, als die Spitze von Drizzts Krummsäbel aus der Brust der Marilith brach.

Drizzt hielt fest, und es gelang ihm sogar, ein- oder zweimal die Klinge zu drehen, während der Krummsäbel seinen Hunger stillte und Energie die Schneide und den Griff entlangpulsierte.

Die Marilith spie einen Fluch nach dem anderen aus. Sie versuchte, Bruenor anzugreifen, konnte aber ihre Arme nicht heben, da die verfluchte Klinge ihr die Lebenskraft aussaugte. Plötzlich hatte die Marilith nicht mehr so viel Substanz, ihr Fleisch schmolz zu einem rauchenden Nichts zusammen.

Sie versprach Drizzt Do'Urden tausend quälende Tode, versprach, daß sie eines Tages wiederkommen würde, um sich furchterlich zu rächen.

Drizzt hatte das alles schon öfter gehört.

»Da drinnen wartet mehr und Schlimmeres auf uns«, sagte Drizzt zu Bruenor, als die Angelegenheit vorüber war.

Bruenor warf einen kurzen Blick über die Schulter und sah Stumpet, die sich seiner abgekämpften Tochter näherte – was der Zerg für ein gutes Zeichen hielt. Es gab nichts, was Bruenor für sie tun konnte. »Dann laß uns gehen!« bellte er zur Antwort.

Es waren nur noch wenige Manen übrig, doch neue kamen über den Eisgrat von der hinteren Seite des Eisberges, und die beiden Freunde stürmten Seite an Seite vor. Sie beseitigten den mageren Widerstand, der ihnen noch entgegebracht wurde, stürmten mit Macht in die Höhle, wo die letzte Gruppe der Manen wartete und von ihnen vollständig vernichtet

wurde.

Das einzige Licht, das die Gefährten dabei hatten, kam von Drizzts Klingen. Blaues Licht leuchtete, und auch die zweite Klinge flackerte auf, allerdings in einem anderen Blauton. Dieser Krummsäbel leuchtete nur in extremer Kälte, und nach seinem kürzlichen Festschmaus strahlte er besonders hell.

Von innen wirkte die Höhle größer. Hinter dem Eingang senkte sich der Boden steil ab und trug so zu ihrer Tiefe bei, obgleich der gesamte Ort dicht mit Stalagmiten und Stalaktiten übersät war, von denen die meisten vom Boden bis zur Decke reichten, die sich mehr als dreißig Fuß über dem Paar erhob.

Als der Kampf gegen die Manen beendet war, deutete Drizzt auf die andere Seite der Höhle, wo ein Pfad einem steilen Anstieg die Wand hinauf folgte und auf einem Plateau endete, das um eine dicke Eiswand herumzuführen schien.

Sie machten sich auf den Weg über den unebenen Höhlenboden, hielten jedoch inne, als sie das wahnsinnige Gelächter hörten. Errtu erschien, und Kälte wurde zu Hitze, als der mächtige Balor sein vernichtendes Feuer entfachte.

Es war ein typischer Fall von Unterschätzung. Der Chasme kannte die materielle Welt, war bereits früher hier gewesen und wußte, was er von den Kreaturen zu erwarten hatte, die hier lebten.

Aber Guenhwyvar kam von der Astralebene und stand weit über dem, was eine normale Katze tun konnte.

Der Chasme sauste über das Paar hinweg und hielt sich für hoch genug in der Luft, um sicher zu sein. Die Überraschung des Unholds war daher groß, als die mächtige Katze hochsprang, dreißig Fuß in einem einzigen Augenblick zurücklegte und ihre großen Krallen fest in den käferartigen Körper bohrte.

Sie fielen ineinander verschlungen zu Boden. Guenhwyvar krallte wild mit den Hinterbeinen, hielt sich mit den Vorderpranken fest und biß mit aller Kraft zu.

Regis sah den Kämpfenden zu und stellte schnell fest, daß er wenig helfen konnte. Er rief Guenhwyvar wiederholt, dann blickte er sich um und sah, daß einige der Manen schnell zurückkamen und sich ihnen diesmal über den Grat näherten.

»Beeile dich, Guenhwyvar!« rief der Halbling, und der Panther verdoppelte das Tempo seiner mörderischen Tritte.

Dann war Guenhwyvar allein auf dem Boden und erhob sich aus dem schnell verfliegenden schwarzen Rauch. Die Katze kam direkt zu Regis und bewegte sich von dort auf die Tür zu, aber der Halbling, der eine Idee hatte, zerrte fest an ihrem Fell, um sie zum Stehen zu bringen.

»Im obersten Stock gibt es ein Fenster!« erklärte Regis, denn er hatte kein Bedürfnis danach, sich seinen Weg an den Turmwachen vorbei

freizukämpfen, zu denen auch Errtu selbst gehören konnte. Er wußte, daß dies ein verzweifeltes Risiko war, denn das Fenster im obersten Stock von Cryshal-Tirith war ebenso oft ein Portal zu einem anderen Ort wie ein normaler Ein- oder Ausgang des Turmes.

Guenhwyvar musterte rasch das bezeichnete Gebiet und änderte dann ihre Richtung. Regis kletterte auf den Rücken des Panthers.

Guenhwyvar rannte die Seite des kegelförmigen Hügels hinauf. Ihre Klauen bohrten sich ins Eis, sie stürmte mit aller Kraft voraus, und schließlich erreichte die Katze ein relativ flaches Gebiet, legte noch ein letztes Mal an Tempo zu und sprang zu dem Turm, zu dem kleinen Fenster.

Das Paar prallte fest an Crenshinibons Seite auf, und Regis krabbelte irgendwie über den Panther hinweg, um sich durch das schmale Portal zu zwängen. Drinnen fiel er zu Boden, rollte ab und stieß schließlich mit dem Rücken an die Wand. Er rief Guenhwyvar zu, sie solle ihm folgen.

Doch er hörte nur das Brüllen der Katze, und dann vernahm er, wie Guenhwyvar von der Turmwand wegsprang und eilig ihrem Meister zu Hilfe eilte.

Das ließ Regis alleine in dem kleinen Raum zurück, um sich dem Gesprungenen Kristall zu stellen.

»Großartig«, stellte der zu Tode verängstigte Halbling fest.

Der letzte Kampf

Drizzt und Bruenor erkannten schnell, wie ungünstig die Bedingungen waren, unter denen sie auf Errtu stießen. Die Feuer des Unholds loderten wild und verwandelten die Eishöhle in einen matschigen Sumpf. Riesige Brocken fielen von der Decke und zwangen die Freunde, auszuweichen und zur Seite zu springen, während das kalte Wasser sie nach unten zog. Und noch schlimmer: Wann immer der große Balor sich von ihnen entfernte, nahm er seine teuflische Hitze mit und das Wasser begann, um Bruenor und Drizzt zu gefrieren, und verlangsamte sie.

Die gesamte Zeit über hörten sie das höhnische Gelächter des mächtigen Errtu.

»Oh, was für eine Qual dich erwartet, Drizzt Do'Urden!« heulte der Unhold.

Drizzt hörte ein Platschen hinter sich, spürte auf einmal intensive Hitze und erkannte, daß der Unhold seine Magie benutzt hatte, um sich hinter ihn zu teleportieren. Drizzt begann, sich umzudrehen, und wich schnell aus, doch der Unhold stieß einfach nur sein Blitzschwert ins Wasser hinter dem Drow, und die Energie, die aus der Klinge strömte, fuhr Drizzt durch jeden Muskel.

Drizzt wirbelte herum und biß fest die Zähne zusammen, um sich davor zu bewahren, sich auf die Zunge zu beißen. Blaues Licht fuhr in einer perfekten Parade hoch und wehrte Errtus zweiten Angriff mitten im Schwung ab.

Der Unhold lachte noch lauter, als seine teuflische Klinge einen zweiten Stoß elektrischer Energie von sich gab, der durch Drizzts Krummsäbel in den Drow hineinfloß, sich in seinem Körper ausbreitete und ihm die Knie so schmerhaft gegeneinanderschlagen ließ, daß er aus dem Gleichgewicht kam und beinahe die Besinnung verlor.

Er hörte Bruenors Gebrüll und das Platschen, als der Zwerg sich zu ihm hinkämpfte, aber er erkannte auch, daß Bruenor ihn nicht rechtzeitig erreichen würde. Errtus plötzlicher Überfall hatte ihn besiegt.

Doch auf einmal war der Unhold fort, einfach verschwunden. Drizzt brauchte einen Augenblick lang, um es zu verstehen; Errtu spielte mit ihnen! Der Unhold hatte all die Jahre darauf gewartet, sich an Drizzt zu rächen, und jetzt genoß der bösartige Balor jeden einzelnen Augenblick.

Bruenor kam rutschend neben dem Drow zum Stehen, als dieser wieder auf die Beine kam. Die beiden hörten erneut Errtus höhnisches Gelächter von der anderen Seite der Höhle.

»Gib acht, der Unhold kann überall auftauchen, wo er will«, warnte Drizzt, und noch während er sprach, hörte er das Knallen einer Peitsche und den Aufschrei des Zwergs. Drizzt fuhr herum und sah, daß Bruenor von den

Beinen gerissen worden war.

»Was du nicht sagst«, fluchte der Zwerg und bemühte sich, in Position für einen Schlag gegen Errtu zu gelangen, als dieser ihn zurückschleuderte, weg von Drizzt.

Jetzt erkannte Bruenor das Ausmaß ihrer Schwierigkeiten, denn als er zurückblickte, sah er eine Feuerwand vor sich aufragen, die zischte und fauchte, während sie das Eis in Dampf verwandelte. Dahinter stand Errtu, der ihn mit der Peitschenschnur zu sich heranzog und dabei bösartig grinste.

Drizzt spürte, wie alle Kraft aus seinem Körper sickerte; er erkannte, wie Errtu ihn jetzt quälen wollte. Bruenor war dem Tode geweiht.

* * *

Regis wußte es nicht, aber seine bloße Gegenwart in dem kleinen Raum in der Spitze von Cryshal-Tirith rettete Catti-brie. Stumpet war dicht bei ihr, am Rand des Eises. Zum Schrecken der jungen Frau versuchte die Zwergin nicht, ihr dabei zu helfen, ihren tauben Körper auf die Scholle zu wuchten, sondern begann statt dessen damit, sie wegzustoßen und zu treten, ihren Halt zu lösen und sie wieder ins Wasser zu schubsen.

Catti-brie wehrte sich, so heftig sie konnte, doch ohne festen Halt und mit vollständig tauben Beinen war sie verurteilt, den Kampf zu verlieren.

Doch in diesem Augenblick kam Regis in den Turm, und der Gesprungene Kristall mußte Stumpet aus seiner Gewalt entlassen, um sich der neuen Bedrohung zu widmen.

Stumpet hörte auf zu kämpfen und stand vollständig still.

Sobald Catti-brie bemerkte, daß die Zwergin wirklich reglos war, packte sie sie bei einem kräftigen Bein und benutzte diesen Halt, um sich aus dem Wasser zu ziehen.

Mit bedeutender Anstrengung gelang es ihr schließlich, zitternd auf die Beine zu kommen. Drizzt und Bruenor waren zu diesem Zeitpunkt bereits in der Höhle verschwunden, doch da waren immer noch Manen, die zu erschießen waren, darunter auch eine Gruppe, die ins Wasser gesprungen war, herumpaddelte und allmählich auf Catti-brie und Stumpet zukam. Es waren die letzten noch sichtbaren Feinde, und wieder hob Catti-brie ihren Bogen.

* * *

Bruenor wehrte sich mit aller Macht. Er griff nach dem verbliebenen Überrest eines Stalagmiten, doch das eisige Ding war zu schlüpfrig, um ihm festen Halt zu gewähren. Es hätte sowieso nichts genutzt – nicht, wenn es

Errtu war, der am anderen Ende zog. Der Zwerp heulte vor Schmerz auf, als seine Füße in das teuflische Feuer gerieten.

Drizzt eilte so schnell herbei, daß die Füße unter ihm wegrutschten. Er bewegte sich jedoch weiter, krabbelte auf den Knien und prellte sie sich heftig. Der Drow kümmerte sich nicht um die Schmerzen. Bruenor brauchte ihn, das war alles, was zählte. Er eilte weiter, fand einen festen Standpunkt in dem Matsch, benutzte diesen als Sprungbrett und hechtete nach vorne. Er schoß mit ausgestrecktem Arm vor, und der eisgeschmiedete Krummsäbel fuhr direkt neben seinem Freund entlang.

In diesem Gebiet versiegten Errtus Flammen, wurden von der Magie des Krummsäbels ausgelöscht.

Beide Freunde versuchten, sich zu erheben, und beide wurden wieder auf den matschigen Boden geschleudert, als der Balor sein Blitzschwert in das wäßrige Eis stieß, während er sie die ganze Zeit über verhöhnte.

»Ja, ein Aufschub!« heulte der Unhold. »Gut gemacht, Drizzt Do'Urden, du törichter Drow. Du hast mein Vergnügen verlängert, und dafür...«

Der Satz des Unholds endete mit einem Grunzen, als Guenhwivar ihn mit voller Wucht rammte und auf dem rutschigen Boden aus dem Gleichgewicht brachte.

Drizzt war wieder auf den Beinen und stürmte vor. Bruenor arbeitete heftig daran, sich aus der Peitsche des Unholds zu befreien. Und Guenhwivar krallte wild um sich, biß den Unhold und senkte ihre Klauen in ihn.

Errtu kannte die Katze; er war Guenhwivar begegnet, als Drizzt ihn verbannt hatte, und der Unhold schalt sich einen Dummkopf, daß er nicht damit gerechnet hatte, daß das Tier auftauchen würde.

Doch es machte keinen Unterschied, dachte er dann, und mit einem mächtigen Ruck seiner gewaltigen Muskeln schleuderte er die Katze fort.

Drizzt kam heran und stieß mit seinem hungrigen Krummsäbel nach dem Bauch des Unholds.

Errtus Blitzschwert fuhr zu einer Parade herab, und das war gleichzeitig ein Angriff, denn von Waffe zu Waffe floß erneut die Energie und schlug in Drizzts Körper ein, so daß er zurückgeschleudert wurde.

Bruenor war schnell zur Stelle, und seine Axt biß tief in Errtus Bein. Der Unhold brüllte auf, schlug nach dem Zwerp, und Bruenor wurde davongeschleudert. Der Balor breitete die ledrigen Flügel aus und erhob sich in die Luft, außerhalb der Reichweite der Freunde. Guenhwivar sprang erneut, doch Errtu fing sie mitten im Flug ab und hielt sie mit einem Telekinese-Zauber fest, so wie der Glabre zu es mit Catti-brie getan hatte.

Dennoch half Guenhwivar Bruenor und Drizzt, denn sie beanspruchte die bedeutenden magischen Energien des Unholds.

»Laß meinen Vater frei!«, schrie Drizzt.

Errtu lachte ihn aus, und die Atempause hatte ein Ende. Errtus Zauber schleuderte den Panther fort, und der Unhold kam mit seiner ganzen Macht

über sie.

* * *

Es war ein kleiner Raum, vielleicht ein Dutzend Fuß im Durchmesser, mit einer gewölbten Decke, die bis in die Spitze des Turmes reichte. In der Mitte des Raumes schwebte Crenshinibon, der Gesprungene Kristall, das Herz des Turmes, und pulsierte in einer rosaroten Farbe, als wäre er ein lebendes Wesen.

Regis sah sich schnell um. Er bemerkte die Kassette, die auf dem Boden lag – er kannte sie von irgendwoher, konnte sich aber nicht recht daran erinnern –, und den juwelenbesetzten Ring, doch welche Bedeutung diese Gegenstände besaßen, wußte der Halbling nicht genau.

Und er hatte auch keine Zeit, darüber nachzudenken. Regis hatte nach Kessels Untergang lange mit Drizzt gesprochen, und er kannte die Technik genau, die der Drow benutzt hatte, um damals den Turm zu besiegen, indem er den pulsierenden Gesprungenen Kristall einfach mit Mehl bedeckt hatte. Und so nahm der Halbling jetzt den kleinen Rucksack vom Rücken und trat zuversichtlich vor.

»Zeit zum Schlafen«, spottete er. Er hatte beinahe recht, doch nicht so, wie er es gemeint hatte, denn er wurde fast bewußtlos geschlagen. Der Halbling und Drizzt hatten sich geirrt. Damals im Turm auf der Ebene vor Bryn Shander hatte Drizzt nicht Crenshinibon bedeckt, sondern eines seiner zahllosen Abbilder. Diesmal war es der echte Gesprungene Kristall, das intelligente und mächtige Artefakt, das als Herz des Turmes fungierte. Er konnte den Angriff des Halblings mühelos durch einen Energiestoß zunichte machen, der das Mehl vernichtete, noch während es herabfiel, den Sack in den Händen des Halblings verbrannte und Regis gegen die Wand schleuderte.

Der benommene Halbling stöhnte um so lauter, als die Falltür im Boden des Raumes aufflog. Der Gestank von Trollen drang ein, gefolgt von einer riesigen Hand mit geschärften Klauen und einer gummiartigen, verwesenden Haut.

* * *

Catti-brie konnte kaum noch ihre Gliedmaßen spüren, ihre Zähne klapperten unkontrolliert, und sie wußte, daß die Bogensehne ihr tief in die Finger schnitt, obwohl sie keinen Schmerz fühlte. Sie mußte weitermachen, um ihres Vaters und Drizzts willen.

Indem sie die bewegungslose Stumpet als Stütze benutzte, richtete sich die junge Frau auf und ließ einen Pfeil fliegen, der den Unhold

niederstreckte, der am dichtesten an der Höhle war. Wieder und wieder schoß Catti-brie, und ihr verzauberter Köcher lieferte ihr einen endlosen Vorrat an Munition. Sie vernichtete die meisten der Manen, die noch an dem eisigen Ufer verblieben waren, und streckte alle nieder, die über dem Eisgrat auftauchten. Sie hätte auch beinahe auf Guenhyvar geschossen, bevor sie die rennende Katze erkannte. Ihr Herz füllte sich mit Hoffnung, als der mächtige Panther in die Höhle stürmte.

Bald darauf waren die einzigen übriggebliebenen Manen jene, die im Wasser waren und schnell auf Catti-brie zuschwammen. Die Frau arbeitete, so schnell sie konnte – die meisten ihrer Schüsse waren Treffer –, aber eines der Monster gelangte auf die Eisscholle und stürzte auf sie zu.

Catti-brie blickte zu ihrem Schwert, das bis zum Griff im Eis vergraben war, und sie wußte, daß sie es nicht rechtzeitig erreichen konnte. Statt dessen benutzte sie ihren Bogen wie eine Keule und schmetterte ihn dem Unhold heftig ins Gesicht.

Das Geschöpf schlitterte, aus dem Gleichgewicht gebracht, auf sie zu, und noch während die beiden aufeinandertrafen, stieß Catti-brie ihre Stirn heftig gegen die Nase des häßlichen Ungeheuers. Die Spitze ihres Bogens fuhr hoch, stieß gegen das durchhängende Kinn des Wesens und durchbohrte die tiefende Haut. Die Kreatur explodierte zu ätzendem Gas, aber sie hatte ihre Arbeit getan. Der Schwung des Angriffs, verbunden mit der plötzlichen Gaswolke, trieb Catti-brie zurück, an der Zwergin vorbei und ins Wasser.

Nach Luft schnappend kam sie hoch und schlug mit Armen um sich, die sie nicht mehr spürte. Ihre Beine waren jetzt völlig nutzlos geworden. Es gelang ihr irgendwie, sich an den Rand der Eisscholle zu klammern, und sie krallte ihre Finger in eine schmale Spalte, denn sie wußte, daß ihre Kraft am Ende war. Sie rief nach Stumpet, doch selbst die Muskeln ihres Mundes reagierten nicht mehr auf die Befehle ihres Verstandes.

Wie es aussah, hatte Catti-brie die Unholde nur überlebt, um von den Naturgewalten des Eiswindtales vernichtet zu werden, jenes Ortes, den sie die meiste Zeit ihres Lebens Heimat genannt hatte. Diese Ironie entging ihr nicht, als die Welt um sie herum kalt wurde.

* * *

Regis' Rücken berührte die gewölbte Decke, als der neun Fuß große Troll, der größere der beiden, die heraufgekommen waren, ihn hoch in die Luft hob, damit er ihn vor seinem grausigen Gesicht hatte. »Jetzt kommst du in meinen Bauch!« verkündete das scheußliche Wesen und öffnete weit das riesige Maul.

Der bloße Umstand, daß der Troll sprechen konnte, gab Regis eine Idee, einen verzweifelten Schimmer der Hoffnung.

»Warte!« bat er die Kreatur und griff in seine Jacke. »Ich habe einen Schatz anzubieten.« Der sorgsam gehütete Anhänger des Halblings kam zum Vorschein. Am Ende der Kette tanzte der wunderbare hypnotische Rubin nur wenige Zoll von den überraschten und plötzlich neugierigen Augen des Trolls entfernt.

»Dies ist nur der Anfang«, stammelte Regis und bemühte sich, gut zu improvisieren, denn die Konsequenzen eines Versagens waren nur allzu offensichtlich. »Ich habe einen ganzen Berg von diesen Steinen – schau nur, wie wunderbar er sich dreht und deine Augen auf sich zieht...«

»Also willst du das Ding nun essen oder nicht?« wollte der zweite Troll wissen und stieß den ersten fest an. Doch dieser Troll war bereits vollkommen im Bann des Steins und wußte überdies, daß er seine Beute nicht mit seinem Begleiter teilen wollte.

Und so war das scheußliche Wesen mehr als offen für den folgenden Vorschlag des Halblings, als Regis beiläufig zu dem zweiten Troll blickte und sagte: »Töte ihn.«

Regis fiel hart auf den Boden und wurde beinahe zertrampelt, als die beiden Trolle mit einem wilden Ringkampf begannen. Der Halbling mußte jetzt schnell handeln, doch was sollte er tun? Sein ausweichendes Herumrollen brachte ihn zu dem juwelenbesetzten Ring, den er schnell einsteckte, und zu der offenen und leeren Kassette, die er plötzlich erkannte.

Es war dieselbe Kassette, die der Glabre zu getragen hatte, als Regis und seine Gefährten unter Mithril-Halle auf die böse Oberin Baenre gestoßen waren, dieselbe Kassette, in der sich der Stein befunden hatte, der schwarze Saphir, der alle Magie vernichten konnte.

Regis packte den Behälter, raste an den herumrollenden Trolle vorbei und warf sich auf den Gesprungenen Kristall. Eine Flut mentaler Bilder brach über ihn herein und ließ beinahe seine Beine nachgeben. Das intelligente Artefakt, das die Gefahr spürte, drang in den Geist des Halblings ein und beherrschte den armen Regis. Der Halbling wollte sich nach vorne bewegen, er wollte es wirklich, aber seine Füße gehorchten ihm einfach nicht.

Und dann war er sich gar nicht mehr so sicher, ob er sich überhaupt noch bewegen wollte. Plötzlich fragte er sich, warum er den Kristallturm überhaupt zerstören wollen, jenes wunderschöne und überwältigende Gebäude. Und warum sollte er die Vernichtung von Crenshinibon wünschen, seinem Erbauer, wenn er das Artefakt zu seinem eigenen Nutzen verwenden konnte?

Was wußte Drizzt denn schon?

Aber obgleich er zu diesem Zeitpunkt bereits eine verwirrte und fast verlorene Seele war, dachte der Halbling noch daran, sich seinen eigenen Rubinanhänger vor Augen zu halten.

Sofort fand sich Regis wieder, wie er in den Tiefen des Steines

herumwirbelte und den roten Funken immer tiefer und tiefer hinein folgte. Die meisten Leute verloren sich in diesem Zauberstein, doch dort war es, tief in der Hypnose des Juwels, daß Regis sich selbst wiederfand.

Er ließ die Kette des Anhängers los, sprang vor und klappte die isolierende Kassette um Crenshinibon herum zu, gerade, als dieser einen weiteren Stoß tödlicher Energie aussandte.

Die Kassette schluckte das Artefakt und seinen Angriff, und Regis pflückte den Kristall aus der Luft.

Sofort begann der Turm, das gigantische Abbild des Gesprungenen Kristalls, zu erbeben, das erste Rumpeln seiner Todeszuckungen.

»O nein, nicht noch einmal«, murmelte der Halbling, denn er wußte, was jetzt geschehen würde. Damals hatte er nur mit Guenhwyvars Hilfe überlebt, während Drizzt sich gerettet hatte, indem...

Regis drehte sich zu dem Fenster um und sprang auf den Sims. Er warf einen Blick zu den Trollen zurück, die sich jetzt aneinander festklammerten, als ihr Turm unter ihnen erbebte. Beide blickten den lächelnden Halbling an.

»Ein andermal vielleicht«, sagte Regis zu ihnen, und dann sprang er ohne weiteres Zögern hinaus. Zwanzig Fuß tiefer traf er auf die Flanke des Eisbergkegels, prallte ab und rutschte Hals über Kopf hinunter, bis er in dem eisigen Schnee zu einem plötzlichen, ruckartigen Halt kam. Hinter ihm zerfiel der Kristallturm, und riesige Brocken verfehlten den benommenen und zerschlagenen Halbling nur knapp.

* * *

Das Beben des Eisbergs brachte den Kampf in der Höhle zeitweise zum Erliegen – eine kurze Verschnaufpause für die Freunde, die von dem mächtigen Tanar'ri schlimm zugerichtet worden waren. Doch der arme Bruenor, der an der Höhlenwand stand, fiel in einen breiten Spalt, der sich unter seinen Füßen öffnete. Obwohl das Loch nicht sehr tief war und nur bis zu Bruenors Hüfte reichte, war der Zwerg darin festgeklemmt, als das Beben endete.

Der Verlust von Crenshinibon verringerte Errtu's Macht nicht, und die offenkundige Vernichtung des Turmes erhöhte nur die Wut des Balors.

Guenhwyvar sprang erneut auf ihn zu, doch der Unhold spielte die Katze mitten im Flug mit seinem mächtigen Schwert auf und hielt sie mit einer seiner gewaltigen Hände dort fest.

Drizzt, der auf den Knien in dem Matsch lag, konnte nur voller Grauen zusehen, wie Errtu ruhig auf ihn zustapfte, während der Panther vor Schmerzen schreiend zuckte und vergeblich versuchte freizukommen.

Drizzt wußte, es war vorbei. Alles war zu einem plötzlichen, vernichtenden Ende gekommen. Er konnte nicht mehr gewinnen. Er

wünschte, Guenhwyrar könnte sich befreien – wenn es ihr gelänge, würde Drizzt sie zu Bruenor hinüberschicken und dann nach Hause entlassen. Es bestand die Hoffnung, daß sie dabei den Zwerg mit sich nahm und in die relative Sicherheit ihrer astralen Heimat brachte.

Doch das war nicht möglich. Guenhwyrar zuckte erneut, sackte zusammen und löste sich dann in grauen Rauch auf, als ihre körperliche Gestalt vernichtet war und sie von der Ersten materiellen Ebene verschwinden mußte.

Drizzt zog die Figur hervor. Er wußte, daß er die Katze nicht zurückrufen konnte, mehrere Tage lang nicht. Er hörte das Zischen, als das Feuer des Unholds sich ihm näherte, und blickte von der Figur zu dem grinsenden Errtu, der kaum fünf Fuß entfernt über ihm aufragte.

»Bist du bereit zu sterben, Drizzt Do'Urden?« fragte der Unhold. »Dein Vater kann uns sehen, mußt du wissen – und wie sehr es ihn peinigen wird, daß du langsam sterben wirst!«

Drizzt hegte keinen Zweifel an Errtus Worten, und wieder stieg die Wut in ihm auf. Aber sie würde ihm nichts nützen, nicht dieses Mal. Ihm war kalt, er war erschöpft, voller Leid und besiegt. Das wußte er.

* * *

Errtus Worte waren zur Hälfte wahr. Der Gefangene, der sich hinter einer halbdurchsichtigen Eiswand am oberen Ende der Höhle befand, konnte wirklich das Geschehen verfolgen, das von dem Leuchten von Drizzts Krummsäbeln und den orangefarbenen Flammen in Errtus Nähe erhellte wurde.

Er schlug vergeblich gegen die Wand. Er schrie, wie er seit langen Jahren nicht mehr geschrien hatte.

* * *

»Und deine Katze wird mir ein allerliebstes Haustier sein«, höhnte Errtu.

»Niemals«, knurrte der Drow, und rein aus Instinkt schleuderte Drizzt die Figur mit aller Kraft durch den Höhleneingang nach draußen. Er hörte kein Platschen, aber er war sich sicher, daß er sie weit genug geschleudert hatte, daß sie ins Meer gefallen war.

»Gut gemacht, mein Freund«, sagte ein grimmiger Bruenor von der Seite her.

Errtus Grinsen verwandelte sich in eine Grimasse der Wut. Das tödliche Schwert zuckte hoch und hing direkt über Drizzts schutzlosem Kopf. Der Drow hob Blaues Licht zur Abwehr.

Und dann wirbelte ein Hammer in die Höhle und schlug fest gegen den

Balor, während zugleich ein herzhafter Ruf erklang: »Tempus!«

Furchtlos kam Kierstaad in die Höhle, rannte durch die Lücke in Errtus Flammen, die Drizzts Krummsäbel geschaffen hatte, sprang dem Tanar'ri direkt ins Gesicht und schrie dabei nach Aegisfang. Kierstaad kannte die Legende des Hammers und wußte, daß er in seine Hände zurückkehren würde.

Aber das geschah nicht. Der Hammer war vom Boden nahe des Unholds verschwunden, doch aus irgendeinem Grund, den Kierstaad nicht verstand, tauchte er nicht in den wartenden Händen des Barbaren auf.

»Er hätte zurückkommen müssen!« schrie Kierstaad protestierend, hauptsächlich an Bruenor gewandt, und dann flog er durch die Luft, fortgeschleudert von dem Unhold. Er prallte fest gegen einen Eishügel, glitt daran hinab und sackte stöhnend auf den matschigen Boden.

»Er hätte zurückkommen müssen«, sagte er noch einmal, bevor er das Bewußtsein verlor.

* * *

Aegisfang konnte nicht zu Kierstaad zurückkehren, denn er war zu seinem rechtmäßigen Eigentümer zurückgekehrt, zu Wulfgar, Sohn von Beornegar, der die Szene durch eine Eiswand hindurch verfolgt hatte. Wulfgar war sechs lange Jahre hindurch Errtus Gefangener gewesen.

Seine Waffe wieder in Händen zu haben, verwandelte Wulfgar, gab ihm sein Selbstwertgefühl wieder, geweckt durch die Vertrautheit des Kriegshammers, den der Zwerg, der ihn liebte, für ihn geschmiedet hatte. Er erinnerte sich in diesem Moment an so vieles, an so viele Dinge, die er sich notgedrungen in jenen Jahren der Hoffnungslosigkeit zu vergessen gezwungen hatte.

Der starke Barbar war wahrhaftig überwältigt, doch nicht so sehr, daß er nicht an das dachte, was im Augenblick zu tun war. Er brüllte zu Tempus, seinem Gott – wie gut es war, diesen Namen wieder zu hören –, und begann damit, die Wand mit mächtigen Schlägen seines unvergleichlichen Kriegshammers niederzureißen.

* * *

Regis spürte einen Ruf in seinem Verstand. Zuerst dachte er, es wäre der Gesprungene Kristall, und dann, als er sich versichert hatte, daß das Artefakt sicher und vollständig in der Kassette eingeschlossen war, nahm er an, es wäre der Rubinanhänger.

Als sich auch dies als falsch herausstellte, entdeckte Regis schließlich den Ursprung: der Juwelenring in seiner Tasche. Der Halbling zog ihn

hervor und musterte ihn scharf. Er fürchtete, daß es sich bei ihm um eine weitere Manifestation Crenshinibons handelte, und hob den Arm, um den Ring ins Meer zu werfen.

Doch dann erkannte Regis die leise Stimme in seinem Kopf.

»Stumpet?« fragte er und starrte intensiv in den Stein. Er bewegte sich, während er sprach, kam direkt neben einem der zerbrochenen Blöcke des Turms auf die Knie. Er zog seinen kleinen Streitkolben.

* * *

Das Donnern der Schläge des Barbaren erschütterte die gesamte Höhle so sehr, daß Errtu nicht anders konnte, als sich danach umzuwenden. Und als der Balor das tat, schlug Drizzt zu.

Blaues Licht schnitt in den Schenkel des Unholds, während Drizzt seine andere Klinge weiter nach oben stieß und auf Errtus Unterleib zielte. Die scharfe Spitze des Krummsäbels drang ein, und Errtu heulte auf. Wieder begann das willkommene Pochen, das sich Drizzts Arm hinaufzog, als der Krummsäbel sich an der Lebensenergie des Unholds nährte.

Doch diese Wende im Schlachtenglück währte nur kurz. Errtu schleuderte Drizzt schnell beiseite und verschwand, um hoch oben zwischen den Eisfingern wieder aufzutauchen, die von der Decke herabhingen.

»Hoch, Bruenor«, rief Drizzt. »Wir haben eine Gnadenfrist bekommen, denn Zaknafein wird bald bei uns sein.«

Der Drow stellte fest, daß sein Zwergenfreund sich bereits fast aus seinem Loch herausgewunden hatte.

Drizzt kam auf die Beine und war sofort kampfbereit, doch etwas an dem Ausdruck, der auf Bruenors Gesicht trat, als dieser zur Seite schaute, ließ die Knie des Drow weich werden. Er folgte dem Blick des Zwergs durch die Höhle hindurch zu der Eiswand, hinter der er Zaknafein zu sehen erwartete.

Statt dessen sah er Wulfgar mit wirrem, wildem Haar und Bart, aber unverkennbar Wulfgar, der Aegisfang schwang und vor Haß brüllte.

»Mein Junge«, war alles, was der Zwerg flüstern konnte, dann sackte er wieder in das Loch zurück.

Errtu stürzte sich wild auf Wulfgar, stieß im Sturzflug mit knallender Peitsche und blitzendem Schwert auf ihn herab.

Aegisfang riß den Unhold beinahe aus der Luft. Dennoch schwebte der Balor heran, fing Wulfgars Fußgelenke mit seiner Peitsche ein und riß den Mann vom Sims, so daß er, über die Eishügel polternd, auf den matschigen Boden hinabstürzte.

»Wulfgar«, rief Drizzt, und er zuckte zusammen, als der Mann stürzte. Es würde allerdings mehr als einen Sturz brauchen, um den gequälten Wulfgar aufzuhalten, nun, da er wieder bei seinen Freunden war, nun, da er wieder seinen mächtigen Hammer schwang. Er sprang auf, brüllte wie ein Tier,

und Aegisfang, der schöne und massive Aegisfang, war wieder in seiner Hand.

Errtu verfiel in Raserei und war entschlossen, diese unbedeutende Revolte zu zerquetschen, erst alle Freunde von Drizzt zu vernichten und dann den Drow selbst. Kugeln der Dunkelheit erschienen in der Luft und behinderten Wulfgars Sicht, als er versuchte, für einen neuen Wurf zu zielen. Der Unhold knallte mit seiner Peitsche und sauste in der Höhle umher. Manchmal flog er dabei in rasendem Tempo, manchmal teleportierte er sich auch von Ort zu Ort.

Das Chaos war vollständig, und jedesmal, wenn Drizzt versuchte, zu Bruenor, Wulfgar oder auch dem bewußtlosen Kierstaad zu gelangen, war Errtu zur Stelle und schleuderte ihn fort. Jedesmal parierte der Drow das Blitzschwert, doch jeder Schlag schickte einen Stromstoß durch seinen Körper und schwächte ihn. Und bevor Drizzt an einen Gegenangriff denken konnte, war Errtu jedesmal wieder fort, einfach verschwunden, um in einem anderen Teil der Höhle einen anderen der Freunde des Drow zu bedrängen.

* * *

Ihr war nicht mehr kalt – diese einfache Empfindung hatte sie bereits weit hinter sich gelassen. Catti-brie wandelte in der Dunkelheit und war dabei, das Reich der Sterblichen zu verlassen.

Eine starke Hand packte sie an der Schulter, an ihrer körperlichen Schulter, und brachte ihre Sinne wieder in Einklang mit ihrem Körper, und dann spürte sie, wie sie aus dem Wasser gezogen wurde.

Und dann ... spürte sie Wärme, magische Wärme, die sich in ihrem Körper ausbreitete und das Leben, das schon fast verschwunden war, wieder in ihr weckte.

Catti-brie öffnete die Augen und sah Stumpet Reißklaue, die dabei war, ihre Zwergengötter anzurufen, sie mögen dieser Frau, die wie eine Tochter für den Clan Heldenhammer gewesen war, neues Leben einhauchen.

* * *

Blitze zuckten jedesmal auf, wenn Errtu sein mächtiges Schwert benutzte. Das Donnergrollen und das triumphierende Gebrüll des Unholds wurden noch verstärkt durch das Flattern großer ledriger Flügel, Wulfgars Rufe zu seinem Kriegsgott und die Schreie – »Mein Junge!« –, die der wild mit den Augen rollende und noch immer gefangene Bruenor ausstieß. Drizzt versuchte, seine Gefährten zu einer gewissen Ordnung zu bringen, zu einer gemeinsamen Strategie, die ihnen erlauben würde, Errtu in die Ecke zu

drängen und schließlich zu besiegen.

Der Unhold wollte dies nicht zulassen. Errtu schwang sich in die Luft und verschwand, schlug schnell und hart zu und war wieder fort. Manchmal hing der Balor hoch oben zwischen den Stalaktiten und benutzte seine Feuer, um diese natürlichen Speere zu lösen und auf die forteilenden Gefährten fallen zu lassen. Dann wieder mußte er hinabkommen, um sie getrennt zu halten, und trotz der enormen Anstrengungen des Balors kam Drizzt immer dichter an Bruenor heran.

Wo der Unhold auch auftauchte, er konnte nie sehr lange an einem Ort bleiben. Obgleich der sumpfige Boden jede Bewegung verlangsamte, die der Drow unternahm, und obwohl der Zwerg noch immer in der engen Spalte feststeckte, waren Wulfgar und sein mächtiger Hammer immer schnell zur Stelle. Mehrfach verschwand Errtu nur Sekundenbruchteile, bevor Aegisfang gegen die Wand schmetterte und den Punkt markierte, an dem der Unhold gestanden hatte.

Und so behielt Errtu zwar die Oberhand, aber inmitten dieses Chaos konnte er keinen entscheidenden Treffer landen.

Es war an der Zeit, daß das Kampfglück sich wendete.

Bruenor war fast aus der Spalte heraus, nur ein Bein steckte noch fest, als der mächtige Balor direkt hinter ihm auftauchte.

Drizzt schrie eine Warnung, und rein instinktiv fuhr der Zwerg herum, warf sich dem Unhold, so weit es ging, entgegen und packte das Bein des Balors, wobei er sich zugleich das eigene Knie verrenkte. Errtus Schwert zischte herab, doch Bruenor war zu dicht bei ihm, als daß es ihn hätte spalten können. Dennoch wurde der Zwerg fest getroffen, und der Energiestoß ließ fast seine Knie aus den Gelenken fliegen, insbesondere das verrenkte.

Bruenor klammerte sich noch fester an den Balor. Er wußte, daß er den Unhold nicht verletzen konnte, hoffte aber, ihn lange genug hier festzuhalten, daß seine Freunde zuschlagen konnten. Sein Haar brannte, und seine Augen schmerzten, als die Feuer des Unholds aufloderten, aber einen Moment später waren sie wieder fort, und Bruenor wußte, daß Drizzt in der Nähe war.

Errtus Peitsche knallte und verlangsamte die Annäherung des Drow. Drizzt wirbelte einmal um sich selbst, um dem Schlag auszuweichen, ließ sich auf ein Knie fallen und kam ins Stolpern, als er wieder aufspringen wollte.

Die Peitsche knallte erneut, doch sie half wenig gegen den heranwirbelnden Aegisfang. Der Hammer traf den Balor in die Seite, schleuderte ihn gegen die Eiswand, und der Unhold hatte plötzlich so etwas wie Respekt vor dem Mann, der so lange sein Gefangener gewesen war. Errtu war bereits einmal von Aegisfang getroffen worden, als Kierstaad sich in den Kampf eingemischt hatte, und so kannte er die Stärke der Waffe. Doch dieser erste Wurf hatte den Balor nicht auf den mächtigen Wulfgar

vorbereiten können. Kierstaads Wurf hatte ihn belästigt, Wulfgars hatte ihm wirkliche Schmerzen bereitet.

Jetzt kam Drizzt heran, doch der Balor stieß fest mit dem Fuß zu, riß Bruenor aus der Spalte und schleuderte den Zwerg ein Dutzend Fuß weit über den Höhlenboden. Sofort benutzte der Unhold seine Magie, um zu verschwinden, und Drizzt prallte gegen die leere Wand.

»Narren!« brüllte der Balor vom Höhlenausgang her. »Ich werde mir den Gesprungenen Kristall zurückholen und wieder über euch kommen, noch bevor ihr die Küste verlassen habt. Ihr seid so gut wie tot!«

Drizzt rannte auf ihn zu, Wulfgar versuchte in Position für einen letzten Wurf zu gelangen, und selbst Bruenor rang darum, auf die Beine zu kommen, doch keiner würde rechtzeitig zu Errtu gelangen können.

Der Unhold wandte sich von ihnen ab und sprang in die Luft. Seine Überraschung fand kein Ende, als sein Schwung von einem silbern sprühenden Pfeil zunichte gemacht wurde, der ihn voll im Gesicht traf.

Errtu heulte auf, Wulfgar warf, und der Hammer prallte fest gegen den Feind und zerschmetterte ihm die Knochen.

Catti-brie schoß erneut und traf den Unhold in die Brust. Kreischend taumelte der Balor rückwärts in die Höhle zurück.

Bruenor hinkte auf ihn zu und fing seine Axt auf, die Drizzt ihm zuwarf. Er packte sie mit beiden Händen und versenkte die vielgekerbte Klinge tief im Rücken des Unholds.

Errtu heulte, und Catti-brie traf ihn erneut, direkt neben ihrem letzten Schuß.

Dann war Drizzt da, und Blaues Licht biß zu. Als Errtu sein Schwert hob, um den Drow abzuwehren, stieß dieser seinen zweiten Krummsäbel direkt unter dem Arm des Unholds tief in seine Seite. Jetzt war auch Wulfgar da und schlug neben seinem Vater zu. Catti-brie blockierte den Ausgang mit einer stetigen Flut silbrig sprühender Pfeile.

Und Drizzt hielt fest, ließ seine gierige Klinge tief in dem Fleisch des Unholds, während Blaues Licht dem Balor gleichzeitig Wunde über Wunde zufügte.

Mit einem letzten Energieausbruch drehte sich Errtu herum und schleuderte Wulfgar und Bruenor fort, nicht jedoch Drizzt. Der mächtige Balor blickte direkt in die violetten Augen des Drow. Errtu war besiegt – der Unhold spürte bereits, wie seine körperliche Gestalt zu zerschmelzen begann –, doch dieses Mal wollte er Drizzt Do'Urden mit sich in den Abgrund nehmen.

Das Schwert des Unholds hob sich, und mit der anderen Hand schob er ungeachtet der Schmerzen Blaues Licht beiseite.

Drizzt hatte keine Verteidigungsmöglichkeit. Er ließ seinen tief versenkten Krummsäbel fahren und versuchte zurückzuspringen. Zu spät.

Der Blitz zuckte an der Kante der Klinge entlang, als sie auf den Kopf des Drow zuraste.

Eine starke Hand schoß an den schreckgeweiteten Augen des Dunkelzwerfs vorbei, packte das Handgelenk des Unholds und hielt den Schlag auf, hielt den mächtigen Errtu in Schach, während die Blitzwaffe nur noch wenige Zoll von ihrem Ziel entfernt war. Errtus Blick fiel auf Wulfgar, den mächtigen Wulfgar. Die Muskeln des Barbaren standen wie Stahlseile hervor. All die Jahre der Frustration lagen in diesem eisernen Griff, all das Grauen, das der junge Mann erfahren hatte, hatte sich in puren Haß auf den Unhold verwandelt.

Es war eigentlich unmöglich, daß Wulfgar, ein Mensch, Errtu aufhalten konnte, doch Wulfgar trotzte dieser Logik, dieser Wahrheit, mit der stärkeren Wahrheit, daß er nicht zulassen würde, daß Errtu ihm weiterhin Schmerz zufügte, daß er nicht zulassen würde, daß der Unhold ihm Drizzt von der Seite riß.

Errtu schüttelte ungläubig den halb hündischen, halb äffischen Kopf. Das konnte nicht sein!

Und doch war es so. Wulfgar hielt ihn fest, und kurze Zeit später war der Balor fort, war mit einem protestierenden Heulen in einer Rauchwolke verschwunden.

Die Freunde fielen sich weinend in die Arme. Lange Zeit über waren sie zu überwältigt, um etwas zu sagen oder auch nur aufrecht stehenzubleiben.

Der Sohn von Beornegar

Catti-brie sah Regis, der über den Eisgrat links von dem Kegel gestolpert kam. Sie sah Drizzt und Bruenor, die sich schwer aufeinander stützten, als sie aus der Höhle kamen. Und sie sah Kierstaad, der herausgetragen wurde von...

Stumpet hatte der jungen Frau durch ihre Magie viel Kraft zurückgegeben, und so war sie überrascht, als Catti-brie ein Keuchen von sich gab und auf die Knie fiel. Die Zwergenpriesterin folgte ihrem starren Blick hinüber zu der Höhle und erkannte sofort den Grund für Catti-bries Verhalten.

»Heh«, sagte Stumpet und kratzte sich das stoppelige Kinn, »ist das...«
»Wulfgar«, hauchte Catti-brie.

Regis erreichte die vier am Rand des Eisbergs und wurde gleicherart von den Füßen gefegt, als er sah, wen sie da aus den Klauen des Balors gerettet hatten. Der Halbling quietschte wiederholt und sprang dem Barbaren in die Arme, und Wulfgar, der auf dem rutschigen Eis stand und Kierstaad auf den Schultern trug, fiel hintenüber und hätte sich beinahe den Kopf gestoßen.

Den riesigen Mann kümmerte dies jedoch nicht. Errtu und seine Diener waren fort, und jetzt war es Zeit zum Feiern!

Fast.

Drizzt suchte hektisch die ebene Fläche vor dem Höhleneingang ab, während er sich selbst immer wieder dafür verfluchte, das Vertrauen in sich und seine Freunde verloren gehabt zu haben. Er befragte Regis und rief dann zu Catti-brie und Srumpet hinüber, aber keiner von ihnen hatte sie gesehen.

Die Figur, die es dem Drow erlaubte, Guenhwivar zu rufen, war fort, von der dunklen See verschluckt.

Da Drizzt sich in einem solchen nervösen Zustand befand, sah sich Bruenor die Sache an, übernahm das Kommando und ließ die Gefährten springen. Das vordringlichste war, Catti-brie und Stumpet zu ihnen zu holen – und zwar schnell, denn Drizzt, Bruenor und Wulfgar waren völlig durchnässt und kurz vor dem Erfrieren, und Kierstaad brauchte sofortige Hilfe von der Klerikerin.

Auf der Eisscholle zog Stumpet einen Enterhaken und ein starkes Seil aus ihrem Rucksack, und mit dem geübten Wurf einer erfahrenen Bergsteigerin schleuderte sie den Haken kaum zehn Fuß von den Gefährten entfernt auf den Eisberg. Bruenor sicherte das Seil schnell und trat dann an Wulfgars Seite, der bereits mächtig daran zog, um die treibende Scholle ans Ufer zu holen, und er zog um so stärker, als er Catti-brie sah, seine Liebe, die vor all diesen Jahren seine Frau werden sollte.

Drizzt war keine große Hilfe. Er kniete über dem Rand des Eisbergs und stieß seine Krummsäbel ins Wasser, um es zu erleuchten. »Ich brauche irgendeinen Schutz, damit ich dort hinab kann!« rief der Drow Stumpet zu, die an ihrem Ende des Seils zog und versuchte, dem gepeinigten Waldläufer ein paar beruhigende Worte zu sagen.

Regis, der neben Drizzt stand, schüttelte wissend den Kopf.

Der Halbling hatte eine beschwerde Schnur ins Wasser gelassen. Fünfzig Fuß des Seils waren bereits im Wasser verschwunden, und noch immer spürte er keinen Grund. Selbst wenn Stumpet einen Zauber wirken konnte, der Drizzt warm halten würde und es ihm erlaubte, unter Wasser zu atmen, konnte er nicht sehr lange in diese Tiefe hinabtauchen, und in dem dunklen Wasser hatte er keine Chance, die Figur zu finden.

Catti-brie und Bruenor umarmten sich kurz am Ufer – Stumpet machte sich sofort daran, Kierstaad zu bearbeiten –, und dann standen sich die Frau und Wulfgar schüchtern gegenüber.

Der Barbar sah wirklich zerzaust aus, sein Haar war verfilzt, sein Bart reichte ihm bis auf die Brust, und in den Augen hatte er einen fast leeren Blick. Er war noch immer riesig, noch immer so muskulös, doch seine Bewegungen hatten eine gewisse Schlaffheit. Es war mehr ein Verlust an Lebhaftigkeit als an Umfang, erkannte Catti-brie. Doch es war Wulfgar, und welche Narben Errtu ihm auch immer beigebracht haben mochte, es war ihr vollkommen gleich.

Wulfgars Herz pochte in seiner noch immer mächtigen Brust. Catti-brie sah nicht sonderlich anders aus als früher. Ein wenig kräftiger vielleicht, doch in ihren tiefblauen Augen war noch immer dieses Funkeln, diese Lebens- und Abenteuerlust, dieser Geist, der nicht gezähmt werden konnte.

»Ich dachte, wir...«, begann Catti-brie, aber dann hielt sie inne und holte noch einmal tief Luft. »Ich habe dich niemals vergessen.«

Wulfgar zog sie in seine Arme, preßte sie fest an sich. Er versuchte, mit ihr zu sprechen, ihr zu erklären, daß nur die Gedanken an sie ihn seine Qual hatten überstehen lassen. Aber er fand keine Worte dafür, kein einziges Wort, und so hielt er sie einfach nur so fest an sich gedrückt, wie er konnte, und beide ließen ihren Tränen freien Lauf.

Es war ein ergreifender Anblick für Bruenor, für Regis, Stumpet und Drizzt, obwohl der Drow sich keinen Moment Zeit nehmen konnte, um sich darüber zu freuen. Er hatte Guenhyvar verloren, ein Verlust, der ebensogroß war wie der seines Vaters, wie der Verlust Wulfgars. Guenhyvar war über so lange Jahre hinweg seine Gefährtin gewesen, oftmals seine einzige Gefährtin, seine einzige wahre Freundin.

Er konnte ihr nicht Lebewohl sagen.

Es war Kierstaad, der mit Hilfe der zwergischen Heilungsmagie aus seiner Bewußtlosigkeit erwachte, der den Zauber brach. Der Barbar erkannte die Schwierigkeiten, in denen sie sich noch immer befanden, insbesondere, da der Himmel sich mit Wolken überzog und der kurze Tag

bereits fast vorüber war. Es war hier draußen kälter als auf der Tundra, viel kälter, und sie hatten nur wenige Materialien, mit denen sie ein Feuer entfachen und am Leben erhalten konnten.

Kierstaad kannte eine andere Möglichkeit, die ihnen Schutz bieten konnte. Immer noch auf dem Boden liegend, stützte er sich auf die Ellbogen, übernahm von Bruenor das Kommando und begann damit, die Arbeiten zu dirigieren. Catti-brie benutzte Khazid'hea, um Blöcke aus dem Eis zu schneiden, und die anderen türmten sie nach den Anweisungen des Barbaren auf und errichteten so in kurzer Zeit ein gewölbtes Gebäude – eine Eishütte.

Es war keinen Augenblick zu früh, denn der Zwergenpriesterin gingen die Zaubersprüche aus, und die Kälte nagte wieder an den Gefährten. Kurze Zeit später öffnete sich der Himmel und ließ einen Graupelregen niedergehen, der schließlich in einen heftigen Schneesturm überging.

Doch im Inneren ihrer Hütte waren die Gefährten sicher und warm.

Mit Ausnahme von Drizzt. Ohne Guenhyvar fühlte sich der Drow, als würde ihm nie wieder warm werden.

Der nächste Morgen war düster und grau, die Luft noch eisiger als in der vergangenen kalten Nacht. Schlimmer noch, die Gefährten mußten entdecken, daß sie gefangen waren, denn die nächtlichen Winde hatten das Eis verschoben, das dieser See ihren treffenden Namen gab, und ihr Eisberg war jetzt zu weit von den anderen entfernt, um wieder ans Ufer gelangen zu können.

Kierstaad, der sich viel besser fühlte, kletterte auf die Spitze des kegelförmigen Hügels, nahm sein Horn und blies hinein.

Doch die einzige Antwort kam in Form von Echos, die von den zahllosen anderen Eisbergen über die ebene Fläche der dunklen See widerhallten.

Drizzt verbrachte den Morgen im Gebet an Mielikki und Gwaeron Windstrom, suchte ihre Führung und bat sie, ihm seinen Panther wiederzugeben, seine teure Freundin.

Er wollte, daß sich Guenhyvar aus dem Meer erhab und wieder in seine Arme zurückkehrte, und er betete darum, aber er wußte auch, daß es auf diese Art nicht geschehen würde.

Dann kam ihm eine Idee. Er wußte nicht, ob sie ihm von den Göttern eingegeben wurde oder seiner eigenen Inspiration entsprang, und es kümmerte ihn auch nicht. Er ging als erstes zu Regis, zu dem Halbling, der so viele wunderschöne Dinge aus den Knochen der Knöchelkopforelle geschnitten hatte, der das Einhorn geschaffen hatte, das um Drizzts Hals hing.

Der Halbling schnitt ein passendes Stück Eis zurecht und machte sich an die Arbeit, während Drizzt zur Rückseite des Eisbergs ging, so weit entfernt von den anderen wie möglich, und zu rufen begann.

Zwei Stunden später kehrte der Drow zurück, und an seiner Seite hoppelte eine junge Robbe, ein neugefundener Freund.

Als Waldläufer verstand Drizzt die Tiere, wußte, wie man sich mit ihnen auf begrenzte Weise verständigen konnte, welche Bewegungen sie verschreckten und welche ihr Zutrauen weckten. Er war erfreut zu sehen, daß Catti-brie und Bruenor mit Hilfe des Bogens und eines hastig geknüpften Netzes ein paar Fische gefangen hatten, schnappte sich schnell einen davon und warf ihn der Robbe zu.

»Heh!« protestierte Bruenor, und dann hellte sich die Miene des Zwergs auf. »Ja«, sagte er und rieb sich heftig die Hände, als er glaubte, das Vorhaben des Drow verstanden zu haben, »mäste das Tier.«

Drizzts böser Blick, der zeigte, wie überaus ernst es ihm war, beendete diesen Gedankengang.

Als nächstes ging der Dunkelelf zu Regis und war erstaunt und begeistert von dem Werk des Halblings. Wo es vorher einen unscheinbaren Klumpen Eis gegeben hatte, stand nun eine Figur, die in Form und Größe der Onyxstatuette fast völlig glich.

»Wenn ich mehr Zeit gehabt hätte«, begann Regis, aber Drizzt winkte ab. Dies würde genügen.

Und so begannen sie damit, die Robbe zu trainieren. Drizzt warf die Eisfigur ins Wasser, brüllte: »Guen!«, und Regis stürzte an die Kante des Eisbergs und fing die Statuette in demselben Netz wieder ein, das Bruenor zum Fischen benutzt hatte. Wenn Regis Netz und Figur an Drizzt übergab, belohnte ihn der Drow mit einem der Fische. Sie wiederholten dies wieder und wieder, und schließlich schob Drizzt der Robbe das Netz in das Maul, warf die Figur ins Wasser und rief: »Guen!«

Und wirklich, das kluge Tier schnaubte, sprang ins Wasser und holte schnell die Statuette des Halblings zurück. Drizzt warf seinen Freunden einen Blick zu und wagte ein hoffnungsvolles Lächeln, als er der eifrigen Robbe einen Fisch zuwarf.

Sie taten dies über zwanzig Minuten lang, und jeder Wurf ging weiter hinaus in das schwarze Wasser. Jedesmal holte die Robbe die Figur wieder, und jedesmal wurde sie mit Lob und, wichtiger noch, einem Fisch belohnt.

Dann mußten sie eine Pause einlegen, denn die Robbe war müde und nicht mehr hungrig.

Die nächsten paar Stunden wurden dem armen Drizzt unendlich lang. Er saß mit seinen Freunden in der Eishütte und wärmte sich auf, während die anderen sich unterhielten, vor allem mit Wulfgar, um den Barbaren wieder mit den Geschehnissen der Welt vertraut zu machen.

Es war für alle, insbesondere für Wulfgar selbst, schmerhaft deutlich, daß er noch einen langen, langen Weg vor sich hatte.

Während dieser Zeit ging Kierstaad immer wieder hinaus, um auf seinem Horn zu blasen. Der junge Barbar machte sich immer größere Sorgen, denn wenn sie überhaupt trieben, dann immer weiter vom Ufer fort, und es schien keine Möglichkeit zu geben, sie nach Hause zu lenken. Sie konnten

ihre Fische fangen, die Zwergenpriesterin und die Eishütte würden sie warm halten, aber man konnte den Winter des Eiswindtales nicht auf der offenen Treibeis-See verbringen! Irgendwann würde sie ein Sturm erwischen, wußte Kierstaad, der sie in ihrer Hütte begrub, oder ein hungriger weißer Bär würde sie heimsuchen!

Am Nachmittag machte sich Drizzt wieder an seine Arbeit mit der Robbe, die darin endete, daß Regis das Tier ablenkte, während der Drow das Wasser zum Platschen brachte und laut rief, so als hätte er die Statue geworfen.

Die Robbe sprang begeistert ins Wasser, doch das dauerte nur kurze Zeit, und schließlich krabbelte das Tier wieder auf den Eisberg und bellte protestierend.

Drizzt belohnte es nicht.

Diese Nacht und den Großteil des nächsten Morgens behielt der Drow die Robbe im Inneren der Eishütte. Es war nötig, daß das Tier hungrig war, sehr hungrig, denn er wußte, daß ihnen die Zeit ausging. Er konnte nur hoffen, daß der Eisberg nicht allzu weit von der Statuette fort getrieben war.

Nach ein paar Würfen benutzte der Drow wieder denselben Trick und schickte die Robbe auf eine vergebliche Jagd. Es vergingen ein paar Minuten, und als es so schien, daß die Robbe frustriert wurde, ließ Drizzt die Figur heimlich ins Wasser gleiten.

Die glückliche Robbe erspähte sie, brachte sie herbei und wurde belohnt.

»Sie sinkt nicht«, erkannte Regis das Problem. »Wir müssen die Robbe daran gewöhnen, danach zu tauchen.« Sie folgten dieser Logik und beschwerten die Figur mit einem von Stumpets Kletterhaken, den Wulfgar ihnen mit Leichtigkeit zurechtbog. Bei den nächsten paar Würfen achtete Drizzt sorgfältig darauf, daß die Robbe genau verfolgen konnte, wo die Statuette ins Wasser fiel. Das schlaue Tier machte es hervorragend. Es glitt in die Tiefen des dunklen Wassers und brachte jedesmal die Figur im Netz mit nach oben.

Sie probierten erneut ihren Trick und lenkten die Robbe ab, während Drizzt das Wasser zum Platschen brachte. Dann hielten sie den Atem an, als das Tier ins Wasser tauchte.

Es kam viele, viele Meter von dem Eisberg entfernt wieder an die Oberfläche, bellte Drizzt zu und verschwand wieder. Dies geschah viele Male.

Und dann kam die Robbe direkt neben dem Eisberg hoch, sprang neben dem Drow auf das Eis und forderte ihre Belohnung, weil sie ihre Aufgabe erfüllt hatte.

Im Netz baumelte die Pantherstatue.

Die Freunde brachen in lauten Jubel aus, und Kierstaad stieß mächtig in sein Horn. Diesmal wurde der Ruf des jungen Barbaren nicht nur von Echos beantwortet. Kierstaad blickte die anderen hoffnungsvoll an und blies erneut.

Über die neblige See kam ein einzelnes Boot getrieben. In seinem Bug stand hochaufrichtet Berkthgar, während eine Gruppe aus Zwergen und Barbaren mit aller Kraft ruderte.

Kierstaad stieß noch einmal ins Horn, dann reichte er es an Wulfgar weiter, der den lautesten und klarsten Ton blies, der jemals im Eiswindtal gehört worden war.

Von den dunklen Wassern blickte Berkthgar zu ihm herüber, und das tat auch Revjak. Es war ein Moment der Verwirrung und der Freude, selbst für den stolzen Berkthgar.

* * *

Am Abend ihrer Rückkehr zu den Zwergenminen zog sich Drizzt mit gemischten Gefühlen zurück. Er war so froh, so unglaublich glücklich darüber, daß er Wulfgar wieder an seiner Seite hatte und daß er und all seine Freunde, inklusive Guenhwyvar, die Begegnung mit so mächtigen Feinden so gut wie unverletzt überstanden hatten.

Aber der Drow konnte nicht aufhören, an seinen Vater zu denken. Monatelang war er einem Weg gefolgt, von dem er geglaubt hatte, er würde ihn zu Zaknafein führen. Er hatte sich vorgestellt, wie es wäre, wenn er wieder mit seinem Vater und Lehrer vereint wäre, und obgleich er nicht einen Augenblick lang bedauerte, daß Wulfgar Errtus Gefangener gewesen war und nicht Zaknafein, konnte er diese Wunschbilder nur schwer vergessen.

Er schließt ein, während ihm diese Gedanken im Kopf herumgingen, und dann träumte der Drow.

Er wurde in diesem Traum durch eine geisterhafte Erscheinung geweckt. Er griff nach seinen Krummsäbeln, stoppte jedoch abrupt und fiel auf sein Bett zurück, als er den Geist von Zaknafein erkannte.

»Mein Sohn«, sagte die Erscheinung zu ihm, und Zaknafein lächelte warm, ein stolzer Vater und in sich ruhender Geist. »Alles ist in Ordnung mit mir, besser, als du dir vorstellen kannst.«

Drizzt fand keine Worte, um ihm zu antworten, aber seine Miene stellte jene Frage, die sich in seinem Herzen regte.

»Ein alter Priester hat mich gerufen«, erklärte Zaknafein, »Er sagte, du müßtest es wissen. Lebe wohl, mein Sohn. Bewahre dir deine Freunde und deine Erinnerungen, und wisse in deinem Herzen, daß wir uns wiedersehen werden.«

Damit verschwand der Geist.

Am nächsten Morgen konnte sich Drizzt an alles lebhaft erinnern, und es beruhigte ihn sehr. Die Logik sagte ihm, daß es ein Traum gewesen war – bis ihm einfiel, daß der Geist in der Sprache der Drow zu ihm gesprochen hatte, und bis er erkannte, daß der alte Priester, den Zaknafein erwähnt

hatte, nur Cadderly gewesen sein konnte.

Drizzt hatte sich bereits entschlossen, daß er nach Ende des Winters zu der Schwebenden Seele zurückkehren würde, um den Gesprungenen Kristall – der sicher in der abschirmenden Kassette aufbewahrt wurde – dorthin zu bringen, wie er es versprochen hatte.

Als die Tage verstrichen und die Erinnerung an die geisterhafte Erscheinung nicht verblaßte, fand der Drowwaldläufer seinen wahren Frieden, denn er kam zu der Erkenntnis und dem festen Glauben, daß es kein Traum gewesen war.

* * *

»Sie haben mir die Führung des Stammes angeboten«, sagte Wulfgar zu Drizzt. Es war ein frischer Wintermorgen außerhalb der Zwergenminen, mehr als zwei Monate nach ihrer Rückkehr von der Treibeis-See.

Drizzt dachte über die nicht unerwartete Nachricht nach. Dann schüttelte er den Kopf – Wulfgar hatte sich noch nicht genügend erholt und sollte die Bürde einer solchen Verantwortung nicht übernehmen.

»Ich habe abgelehnt«, gab der Barbar zu.

»Noch nicht«, sagte Drizzt beruhigend.

Wulfgar blickte in den blauen Himmel, der die gleiche Farbe besaß wie seine Augen, die nach sechs Jahren der Dunkelheit wieder leuchteten. »Niemals wieder«, berichtigte er. »Das ist nicht mein Platz.«

Drizzt war nicht sicher, ob er dem zustimmte. Er fragte sich, wieviel von Wulfgars Ablehnung aus der enormen Anpassung geboren war, die der Barbar zu leisten versuchte. Selbst die einfachsten Dinge in seinem neuen Leben schienen dem armen Wulfgar unvertraut zu sein. Er war jedem gegenüber linkisch, vor allem Catti-brie, obwohl Bruenor und Drizzt wenig Zweifel daran hegten, daß der Funke zwischen ihnen wieder aufgeflackert war.

»Ich werde jedoch Berkthgar beraten«, fuhr Wulfgar fort. »Und ich werde keine Feindschaft zwischen seinem Volk, meinem Volk, und den Leuten des Eiswindtales dulden. Wir alle haben bereits genug Feinde, ohne uns noch weitere zu schaffen!«

Hierzu hatte Drizzt keinen Einwand.

»Liebst du sie?« fragte Wulfgar plötzlich und überraschte den Drow damit vollständig.

»Natürlich tue ich das«, erwiderte Drizzt ehrlich. »Wie ich dich liebe und Bruenor und Regis.«

»Ich würde mich nicht einmischen...«, begann Wulfgar, wurde aber durch Drizzts Lachen unterbrochen.

»Diese Wahl haben nicht du oder ich zu treffen«, erklärte der Drow, »sondern Catti-brie. Erinnere dich, was du besessen hast, mein Freund,

und was du in deiner Torheit fast verloren hättest.«

Wulfgar schaute seinen teuren Freund lange und fest an, entschlossen, seinem klugen Rat zu folgen. Über Catti-bries Leben hatte nur sie selbst zu entscheiden, und was oder wen auch immer sie wählte, Wulfgar würde immer zu ihren Freunden gehören.

Der Winter sollte lang und kalt werden, es sollte viel Schnee fallen und gnädigerweise nichts geschehen. Die Dinge zwischen den Freunden würden nicht wieder wie zuvor sein, konnten es nach all dem, was sie erlebt hatten, nie wieder sein, aber sie waren mit Herz und Seele wieder zusammen. Und kein Mensch und kein Unhold sollten jemals wieder versuchen, sie zu trennen!

* * *

Es war eine jener perfekten Frühlingsnächte im Eiswindtal, nicht zu kalt, aber mit einer Brise, die einem dennoch die Haut prickeln ließ. Die Sterne waren zahlreich und leuchteten hell. Drizzt konnte nicht sagen, wo der Nachthimmel endete und die dunkle Tundra begann. Und es kümmerte auch weder ihn noch Bruenor oder Regis. Guenhwyvar war ebenso zufrieden und strich über die tiefer gelegenen Felsen von Bruenors Stieg.

»Sie sind wieder Freunde«, erklärte Bruenor und meinte damit Catti-brie und Wulfgar. »Er braucht sie jetzt, und sie hilft ihm, sich wieder zurechtzufinden.«

»Man vergißt sechs Jahre der Folter durch einen Unhold wie Errtu nicht so schnell, pflichtete Regis ihm bei.

Drizzt lächelte breit und dachte, daß seine Freunde wieder ihren Platz beieinander gefunden hatten. Dieser Gedanke brachte den Drow natürlich dazu, sich zu fragen, wo sein eigener Platz war.

»Ich glaube, ich kann Deudermont in Luskan abpassen«, sagte er plötzlich unerwarteterweise. »Wenn nicht, dann gewiß in Tiefwasser.«

»Du verdammtter Elf, wovor läufst du jetzt schon wieder weg?« bedrängte ihn der Zwerg.

Drizzt drehte sich zu ihm um, musterte ihn und lachte laut auf. »Ich laufe vor gar nichts fort, guter Zwerg«, erwiderte der Drow. »Aber ich muß mein Wort halten und zum Wohle aller den Gesprungenen Kristall zu Cadderly in der Schwebenden Seele im fernen Carradoon bringen.«

»Mein Mädchen hat erzählt, dieser Ort läge südlich von Sundabar«, protestierte Bruenor, der glaubte, er hätte den Drow bei einer Lüge erwischt. »Da kannst du nicht hinsegeln!«

»Weit im Süden von Sundabar«, bestätigte Drizzt, »aber dichter bei Baldurs Tor als bei Tiefwasser. Die *Seekobold* ist ein schneller Segler; Deudermont kann mich viel näher zu Cadderly bringen.«

Bruenors Erregung wurde durch diese einfache Logik besänftigt.

»Verdammerter Elf«, murmelte der Zwerg. »Ich halte nichts davon, wieder auf ein verdammtes Boot zu steigen! Aber wenn es denn sein muß...«

Drizzt blickte Bruenor fest an. »Du kommst mit?«

»Meinst du, wir würden hierbleiben?« erwiderte Regis, und als Drizzt ihm sein überraschtes Gesicht zuwandte, erinnerte der Halbling ihn daran, daß er es gewesen war, der Crenshinibon gefangen hatte, und nicht Drizzt.

»Natürlich kommen sie mit«, erklang eine vertraute Stimme von weiter unten aus der Dunkelheit. »Genau wie wir!«

Einen Augenblick später stiegen Catti-brie und Wulfgar den steilen Weg herauf, um sich den Freunden anzuschließen.

Drizzt sah sie alle an, einen nach dem anderen, dann wandte er sich ab und schaute zu den Sternen hinauf.

»Mein ganzes Leben hindurch habe ich nach einem Zuhause gesucht«, sagte der Drow leise. »Mein ganzes Leben habe ich mehr gewollt, als mir angeboten wurde, mehr als Menzoberranzan, mehr als Freunde, die nur um ihrer eigenen Interessen willen an meiner Seite waren. Ich habe mir das Zuhause immer als einen Ort vorgestellt, und das ist es auch wirklich, doch nicht in einem körperlichen Sinn. Es ist ein Ort hier drinnen«, sagte Drizzt, legte eine Hand auf sein Herz und drehte sich wieder zu seinen Gefährten um. »Es ist ein Gefühl, das einem echte Freunde geben.

Dies weiß ich jetzt, und ich weiß, daß ich zu Hause bin.«

»Aber du bist auf dem Weg nach Carradoon«, sagte Catti-brie sanft.

»Und wir auch!« bellte Bruenor.

Drizzt lächelte sie an und lachte dann laut. »Wenn es die Umstände nicht erlauben, daß ich zu Hause bleibe«, sagte der Waldläufer mit Bestimmtheit, »dann werde ich mein Zuhause einfach mitnehmen!«

Irgendwo, nicht weit entfernt, brüllte Guenhwyvar. Sie würden wieder unterwegs sein, alle sechs, bevor der Morgen dämmerte.